

○ Julekort

↓ LAST NED PDF

Introduksjon

Vi skal lage et julekort i Scratch. Det skal ha noen enkle funksjoner og animasjoner. Når det er ferdig vil det se omtrent slik ut.




Steg 1: Endre bakgrunn og finne figurer



Sjekkliste

- ☐ Start et nytt prosjekt. Når du står på startsiden til Scratch, trykk på navnet ditt øverst i høyre hjørne. Trykk så "Mine ting" og til slutt "Nytt prosjekt". Du vil se en katt som venter på å bli programmert!



- ☐ Trykk på  nede til høyre for å importere en ferdig bakgrunn. Velg den bakgrunnen du vil. Trykk så `Scene`, `Bakgrunner`, velg den tomme bakgrunnen til venstre, og slett den ved å høyreklikke på den og velg `Slett`.
- ☐ Slett kattefiguren `Sprite1` ved å høyreklikke på ham og slette.



- ☐ Velg nye figurer fra biblioteket med dette ikonet nede til høyre:

Legg til isbjørnen, snømannen og juletreet.

Steg 2: Legge til kode

Nå skal vi få figurene til å gjøre ting når de blir klikket på.



Sjekkliste

- ☐ Velg isbjørnen og fanen `Skript` og lag denne koden. Når isbjørnen blir klikket på skal den si `God jul!`. Deretter skal den skifte utseende hvert sekund, 10 ganger.

```
når denne figuren klikkes
si [God jul!] i (2) sekunder
gjenta (10) ganger
  neste drakt
  vent (1) sekunder
slutt
```



Test prosjektet ditt

Klikk på isbjørnen og se om koden din virker.

- ☐ Sier isbjørnen `God jul!`?
- ☐ Forandrer isbjørnen stilling?



Sjekkliste

- ☐ Velg snømannen og fanen `Skript` og lag denne koden. Snømannen skal spørre etter navnet ditt. Den setter svaret inn i en ny setning. Deretter skal den skifte farge.

```
når denne figuren klikkes
spør [Hva er navnet ditt?] og vent
si (sett sammen [God jul ] (svar)) i (2) sekunder
gjenta for alltid
  endre [farge v] effekt med (25)
slutt
```



Test prosjektet ditt

Klikk på snømannen og se om koden din virker.

- ☐ Spør snømannen om navnet ditt?
- ☐ Svarer snømannen med navnet ditt når du har skrevet det inn?
- ☐ Forandrer snømannen farge?



Sjekkliste

- ☐ Velg juletreet og fanen `Skript` og lag denne koden. Nå skal juletreet skifte farge og utseende.

```
når @greenFlag klikkes
gjenta for alltid
  vent (0.3) sekunder
  endre [farge v] effekt med (25)
  neste drakt
slutt
```



Test prosjektet ditt

Trykk på det grønne flagget og se om alt virker.

- ☐ Endrer treet farge?
- ☐ Danser treet fra side til side?

Steg 3: Har du ledig tid, sier du?

