Level 2

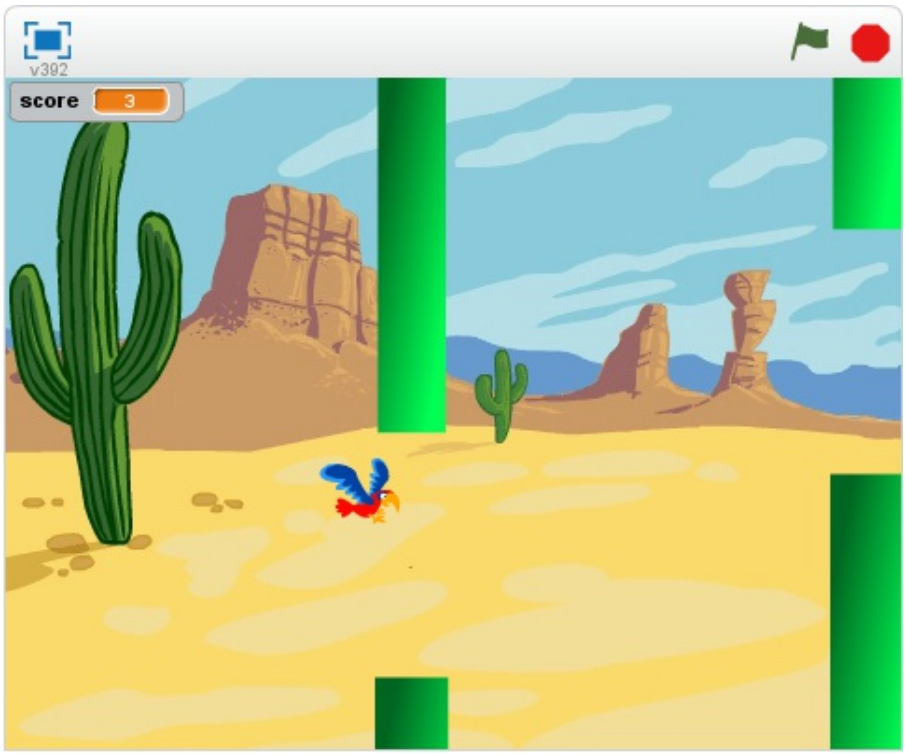
Flaxande Fågel

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

I det här projektet ska vi göra vår egen version av det väldigt populära spelet Flappy Bird. Projektet kräver Scratch 2.0.
Tryck på mellanslag för att flaxa och försök att styra genom hålen i rören!



Activity Checklist — Follow these INSTRUCTIONS one by one

Test your Project — Click on the green flag to TEST your code

These projects are for use in Code Clubs within the UK. For clubs outside the UK, please visit **projects.codeclubworld.org**. Our curriculum is developed in the open on GitHub (**github.com/CodeClub**), and we encourage contributions from our community - come and join us!

Save your Project

Make sure to SAVE your work now

These projects are for use in Code Clubs within the UK. For clubs outside the UK, please visit **projects.codeclubworld.org**. Our curriculum is developed in the open on GitHub (**github.com/CodeClub**), and we encourage contributions from our community - come and join us!

Steg 1: Få fågeln Flappy att falla

Checklista

1. Om Scratch inte är på svenska, så välj svenska i menyalternativet som ser ut som en jordglob. ☐
2. Skapa ett nytt Scratch-projekt. Ta bort katten genom att högerklicka på den och välja Radera. ☐
3. Ersätt bakgrunden med ett utomhus-landskap. desert är ett bra val. ☐
4. Lägg till fågeln Flappy. Du behöver en sprite med kostymer för vingar upp och vingar ner. parrot är ett bra val. ☐
5. Byt namn på spriten till Flappy ☐
6. Ge Flappy följande script: ☐

Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan, börjar Flappy i mitten på skärmen och faller ner?

Spara ditt projekt

Steg 2: Få Flappy att flyga

Sen ska vi få Flappy att flyga uppåt när du trycker på mellanslag.

These projects are for use in Code Clubs within the UK. For clubs outside the UK, please visit **projects.codeclubworld.org**. Our curriculum is developed in the open on GitHub (**github.com/CodeClub**), and we encourage contributions from our community - come and join us!

Checklista

1. Klicka på fliken Klädslar och döp kostymerna vingar upp och vingar ner. ☐
2. Byt nu tillbaks till fliken Script och lägg till detta script: ☐

Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan, kan du kontrollera Flappy med mellanslagstangenten? Märker du att Flappy inte alltid flyger uppåt när du trycker mellanslag? Vi ska fixa det nu...

Spara ditt projekt

Steg 3: Fixa kontrollerna

Vi vill att Flappy ska reagera varje gång vi trycker mellanslag. Men när vi trycker på mellanslag så börjar Flappy två loopar med förflyttning. Om vi trycker på mellanslag igen innan dessa loopar är färdiga så ignoreras det andra trycket. För att lösa detta så ska vi använda en variabel för att räkna hur många vingslag vi behöver göra.

These projects are for use in Code Clubs within the UK. For clubs outside the UK, please visit **projects.codeclubworld.org**. Our curriculum is developed in the open on GitHub (**github.com/CodeClub**), and we encourage contributions from our community - come and join us!

