

○ Julekort



PÅ BOKMÅL



LAST NED PDF

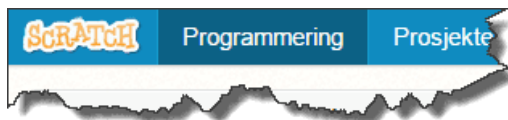
Introduksjon

Me skal lage eit julekort i Scratch. Det skal ha nokre enkle funksjonar og animasjonar. Når det er ferdig vil det sjå ut om lag som på biletet under.




Steg 1: Endre bakgrunn og finn figurar

Når du er klar til å starte vel du *Programmering* i menyen øvst på sida <http://scratch.mit.edu/>. Då kjem me inn i Scratch.



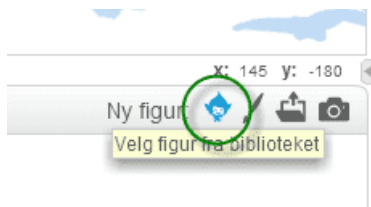
Sjekkliste

- ☐ Klikk på scena ved sidan av kattefiguren `sprite1` i vindaugst for figurar. Trykk på  for å importere ein ferdig bakgrunn. Vel den bakgrunnen du vil. Så slettar du den tomme bakgrunnen som ligg der.



- ☐ Slett kattefiguren `sprite1` ved å høgreklikke på den og slette.

- ☐ Vel nye figurar frå biblioteket. Legg til isbjørnen, snømannen og juletreet.



Steg 2: Leggje til kode

No skal me få figurane til å gjere ting når dei blir klikka på.



Sjekkliste

- ☐ Vel isbjørnen og fana `Skript` og lag denne koden. Når isbjørnen blir klikka på skal den seie `God jul!`. Så skal den skifte utsjånad kvart sekund, 10 gonger.

```
når denne figuren vert trykt på
sei [God jul!] i (2) sekund
gjenta (10) gongar
  neste drakt
  vent (1) sekund
slutt
```



Test prosjektet ditt

Klikk på isbjørnen og sjå om koden din virkar.

- ☐ Seier isbjørnen `God jul!`?
- ☐ Forandrar isbjørnen stilling?



Sjekkliste

- ☐ Vel snømannen og fana `Skript` og lag denne koden. Snømannen skal spørje etter namnet ditt. Den set inn svaret i ei ny setning. Så skal den skifte farge.

```
når denne figuren vert trykt på
spør [Kva heiter du ?] og vent
sei (set saman [God jul ] (svar)) i (2) sekund
for alltid
  endra [farge v]-effekt med (25)
slutt
```



Test prosjektet ditt

Klikk på snømannen og sjå om koden din virkar.

- ☐ Spør snømannen om namnet ditt?
- ☐ Svarar snømannen med namnet ditt når du har skrive det inn?
- ☐ Forandrar snømannen farge?



Sjekkliste

- ☐ Vel juletreet og fana skript og lag denne koden. No skal juletreet skifte farge og utsjånad.

```
når @greenFlag vert trykt på
for alltid
  vent (0.3) sekund
  endra [farge v]-effekt med (25)
  neste drakt
slutt
```



Test prosjektet ditt

Trykk på det grønne flagget og sjå om alt virkar.

- ☐ Endrar treet farge?
- ☐ Dansar treet frå side til side?

Steg 3: Har du meir tid, seier du?

