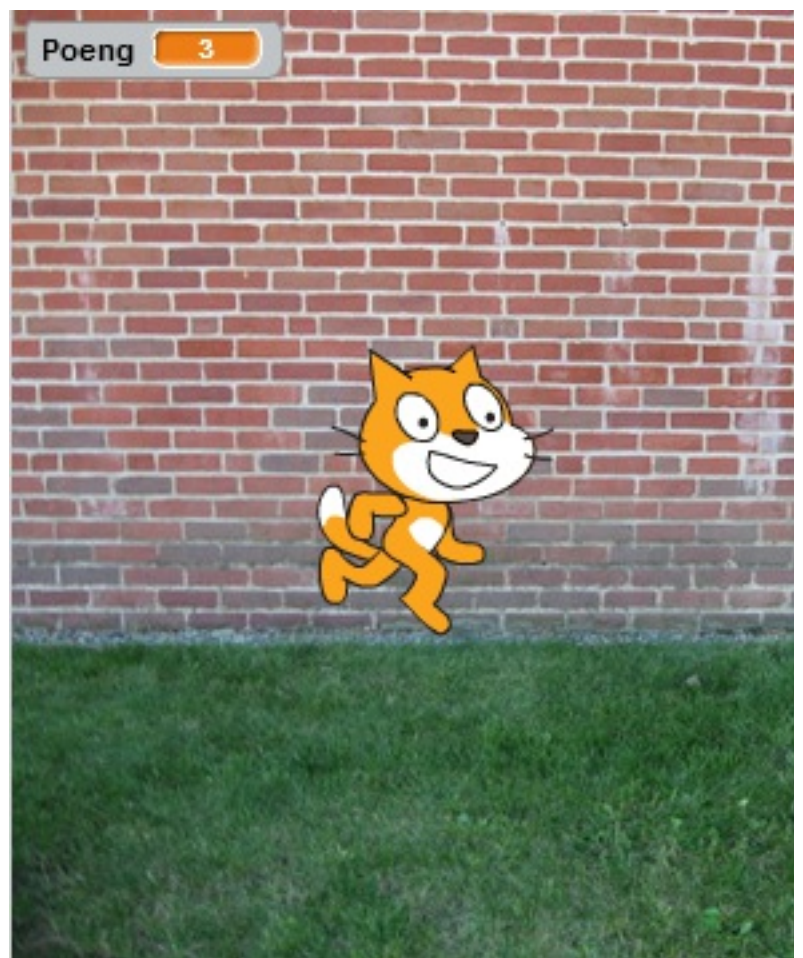




Felix og Herbert

Introduksjon

Vi skal lage et spill hvor katten Felix skal fange musa Herbert. Du styrer Herbert, og Felix skal bli tatt av Felix. Jo lenger du unngår ham jo flere poeng får du, men bli tatt av Felix.



Steg 1: Felix følger musepekeren.

Vi ønsker at katten Felix skal følge etter musepekeren.



Sjekkliste



Start et nytt prosjekt.



Trykk på **i** i hjørnet av



og bytt navn på figuren til **Fe**



Sørg for at Felix kun ser til høyre og venstre ved å sette rotasjon



Klikk på scenen ved siden av Felix i vinduet for figurer. Velg fane bakgrunn. Velg den bakgrunnen du vil.



Klikk på Felix, velg **Skript**-fanen og lag dette skriptet:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.



Følger Felix musepekeren?

- ☐ Ser det ut som han går når han beveger seg?
- ☐ Beveger han seg med riktig hastighet?
- ☐ Klikk det røde stopp-symbolet for at Felix skal slutte å følge ette

Lagre prosjektet



Scratch lagrer alle prosjektene dine automatisk med jevne mellomrom innimellom.

- ☐ I filmenyen, velg **Lagre nå**.

Steg 2: Felix jager Herbert

Nå ønsker vi at Felix skal jage musa Herbert i stedet for musepekeren

Sjekkliste

- ☐ Lag en ny figur ved å trykke på  og velg figuren **Dyr/Mouse1**.
- ☐ Bytt navn på figuren til **Herbert**.
- ☐ Gjør Herbert mindre enn Felix ved å trykke på  (øverst mot m
- ☐ Gi Herbert dette skriptet:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Flytter Herbert seg med musepekeren?
- ☐ Jager Felix Herbert?

Steg 3: Felix sier når han h

Vi vil at Felix skal vite når han har fanget Herbert og fortelle det til oss.

Sjekkliste

- ☐ Endre skriptet til Felix til dette:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.



Sier Felix fra når han har fanget Herbert?

Steg 4: Herbert blir et spø

I tillegg til at Felix sier noe, vil vi nå at Herbert blir forvandlet til et spø



Sjekkliste



Endre skriptet til Felix slik at det sender en melding og lager en



- ☐ Velg Herbert og gå til **Drakter**-fanen.
- ☐ Hent en ny drakt ved å trykke på 🧛 og velg **Fantasi/ghost2-a**
- ☐ Gjør drakten mindre ved å velge 📐 og trykke seks ganger på sp
- ☐ Endre navnene på Herberts drakter slik at musedrakten heter **l**
- ☐ Gå til **Skript**-fanen, og lag et nytt skript for Herbert for å gjøre





Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Forvandles Herbert til et spøkelse når han fanges?
- ☐ Spiller Felix de riktige lydene til riktig tid?
- ☐ Står Felix stille lenge nok til at Herbert kommer seg unna?

Steg 5: Telle poeng

La oss legge til en poengsum slik at vi kan se hvor flink man er til å høre på lydene. Start poengsummen på null og øker den med en for hvert sekund. Hvis Felix fanger Herbert, reset poengsummen til null.



Sjekkliste

- ☐ På **Skript**-fanen under kategorien **Data**, lag en ny variabel. Kall den `poengsum`.

Ny variabel

Variabelnavn:

☒ For alle figurer ☐ For en figur

☐ Nett variabel (lagret på net)

Legg merke til at **Poeng 0** dukket opp øverst til venstre i spille

- ☐ Klikk på **Scene** til venstre på skjermen, ved siden av **Figurer**. I



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Øker poengsummen med en hvert sekund?

- ☐ Går poengsummen ned med ti når Herbert blir fanget?
- ☐ Hva skjer om Herbert fanges før du har ti poeng?
- ☐ Går poengsummen tilbake til null når du starter spillet på nytt?

Lagre prosjektet

Du er ferdig. Godt gjort. Nå kan du spille spillet!

Du kan dele spillet med familie og venner ved å trykke **Legg ut** på m

Lisens: [Code Club World Limited Terms of Service](#) **Forfatter:** O
Øversetter: Gudbrand Tandberg