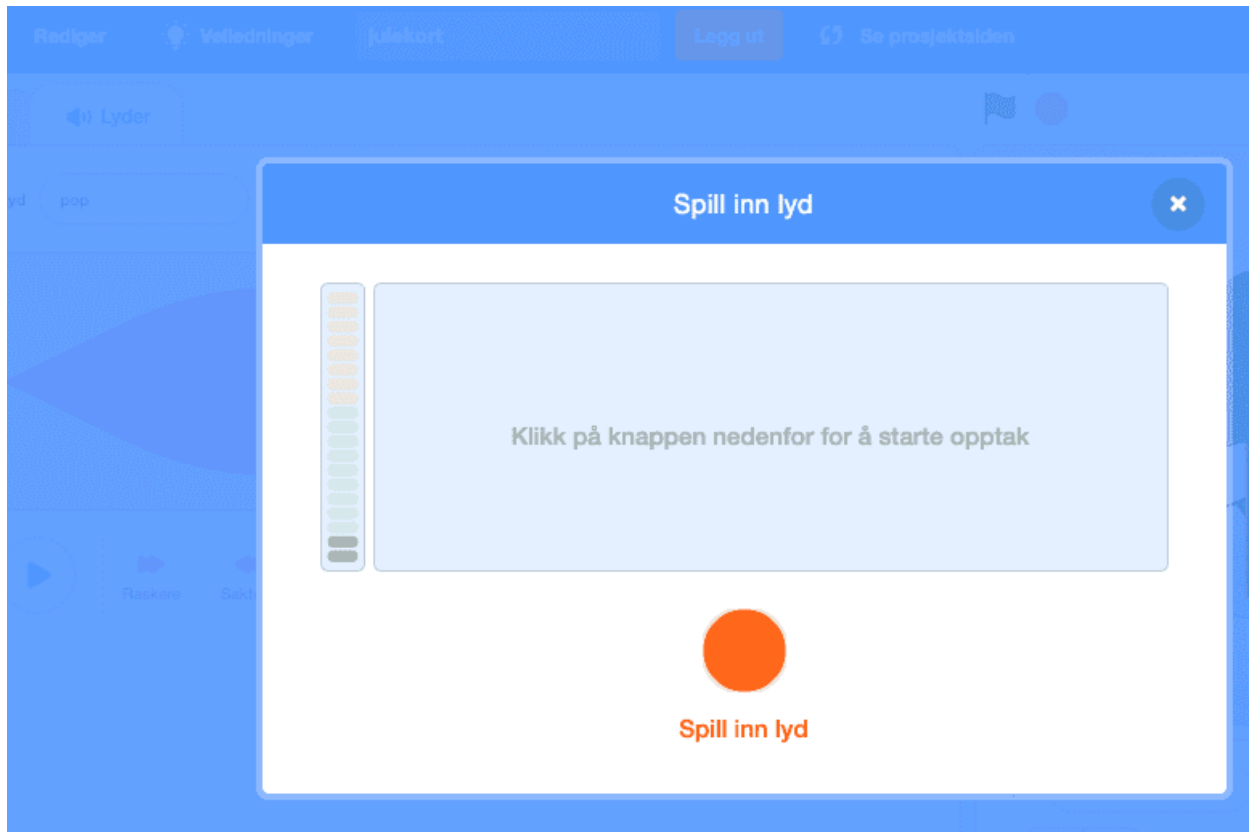
Da har du jobbet godt! Om du fortsatt har ledig tid kan du:



Sjekkliste

- ☐ Legge til din egen velkomsthilsen, for eksempel "God jul" eller du kan synge din egen julesang.

Klikk på **Scene**, og velg fanen **Lyder**. Flytt musepekeren over **Velg en lyd**-ikonet helt nede til venstre, og klikk **Spill inn lyd**.



Ta opp din egen lyd, og gi den et navn, for eksempel `julehilsen`. Gå deretter inn på **Skript**, og legg inn følgende kode:

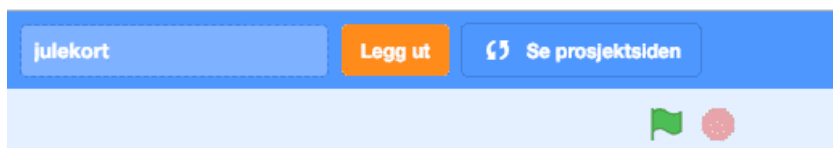
```
når @greenFlag klikkes  
spill lyden [julehilsen v] til den er ferdig
```

- ☐ Kanskje finne på noen andre morsomme animasjoner? Snømannen kan danse eller turne litt? Kan vi ha snakkende eller hoppende gale julepresanger? Du bestemmer!

Steg 4: Lagre og publisere

Gi julekortet ditt et navn. Klikk **Fil**-menyen øverst til venstre, og klikk **Lagre nå** under den.

Deretter kan du publisere julekortet ditt ved å velge **Legg ut**.



Lisens: CC BY-SA 4.0