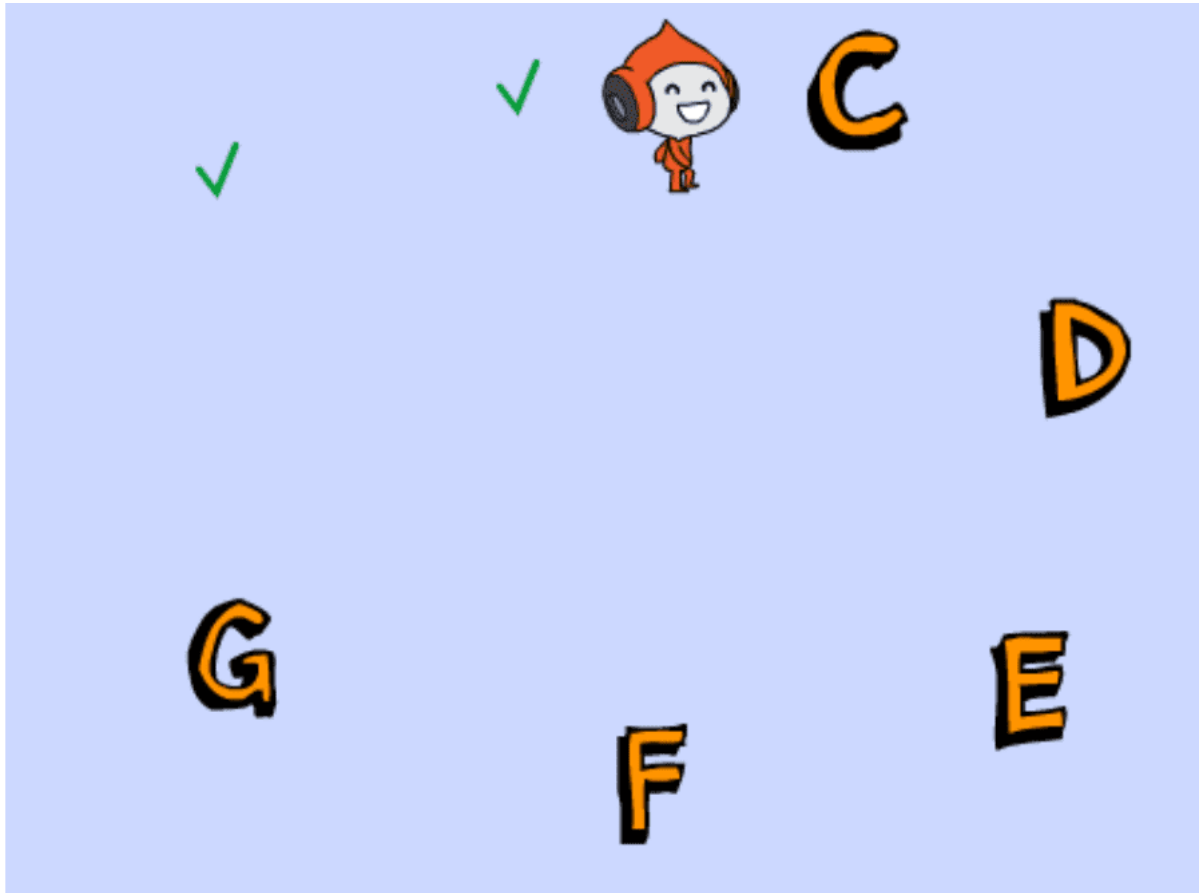


△ Orienteringsløpet

↓ LAST NED PDF

Introduksjon

Vi skal øve på forflytning i en scene. Løperen i scenen skal berøre alle bokstav-postene. Når det er gjort vinner han spillet. Hvor mange måter klarer du å løse oppgaven?



Steg 1: Lag en remiks av Orienteringsløpet

Vi tar utgangspunkt i et prosjekt som allerede er laget.



