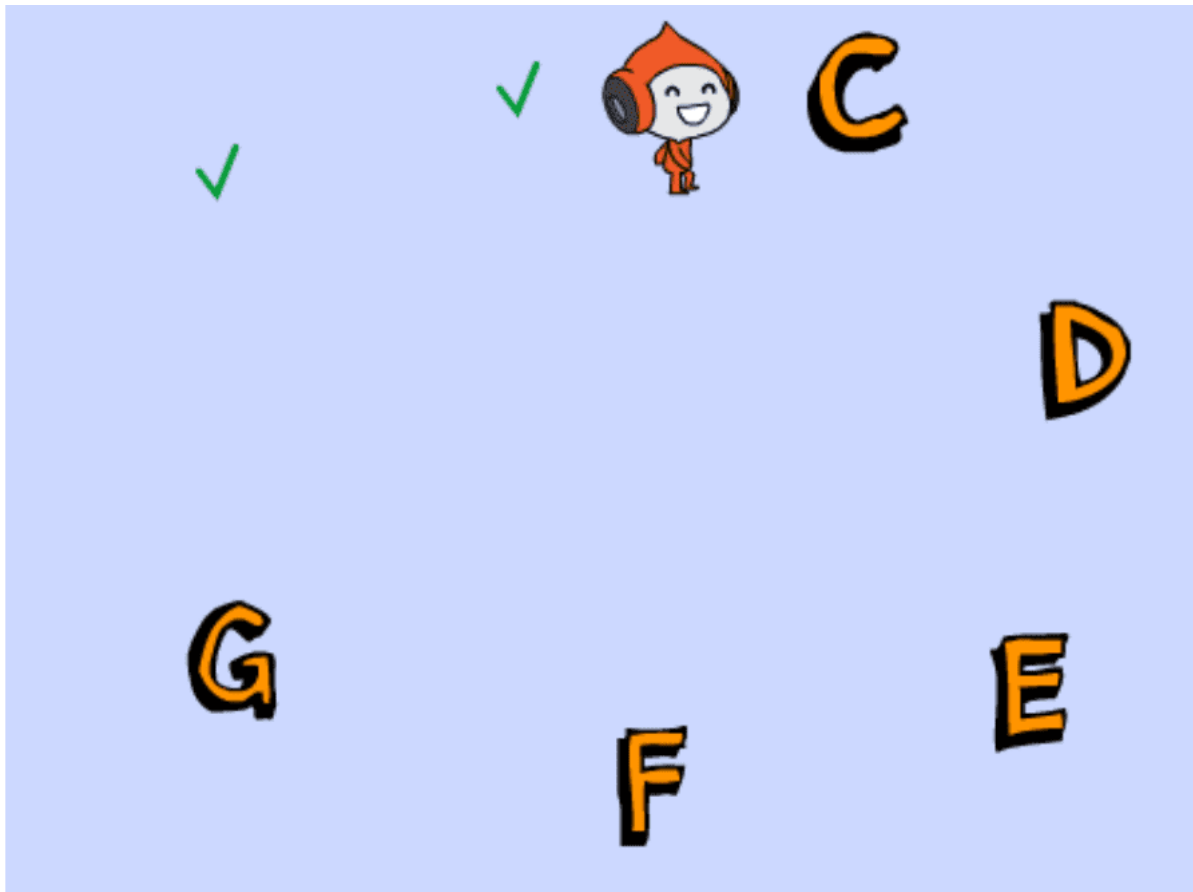


△ Orienteringsløpet



Introduksjon

Me skal øve på flytting på ei scene. Springaren på scena skal ta på alle bokstav-postane. Når det er gjort vinn han spelet. Kor mange måtar kan du løyse oppgåva på?



Steg 1: Lag ein remiks av Orienteringsløpet

Me tek utgangspunkt i eit prosjekt som allereie er laga.



