Ugeopgave 1 PoP E16 DIKU

Adam Ingwersen, Peter Friborg, Aske Fjellerup

September 11, 2016

Introduktion

I denne rapport præsenteres gruppens initielle opdagelser og løste opgaver i klik-og-peg programmeringssproget 'Scratch'.

Del 1.1

I denne delopgave er gruppen begrænset til at anvende 10 specifikke kodeblokke i 'Scratch'.

Først betragtes de 10 kodeblokke, som må anvendes til denne opgave. Det besluttes, at gruppen vil forsøge at anvende samtlige kodeblokke med det formål at skrive et program, der vil få programmets 'Sprite' til at gemme sig, hoppe frem og 'forskrække' spilleren.

```
when this sprite clicked

repeat 10

go to x: 4150 y: 4100

set size to 180 %

say You'll never find me... for 2 secs

glide 2 secs to x: 150 y: 100

hide

go to x: 190 y: 4130

wait 1 secs

show

set size to 45 %

play sound meow

say Bool for 2 secs
```

Figure 1: Scratch program til delopgave 1.1

Del 1.2