

Nivå
1

Felicia & Herbert

{codeclub
world.org}

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

Introduktion

Vi ska skapa ett spel där katten Felicia ska försöka ta musen Herbert. Du kontrollerar Herbert med muspekaren och försöker undvika att bli fångad av Felicia. Ju längre du håller dig ifrån honom desto fler poäng får du, men se till att inte åka fast för då går poängen ner igen!



Activity Checklist

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one



Test your Project

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







Save your Project

Make sure to **SAVE** your work now

STEG 1: Felicia följer muspekaren

✓ Checklista

1. Skapa ett nytt projekt. ☐
2. Klicka på Scen bredvid sprajten och byt till fliken ☐

3. Klicka på  och välj sedan bakgrunden Inomhus/hall (eller annan). ☐
4. Radera den ursprungliga tomma bakgrunden. ☐
5. Klicka på sprajten. Klicka sedan på  i övre vänstra hörnet. Byt namn på sprajten till Felicia. ☐
6. Se till att Felicia bara pekar åt vänster-höger genom att klicka på den här knappen: ☐

7. Skapa följande skript: ☐



🚩 Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan.

Följer Felicia muspekaren?




Ser det ut som att hon går när hon rör sig?

Rör hon sig i rätt hastighet?

STEG 2: Felicia jagar Herbert

Nu vill vi att Felicia ska jaga musen Herbert istället för muspekaren.

✓ Checklista

1. Skapa en ny sprajt genom att klicka på **välj ny sprajt** från biblioteket  och välj Djur/mouse1. ☐
2. Byt namn på sprajten till Herbert. ☐
3. Byt klädsel och gör den mindre än Felicia genom att klicka på knappen **Förminska**:  och sedan direkt på Herbert i händelsefönstret några gånger. ☐
4. Se till så att Herbert bara pekar åt vänster-höger genom att klicka på den här knappen:  ☐
5. Se till att sprajten Herbert är vald och ge honom det här skriptet: ☐



🚩 Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan.

Rör sig Herbert med muspekaren?

Jagar Felicia Herbert?



Spara ditt projekt.

STEG 3: Felicia säger till när hon har fångat Herbert

Vi vill att Felicia ska veta när hon har fångat Herbert, och säga det till oss.

☐ Ändra Felicias skript så det ser ut såhär:



Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan.

Säger Felicia till när hon har fångat Herbert?



Spara ditt projekt

STEG 4: Herbert blir ett spöke när han fångas

Istället för att Felicia säger någonting så vill vi att Herbert ska förvandlas till ett spöke när han fångas.

✓ Checklista

1. Ändra i Felicias skript så att det skickar ut följande meddelande när hon fångar Herbert. I blocket 'skicka' behöver du skriva in ett meddelande, i det här fallet fångad. ☐



1. Importera en ny klädsel till Herbert genom att markera honom, klicka på fliken **Klädselar**, sedan på **Välj klädsel från biblioteket** och välj Fantasy/ghost2-a. ☐
2. Gör den nya spöklädseln mindre med knappen **Förminska** som tidigare: ☐
3. Byt namn på Herberts klädselar så att musklädseln heter levande och spöklädseln heter död (det gör man i övre delen av ritfönstret). ☐
4. Skapa ett nytt skript till Herbert så att han kan förvandlas till spöke: ☐



Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan.

Blir Herbert ett spöke när han fångas?

Står Felicia still tillräckligt länge för att Herbert ska kunna ge sig iväg?



STEG 5: Räkna poäng

__Nu lägger vi till ett poängsystem så vi vet hur bra vi är på att hålla Herbert vid liv.

Vi börjar med att låta poängen vara noll och höjer den med ett varje sekund. Om Felicia fångar Herbert minskar vi poängen med fem.__

Checklista

1. Gå till fliken `Skript` och välj `Data`. Skapa en variabel som heter poäng för alla sprajter.
2. Markera Scenen och skapa de här två skripten:





Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan.

Ökas pängen med ett varje sekund?

Minskas poängen med fem när Herbert fångas?

Vad händer när Herbert fångas innan poängen har blivit fem?

Nollställs poängen när du startar om spelet?



Spara ditt projekt

Bra jobbat, nu är du klar och kan spela spelet!

Glöm inte att du kan dela spelet med dina kompisar genom att klicka på Dela i menyn.