

○ Straffespark



PÅ BOKMÅL



LAST NED PDF

Introduksjon

Me skal lage eit enkelt fotballspel der du skal prøve å score på så mange straffespark som mogleg.



Steg 1: Katten og fotballbanen

Me startar med å lage ein katt som kan bevege seg på ein fotballbane.



Sjekkliste

- ☐ Start eit nytt prosjekt, til dømes ved å klikke `Programmering` i menyen. Viss du allereie har starta eit prosjekt kan du starte eit nytt ved å velje `Fil` og så `Ny`.
- ☐ Klikk på `i` i hjørnet av kattefiguren, og gi katten namnet `Leo`.



- ☐ Klikk på nedst til venstre på skjermen for å hente inn ein ny bakgrunn. Vel bakgrunnen `Utendørs/goal1` eller `Utendørs/goal2`.

- ☐ No skal me skrive eit lite program som flyttar katten `Leo` når me klikkar på han. Merk `Leo` i figurvindauget nedst på skjermen, og klikk `Skript`-fana slik at du ser dei ulike kommandoklossane att. Pusle saman dei følgjande klossane i skriptvindauget til høgre:

når denne figuren vert trykt på
gå (10) steg



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Flyttar `Leo` på seg når du klikkar på han?
- ☐ Kva skjer viss du klikkar mange gonger på `Leo` slik at han når bort til kanten av scena?



Sjekkliste

- ☐ Du kan flytte `Leo` tilbake på skjermen att ved å trykke på han og dra han dit du vil.
- ☐ Me vil likevel programmere ein enklare måte å få `Leo` tilbake på banen att. Lag eit **nytt** skript, **ved sidan av** det du allereie har laga, som ser slik ut:

når `@greenFlag` vert trykt på
gå til x: (-180) y: (-30)

- ☐ No vil `Leo` kome tilbake på banen kvar gong du klikkar på det grønne flagget rett over scenen.



Lagre prosjektet

No har du skrive eit lite program! Scratch lagrar alt du gjer med jamne mellomrom. Det er likevel lurt å leggje seg til den gode vanen å lagre sjølv innimellom.

- ☐ Over scena er det eit tekstfelt der du kan gi namn til spelet ditt. Du kan til dømes kalle dette for `Straffespark`.
- ☐ I menyen `Fil` kan du velje `Lagre nå` for å lagre prosjektet.


Steg 2: Me sparkar ballen

Det neste me treng i spelet vårt er ein ball!



Sjekkliste



- ☐ No skal me leggje til ein ball-figur i spelet vårt. Klikk på `Ting/Soccer Ball`.
- ☐ Gi fotballen namnet `Ball`.
- ☐ Lag ballen mindre ved fyrst å trykkje på 
- øvst mot midten av vindauget. Så kan du trykke på ballen seks gonger.
- ☐ No skal me skrive eit litt lengre program. I dette programmet legg me fyrst fotballen på plass framfor katten. Etter at ballen rører `Leo` (det vil seie at `Leo` sparkar ballen) startar ballen å bevege seg. Sjå om du ser kor i programmet dei ulike tinga skjer:

```
når @greenFlag vert trykt på
gå til x: (-125) y: (-60)
vent til <rører [Leo v]?>
for alltid
    gå (6) steg
slutt
```



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Sparkar `Leo` ballen når du klikkar på han?
- ☐ Kan `Leo` sparke ballen ein gong til viss du trykkar på det grønne flagget att?
- ☐ Viss `Leo` sparkar ballen før du klikkar på han (med ein gong du trykkar det grønne flagget), så må du endre litt på tala i `gå til x: () y: ()`-klossen slik at ballen ligg i ro framfor `Leo`.
- ☐ Nokre gonger flyttar ballen seg attende *før* `Leo` er på plass, og difor kjem ballen borti `Leo` att og startar å bevege seg. Då hjelper det om me legg til ein `vent (1) sekund-kloss` før `vent til <rører [Leo v]?>-klossen`.

Steg 3: Me treng ein målmann!

Me skal gjere spelet litt vanskelegare ved å programmere ein målmann.



Sjekkliste

- ☐ Legg til ein figur til som kan vere målmann. Me har brukt `Dyr/Octopus`, men du kan bruke ein annan figur viss du vil.
- ☐ Flytt figuren inn i målet. Viss det ser ut som om figuren står med ryggen til ballen kan du snu den slik: klikk på `Drakter-fana`, og så på `snu-knappen` som er merka med raudt i figuren under.



- ☐ Gi figuren namnet `Målmann`.
- ☐ Lag det følgjande programmet for målmannen:

```
når @greenFlag vert trykt på
gå til x: (100) y: (-50)
peik i retning (0 v)
for alltid
    gå (15) steg
    viss ved kant, sprett
slutt
```

Det er eit par nye klossar i dette skriptet. Les programmet nøye. Kva trur du dei klossane gjer?




Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Startar målmannen i målet?
- ☐ Beveger `Målmann` seg opp og ned på skjermen?



Sjekkliste

- ☐ Ein ting som ser litt rart ut er at `Målmann` ikkje ser på ballen. Me fiksar dette ved å leggje til ein bruk `roteringstypen [vend sidevegs v]`-kloss heilt i starten av skriptet vårt.
- ☐ Du synest kanskje at målmannen er litt stor? Tidlegare brukte me  for å gjere ein figur mindre. Ein annan måte å endre storleiken på er ved å bruke klossar frå `Utseende`-kategorien.

Legg inn klossen set storleik til (100)% i for alltid-løkka. No kan du eksperimentere med å endre 100% til eit anna tal til du får ein passe stor målmann. Viss du har brukt blekkspruten som Målmann passar 50% ganske bra. Prøv deg fram!



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Ser målmannen mot Leo og ballen?
- ☐ Kva skjer når Leo skyt ballen mot mål? Kan målmannen redde ballen?

Steg 4: Målmannen reddar!

No er det på tide at målmannen reddar ballen!

No skal me lage nokre testar som seier frå når målmannen reddar ballen, eller når ballen går i mål.



Sjekkliste

- ☐ Me startar med å finne ut når målmannen reddar ballen. Klikk på Ball. Legg til ein viss elles-kloss i skriptet slik:

```
når @greenFlag vert trykt på
gå til x: (-125) y: (-60)
vent til <rører [Leo v]?>
for alltid
  gå (6) steg
  viss <rører [Målmann v]?>
    send meldinga [Redning v]
  elles
    slutt
slutt
```

I klossen send meldinga [message1 v] må du velje Ny melding og så skrive inn Redning som meldingsnamn.

Meldingar er beskjedar som figurane i spelet sender til kvarandre utan at du kan sjå det. Desse gjer det lett for fleire figurar å reagere på ting som skjer.

- ☐ Me vil at både ballen og målmannen skal slutte å bevege seg viss ballen
- blir redda. Legg til dette som eit nytt skript på både Ball og Målmann:

```
når eg får meldinga [Redning v]
stopp [andre skript i figuren v] :: control
```

Eit triks er å fyrst skrive koden for Ball. Så kan du kopiere den til Målmann ved å dra koden til Målmann-figuren i figurvindauget nedst på skjermen.



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Sluttar både ballen og målmannen å bevege seg viss målmannen reddar?



Sjekkliste

No skal me også sjekke om ballen har gått i mål. Det gjer me ved å undersøke kor langt til høgre på skjermen ballen har gått. Posisjonen til ein figur i Scratch er beskrive ved hjelp av koordinatar: (*x*-posisjon) seier kor ein figur er sidelengs på skjermen, medan (*y*-posisjon) seier kor langt opp eller ned på skjermen ein figur er. Rett under scena kan du sjå to tal merka *x* og *y*. Desse viser koordinatane til musepeikaren.



- ☐ Me seier at det har blitt mål viss ballen går langt nok til høgre utan at den har blitt redda. Viss du prøver å peike på målstanga med musepeikaren ser du at den står omlag ved *x* lik 160. Utvid skriptet på ballen vidare slik at det ser slik ut:

```
når @greenFlag vert trykt på
gå til x: (-125) y: (-60)
vent til <rører [Leo v]?>
for alltid
  gå (6) steg
  viss <rører [Målmann v]?>
    send meldinga [Redning v]
  elles
    viss <(x-posisjon) > [160]>
      send meldinga [Mål v]
    slutt
  slutt
slutt
```

- ☐ På same måte som for redning kan me avslutte rørsla til *Ball* og *Målmann* ved å lage dette skriptet på begge figurane:

```
når eg får meldinga [Mål v]
stopp [andre skript i figuren v] :: control
```

- ☐ Me kan la `Leo` juble litt når han scorar mål. Klikk på kattefiguren og gi han det følgjande skriptet:

```
når eg får meldinga [Mål v]  
sei [Ja, det vart mål!!] i (2) sekund
```

- ☐ Lag eit tilsvarande skript der `Leo` seier noko om at han er lei seg viss det blir `Redning`. Prøv å gjere det på eiga hand!



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Klarar du å score mål?
- ☐ Klarar målmannen å redde nokre skot?

Endre farta

Du kan gjere spelet enklare eller vanskelegare ved å endre farta på ballen og kor fort målmannen beveger seg. Begge desse er bestemt av talet som står i gå () steg-klossane til høvesvis `Ball` og `Målmann`.

Prøv ulike tal for både fotballen og målmannen til du finn den kombinasjonen du likar best. Pass på at det blir litt vanskeleg, men ikkje umogleg.

Steg 5: Fyrstemann til 10!

Til slutt skal me sjå på korleis me kan telje kor mange mål som blir scora.