Sjekkliste

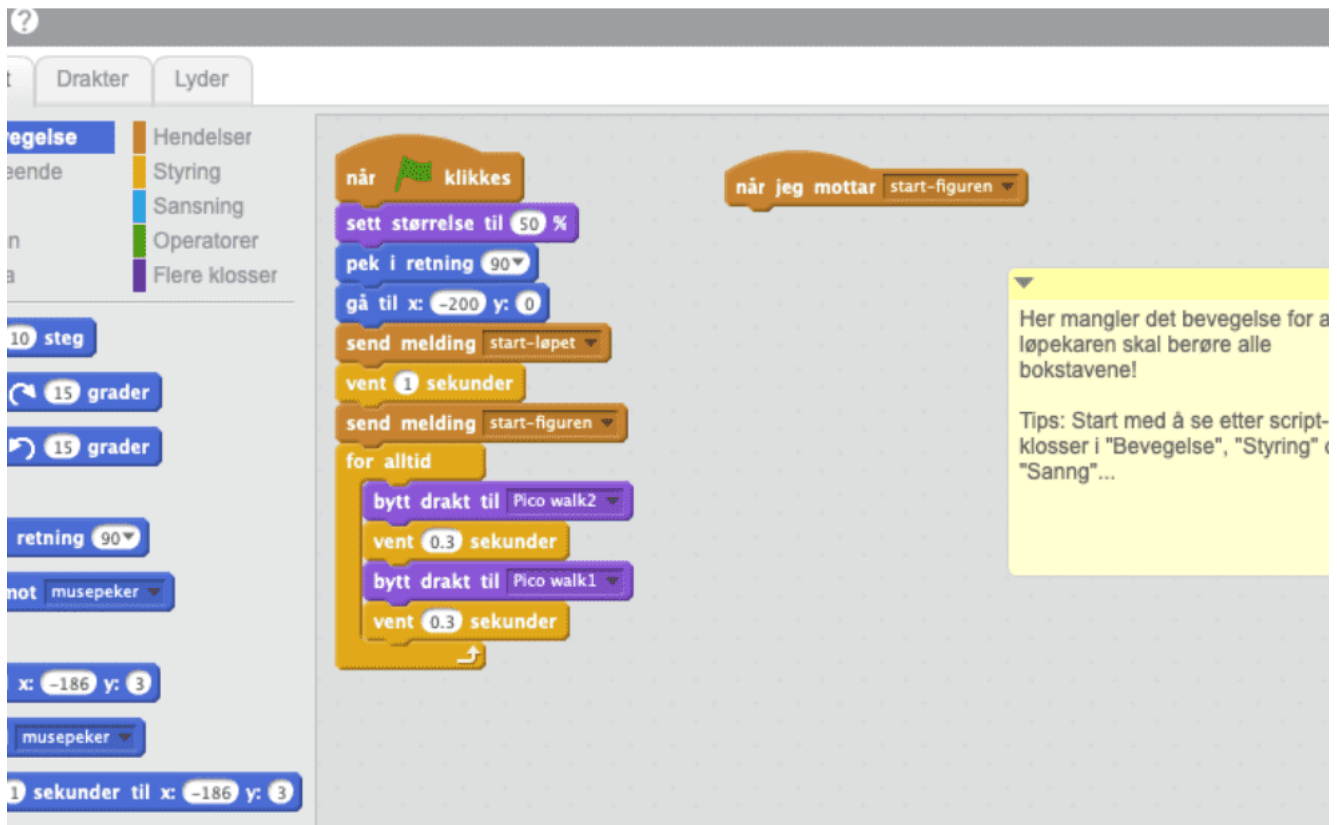
- ☐ Gå til <https://scratch.mit.edu/projects/261157815>.
- ☐ Sjå inni prosjektet, og trykk remiks-knappen.

No får du ein kopi av prosjektet.

Steg 2: Gi springaren ein måte å ta alle bokstavane på

Lag kode som flyttar springaren mellom bokstavane.

Start med å leggje inn kode under klossen Når er får meldinga start figuren, som vist på biletet:



Sjekkliste

- ☐ Prøv ulike måtar å kode han rundt slik at han kjem borti kvar bokstav. Når han har vor borti alle bokstavane skiftar scena utsjånad og jublar for deg.
- ☐ Du kjem til å trenge kommandoar frå Hendingar, Styring og Rørsle. Men alle klossar er lov!
- ☐ Du treng ikkje treffe bokstavane i alfabetisk rekkefølge.
- ☐ Du treng ikkje å springe i ring, det einaste du må gjere er å kome borti alle bokstavane på ein eller annan måte.

Steg 3: Klarte du det?



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Fungerer koden?

Utfordring

- Prøv å løyse det på fleire måtar!
- På kor mange måtar klarar du å ta alle postane?



Lagre prosjektet

Veldig bra! No er du ferdig og kan kose deg med spelet du har laga!

Lisens: CC BY-SA 4.0