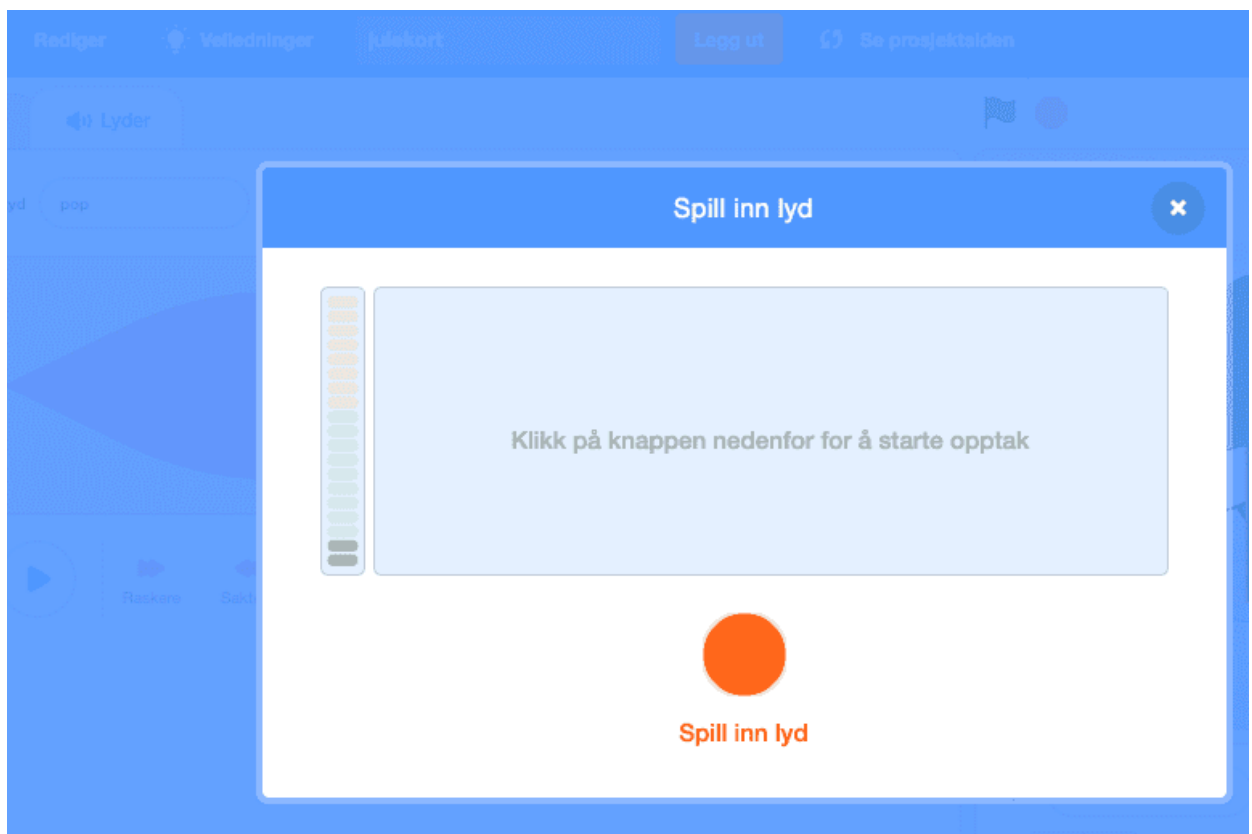
Då har du jobba godt! Om du framleis har tid kan du prøve noko av det følgjande:



Sjekkliste

- ☐ Legg til din eigen velkomsthelsing, til dømes "God jul" eller ein julesang du syng sjølv.

Klikk på Scene, og vel fana Lydar.



Ta opp din eigen lyd og gi den eit namn, til dømes julehelsing. Så går du inn på skript, og legg inn følgjande kode:

når @greenFlag vert trykt på
spel lyden [julehelsing v] til han er ferdig

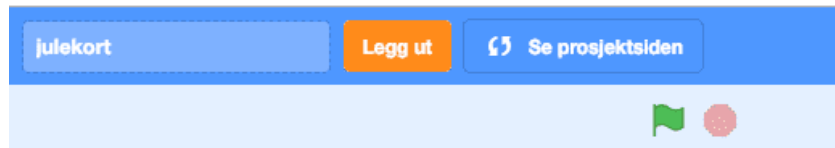
- ☐ Kanskje finn du på nokre andre morosame animasjonar? Snømannen kan til dømes danse eller turne litt? Kan me ha snakkande eller hoppande galne julepresangar? Du bestemmer!

Steg 4: Lagre og publisere

Gi julekortet ditt eit namn. Vel **Lagre** no frå **Filmenyen**.



Så kan du publisere julekortet ditt ved å velje [Legg ut](#).



Lisens: CC BY-SA 4.0