

Level

2

Flaksefugl

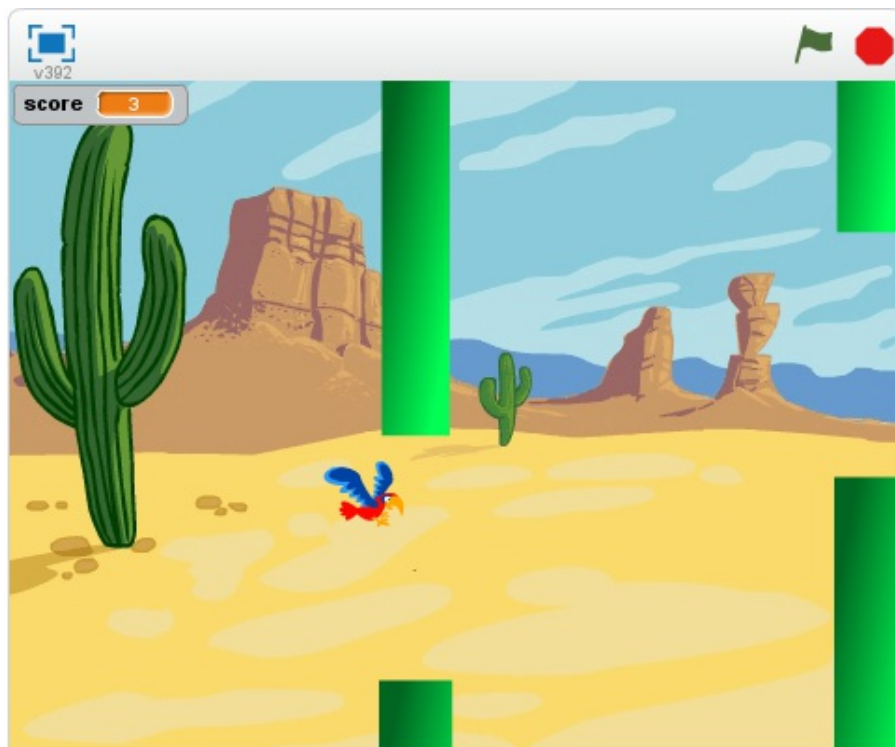
{code
club}

All Code Clubs must be registered. Registered clubs appear on the map at codeclub.org.uk - if your club is not on the map then visit jumpto.cc/18CpLPy to find out what to do.

Introduksjon

I denne oppgaven skal vi lage vår egen versjon av spillet Flappy Bird.

Trykk på mellomromstasten for å flakse og prøv å styre mellom rørene!



Activity Checklist

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one



Test your Project

Click on the green flag to **TEST** your code

1



Save your Project

Make sure to **SAVE** your work now

Steg 1: Få Flakse til å falle

✓ Sjekkliste

1. Start et nytt Scratch-prosjekt. Slett katten ved å høyreklikke den og velge "Slett". ☐
2. Bytt ut bakgrunnen med et utendørslandskap. desert er et bra valg. ☐
3. Legg til Flappy-figuren. Du trenger en figur med drakter for vinger opp og vinger ned. parrot er et bra forslag. ☐
4. Bytt navn på figuren til Flakse. ☐
5. Gi Flappy dette scriptet: ☐



🚩 Test prosjektet ditt

klikk det grønne flagget: starter Flakse midt på skjermen og faller mot bunnen?



Lagre prosjektet ditt hvis du kan

Steg 2: Få Flakse til å fly

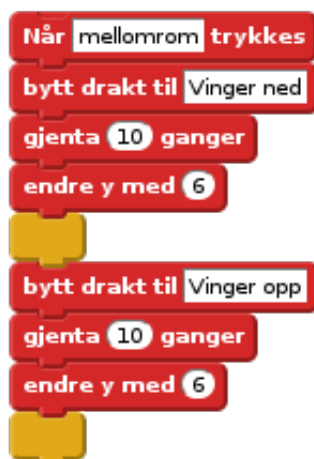
Nå vil vi at Flakse skal fly oppover når du trykker mellomrom.