Sjekkliste

For å telje kor mange mål du har scora, og kor mange redningar `Målmann` har gjort, skal me bruke *variablar*.

- ☐ Klikk på scena til venstre for figurlista.
- ☐ Klikk på `Data`-kategorien og lag ein ny variabel. Gi den nye variabelen namnet `Mål`. Legg merke til at det dukka opp ein ny boks på scena som er merka `Mål`, og som viser talet 0.
- ☐ No vil me telje måla. Lag eit nytt skript som endrar (`Mål`) kvar gong meldinga `Mål` blir sendt. Det gjer du ved å lage dette skriptet på scena:

```
når eg får meldinga [Mål v]  
endra [Mål v] med (1)
```

- ☐ Me kan gjere tilsvarande for å telje kor mange redningar som har blitt gjort. Lag ein ny variabel som heiter (`Redningar`).

- ☐ Så lagar du eit nytt skript for å telje redningane:

```
når eg får meldinga [Redning v]
endra [Redningar v] med (1)
```



Test prosjektet

Klikk på det grøne flagget.

- ☐ Tel spelet kvar gong du scorar mål?
- ☐ Blir det telt kor mange redningar målmannen gjer?



Sjekkliste

Til slutt vil me leggje inn ein test på om `Leo` klarar å score 10 mål eller `Målmann` klarar å redde 10 gonger. Dette er litt omfattande.

- ☐ Fyrst lagar me to ny bakgrunnar. Ein for om spelaren vinn (katten scorar 10 gonger) og ein me brukar om spelaren tapar (målmannen reddar 10 gonger). Klikk på `Bakgrunner`-fana. Høgreklikk på den vesle versjonen av bakgrunnen din midt på skjermen og vel `Lag en kopi`.
- ☐ Vel ei passende farge, og klikk på tekstverktøyet. Vel skrifttypen `Marker` nederst på skjermen. Skriv ein tekst som liknar på `Gratulerer, du vann!` litt høgt på kopien av bakgrunnen. Gi denne bakgrunnen namnet `Siger`.
- ☐ Lag så ein ny kopi av den originale bakgrunnen. Kall denne for `Tap` og skriv ein passende tekst.
- ☐ Lag eit skript på bakgrunnen som set variablane dine til 0 i starten av spelet.

```
når @greenFlag vert trykt på
set [Mål v] til [0]
set [Redningar v] til [0]
byt bakgrunn til [goall]
send meldinga [Nytt spark v]
```

- ☐ No vil me spele utan å måtte klikke på det grøne flagget kvar gong me skal skyte eit straffespark. Til det brukar me meldinga `Nytt spark`. Me må bytte ut

```
når @greenFlag vert trykt på
```

med

```
når eg får meldinga [Nytt spark v]
```

på både `Leo`, `Ball` og `Målmann`. Til dømes blir skriptet på `Leo` sjåande slik ut:

```
når eg får meldinga [Nytt spark v]
gå til x: (-180) y: (-30)
```


- ☐ Til slutt legg me på testen om me har scora 10 mål eller om målmannen har redda 10 gonger.

Endre `Mål`-skriptet på scena slik at det ser slik ut:

```
når eg får meldinga [Mål v]
endra [Mål v] med (1)
vent (2) sekund
viss <(Mål) < [10]>
    send meldinga [Nytt spark v]
elles
    byt bakgrunn til [Siger v]
    stopp [alle v] :: control
slutt
```

- ☐ På samme måte endrar du `Redning`-skriptet på scena:

```
når eg får meldinga [Redning v]
endra [Redningar v] med (1)
vent (2) sekund
viss <(Redningar) < [10]>
    send meldinga [Nytt spark v]
elles
    byt bakgrunn til [Tap v]
    stopp [alle v] :: control
slutt
```



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Får du skyte fleire straffespark utan å måtte trykke på det grønne flagget mellom kvar gong?
- ☐ Byttar spelet til riktig bakgrunn viss du scorar 10 mål?
- ☐ Byttar spelet til riktig bakgrunn viss målmannen reddar 10 gonger?
- ☐ Blir måla og redningane nullstilt når du klikkar på det grønne flagget?

Lydeffektar

Du kan leggje til lydeffektar i spelet ditt ved å bruke klossane under `Lyd`-kategorien. Prøv til dømes å leggje på lydar når ballen blir sparka, når målmannen reddar, eller når det blir mål.

For å finne fleire lydar å bruke i spelet ditt kan du velje `Lyder`-fana. Her kan du hente fleire lydar frå Scratch-biblioteket, eller til og med ta opp egne lydar! Eksperimenter og prøv deg fram!



Lagre spelet

Då er me ferdige med Straffespark! Viss du har idear til korleis du kan gjere spelet endå meir morosamt er det berre å prøve sjølv!

Viss du klikkar `Legg ut` vil prosjektet ditt bli lagt ut på Scratch-heimesida slik at andre kan spele det!