Sjekkliste

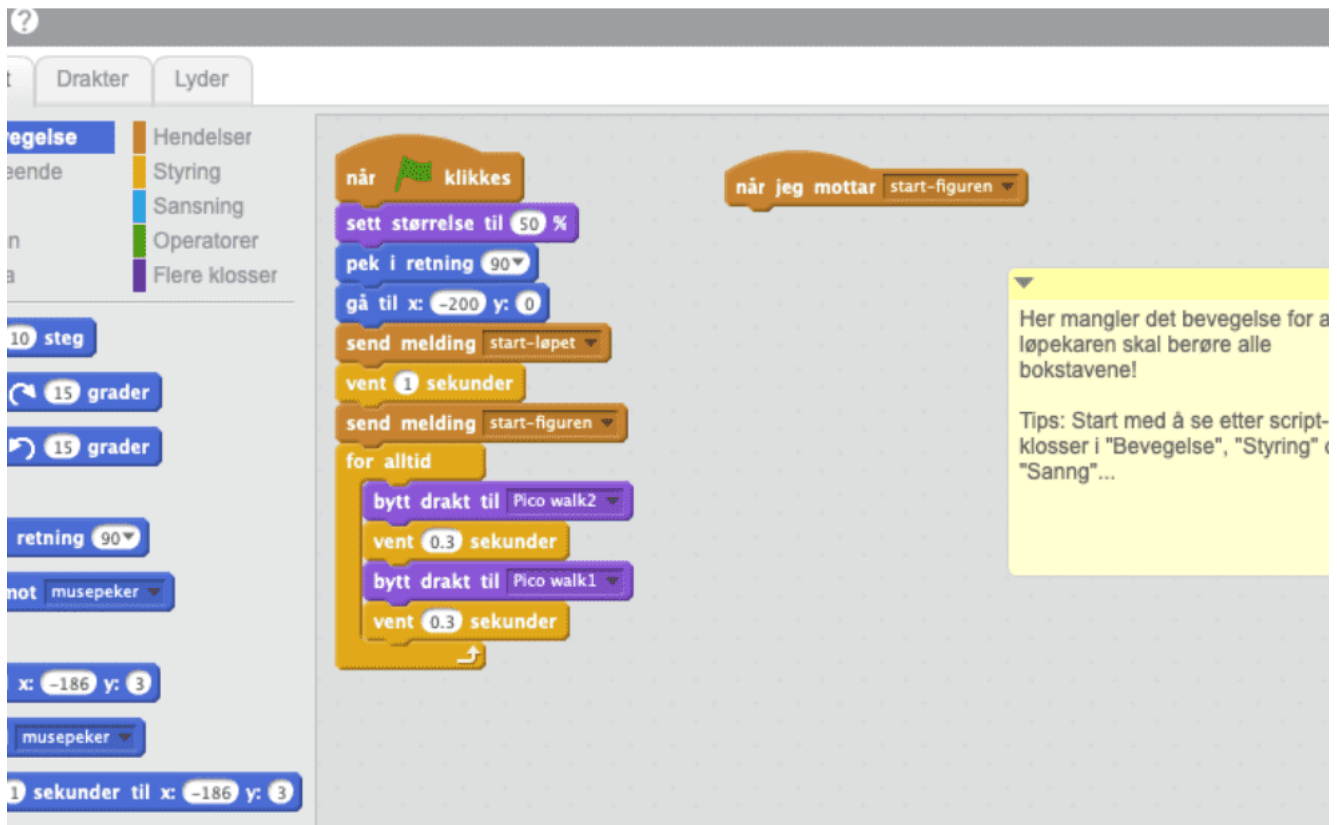
- ☐ Gå til <https://scratch.mit.edu/projects/261157815>.
- ☐ Se inni prosjektet, og trykk remiks-knappen.

Nå får du en kopi av prosjektet.

Steg 2: Gi løpekaren en måte å berøre alle bokstavene

Lag kode som flytter løperen mellom bokstavene.

Begynn å legge inn kode under klossen Når jeg mottar start figuren, som vist på bildet:



Sjekkliste

- ☐ Prøv ulike måter å kode ham omkring slik at han berører hver bokstav. Når han har berørt alle bokstavene, skifter scenen utseende og jubler for deg.
- ☐ Du kommer nok til å trenge kommandoer fra *Hendelser*, *Styring* og *Bevegelse*. Men alle klosser er lov!
- ☐ Du trenger ikke treffe bokstavene i alfabetisk rekkefølge.
- ☐ Du trenger ikke å løpe i en ring, alt du må gjøre er å berøre alle bokstavene på en eller annen måte.

Steg 3: Klarte du det?



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Fungerer koden?

Utfordring

- Prøv å løse det på flere måter!
- Hvor mange måter klarer du å berøre alle postene?



Lagre prosjektet

Veldig bra! Nå er du ferdig og kan kose deg med spillet du har laget!

Lisens: CC BY-SA 4.0