✓ Sjekkliste

1. Klikk på Drakter og gi de to draktene navnene Vinger opp ☐

og Vinger ned.

2. Gå tilbake til Skript og legg til dette skriptet:



Test prosjektet ditt

Klikk det grønne flagget: klarer du å kontrollere Flakse med mellomromstasten? La du merke til at noen ganger så flytter ikke Flakse seg når du trykker mellomrom? Det er det neste vi skal fikse.



Lagre prosjektet ditt

Steg 3: Gjør kontrollen bedre

Vi vil at Flakse skal reagere hver gang vi trykker mellomrom. Men når vi trykker mellomrom så starter to løkker etterhverandre. Hvis vi trykker mellomrom før disse to løkkene er ferdig så skjer det ikke noe. For å løse dette problemet skal vi bruke en variabel til å telle hvor mange flaks vi trenger å gjøre.



Sjekkliste

1. Ta fra hverandre skriptet som starter med `når mellomrom`



trykkes og legg de til siden. Vi skal bruke klossene straks.

2. Lag en ny variabel For denne figuren og kall den flaks.
3. Legg til dette skriptet ved å bruke blokkene du la til siden:



1. Til slutt, legg til dette skriptet på når mellomrom trykkes blokken:



Test prosjektet

Klikk det grønne flagget: Flakser Flakse en gang for hver gang du trykker mellomrom??



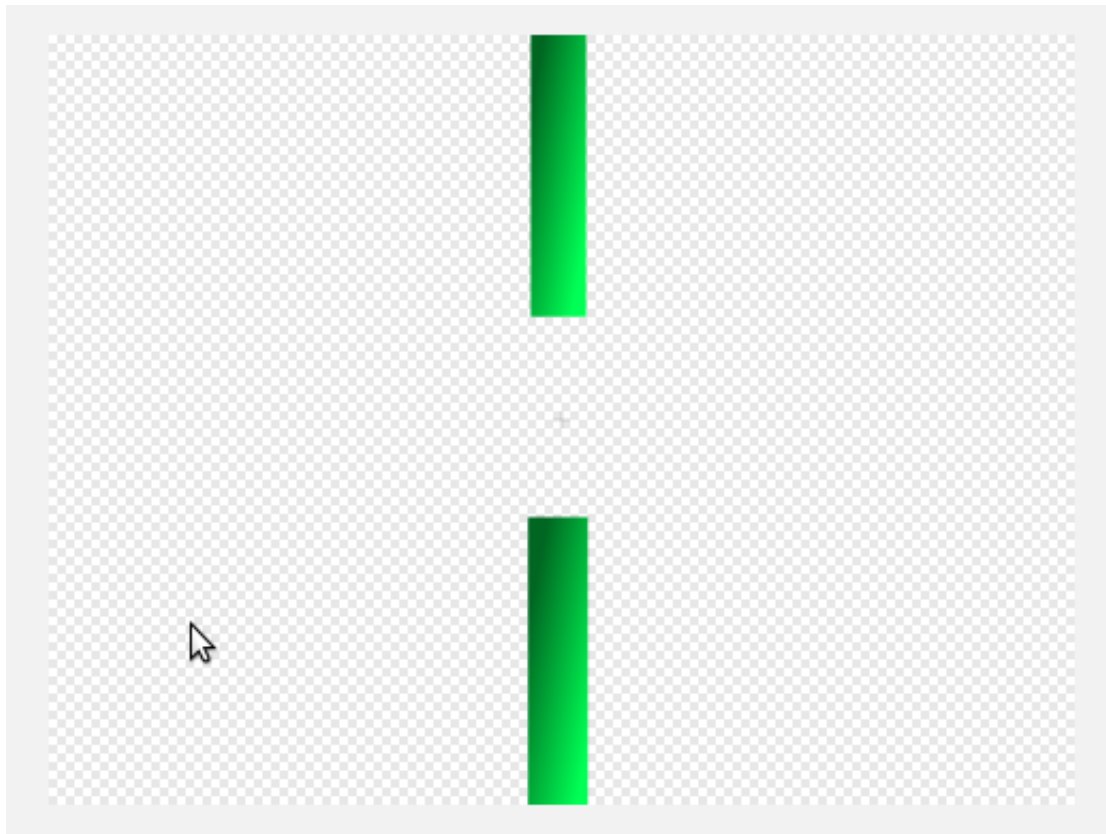
Lagre prosjektet ditt om det trengs

Steg 4: Legg til rørene

Vi vil legge til noen hindringer som Flakse kan fly igjennom.

✓ Sjekkliste

1. Klikk på `tegn ny figur` knappen. ☐
2. Gi den nye figuren navnet rør. ☐
3. Hvis drakten er i `Punktgrafikk` klikk på `Bytt til vektorgrafikk` knappen. ☐
4. Klikk på `Zoom -` så du kan se hele tegneområdet. ☐
5. Klikk på `Rektangel`, velg en farge og klikk på `Fyll rektangel` knappen nederst til venstre. ☐
6. Klikk og dra to bokser, en fra toppen og en fr bunn i midten av tegneflaten. Det skal se sånn ut: ☐



1. Du kan skyggelegge røra ved å klikke på `Fyll farge` og klikke på en av skyggemetodene i firkantene nede til venstre. Velg to varianter av samme farge: en for ☐

forgrunnen og en for bakgrunnen. Når du klikker på en firkant med fylleverktøyet får du en fin effekt.

2. Gi figuren navnet Rør.



Lagre prosjektet ditt

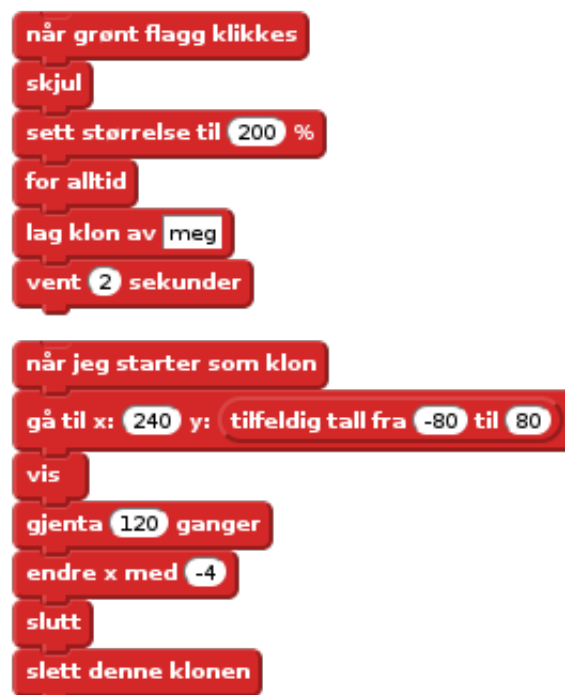
Steg 5: Få røra til å bevege seg

Nå skal vi få røra til å flytte seg og gjøre plasseringen tilfeldig slik at vi får en hinderløype til Flakse.



Sjekkliste

1. Klikk på rør-figuren og velg **Skript**.
2. Legg til dette skriptet:



Test prosjektet

Klikk det grønne flagget: Kommer det mange rør flygende mot Flakse? Har rørene åpninger til å fly gjennom? Om du synes det er vanskelig å fly Flakse gjennom åpningene kan du endre på åpningen mellom rørene med tegneverktøyet, eller du kan lage Flakse mindre.



Lagre prosjektet

Steg 6: Finn ut om Flakse kræsjer med rørene

For at spillet skal bli vanskelig må spilleren styre Flakse gjennom åpningene mellom rørene uten å komme borti hverken rør eller kanten av skjermen. Vi skal legge til noen blokker for å merke om Flakse kræsjer.



Sjekkliste

1. Vi legger til en lyd som vi kan spille når Flakse kræsjer. ☐
Kliukk på Flakse og så på `Lyder`.
2. Klikk på `Velg lyd fra biblioteket`. ☐
3. Velg en kræsjelyd for Flakse. screech er en kul lyd. ☐
4. Klikk deg tilbake til `Skript` fliken. ☐
5. Legg til dette skriptet: ☐



1. Klikk på Rør og legg til dette skriptet:



Test prosjektet ditt

Klikk det grønne flagget: Stopper spillet når Flakse kommer borti et rør eller kanten av brettet?



Lagre prosjektet ditt

Steg 7: Legg til poeng

Spilleren skal score ett poeng hver gang Flakse flyr gjennom en røråpning.



Sjekkliste

1. Vi legger til en lyd hver gang Flakse scorer ett poeng. Klikk på Rør og legg til en lyd. bird er et lurt valg. ☐
2. Gå tilbake til Skript . ☐
3. Lag en ny variabel for alle figurer og kall den poeng . ☐
4. Legg til et skript som setter poengene til 0 når det grønne flagget klikkes. ☐

5. Legg til dette skriptet:



Test prosjektet ditt

Klikk det grønne flagget: scorer du poeng når Flakse flyr forbi en åpning mellom rørene?



Lagre prosjektet ditt

Ting du kan prøve

- Kan du lage dette spillet lettere eller vanskeligere?
- Supert, du har laga ferdig spillet i sin enkleste form. Her er noen flere ting du kan prøve:

Utfordring 1: legg til rekorder

- ☐ Lag en ny variabel og klikk `Nett variabel` (lagret på `nett`) boksen. Kall variabelen `Rekord`
- ☐ når spillet er ferdig må du sjekke om det er en ny rekord:



Test prosjektet

Klikk det grønne flagget: Oppdaterer rekorden seg for hver gang du setter ny rekord?



Lagre prosjektet ditt

Utfordring 2: legg til tyngdekraft

Når noe faller på grunn av tyngdekraft øker farten jo lenger fallet varer. Vi skal prøve å etterligne denne måten å falle på.

- ☐ Legg til en ny variabel `for denne figuren` for Flakse og kall den `løft`.
- ☐ Endre Flakses falleskript:

```
når grønt flagg klikkes
sett løft til 0
gå til x: -50 y: 0
for alltid
  endre y med løft
  endre løft med -0.4
```

- ☐ og endre Flakses flakseskript:

```
når grønt flagg klikkes
sett flaks til 0
bytt drakt til vinger opp
for alltid
  gjenta til flaks = 0
    endre flaks med -1
  bytt drakt til vinger ned
  endre løft med 8
  vent 0.2 sekunder
  bytt drakt til vinger opp
  vent 0.2 sekunder
```

Test prosjektet ditt

Klikk det grønne flagget: dette Flakse forteller jo lenger han dette?



Utfordring 3: dett ut av skjermen

Når spilleren taper skal Flakse dette ned og ut av skjermen.

☐ Bytt ut `send meldingen Tap` blokka med `send meldingen fall`

☐ Legg til dett eskriptet:



☐ ikke glem å legge til en `vis`-blokk og sett Flakses retning når spillet starter på nytt.

Test prosjektet ditt

Klikk det grønne flagget: detter Flakse ut av skjermen når han treffer et rør? Flyr Flakse riktig vei når spillet starter igjen?



Lagre prosjektet ditt

Gratulerer, du er ferdig med spillet! Hva er rekorden din?

ikke glem å dele spillet med vennene dine. Trykk på Legg ut for at andre skal få prøve!