Checklista

1. Flytta undan blocken under `när mellanslag trycks ned` (vi kommer att använda dom snart igen.) ☐
2. Skapa en ny variable `Enbart för denna sprite` och kalla den `Flax`. ☐
3. Lägg till följande script genom att dra in blocken som du tidigare drog åt sidan: ☐

4. Och slutligen, lägg följande till din händelse `när mellanslag trycks ned`: ☐

These projects are for use in Code Clubs within the UK. For clubs outside the UK, please visit **projects.codeclubworld.org**. Our curriculum is developed in the open on GitHub (**github.com/CodeClub**), and we encourage contributions from our community - come and join us!

Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan, flaxar Flappy en gång för varje gång som du trycker på mellanslag?

Spara ditt projekt

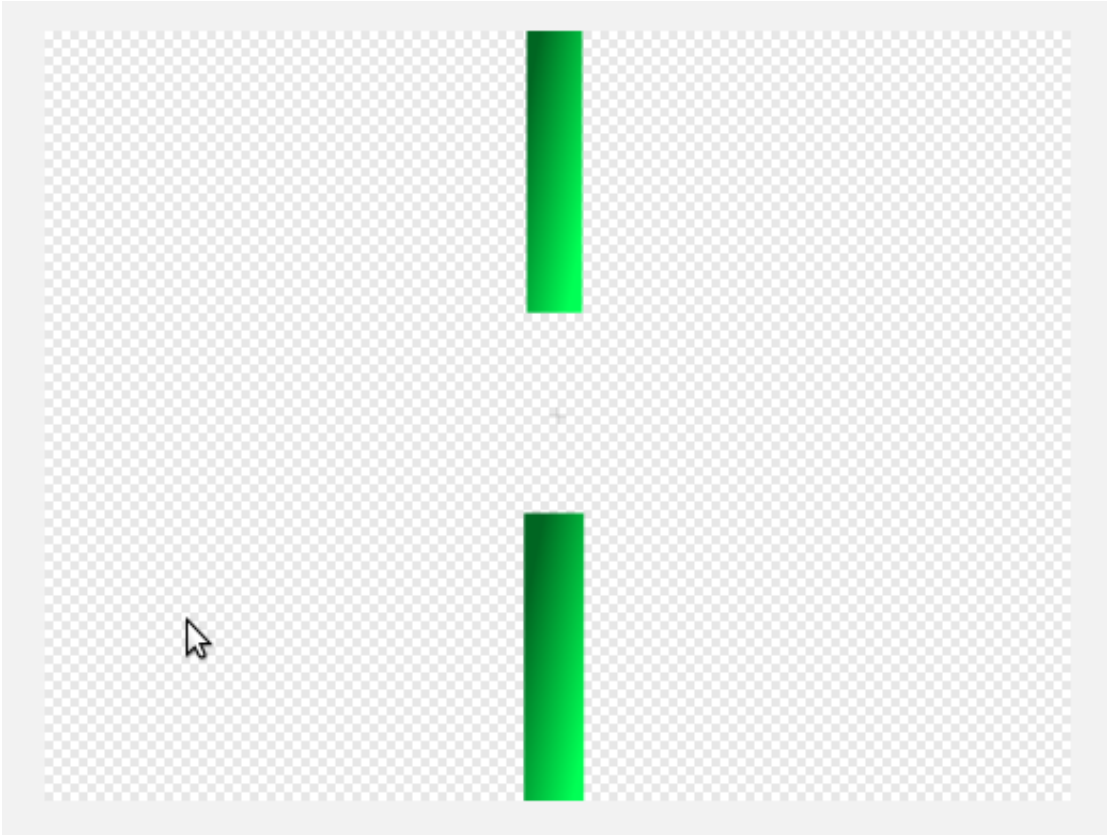
Steg 4: Lägg till rören

Nu ska vi lägga till några hinder som Flappy kan flyga igenom.

Checklista

1. Klicka på `Rita ny sprite` ☐
2. Döp klädseln till rör. ☐
3. Om klädseln är i `Bitmapsläge` så klicka på knappen `Omvandla till vektor`. ☐
4. Klicka på knappen `Zoom -` så att du kan se hela rit-ytan. ☐
5. Klicka på `Rektangel`, välj en färg, och klicka på knappen `Ifylld rektangel`. ☐
6. Klicka och drag två lådor, en från uppe i mitten och en från nere i mitten, som på bilden nedan: ☐

These projects are for use in Code Clubs within the UK. For clubs outside the UK, please visit **projects.codeclubworld.org**. Our curriculum is developed in the open on GitHub (**github.com/CodeClub**), and we encourage contributions from our community - come and join us!



1. Du kan tona dina rör genom att klicka på knappen `Färglägg en form` och klicka på knappen `Horisontell gradient`. Välj två nyanser av samma färg, en för förgrundsfärgen och en för bakgrundsfärgen. När du klicka för att fylla i formerna, så kommer färgen att skifta mellan de valda färgerna. ☐
2. Döp din sprite Rör ☐

Spara ditt projekt

Steg 5: Få rören att flytta på sig

Nu ska vi få rören att röra sig och placera sig slumpmässigt så att de skapar en hinderbana för Flappy.

Checklista

1. Klicka på din Rör sprite och välj fliken `Script`. ☐

These projects are for use in Code Clubs within the UK. For clubs outside the UK, please visit **projects.codeclubworld.org**. Our curriculum is developed in the open on GitHub (**github.com/CodeClub**), and we encourage contributions from our community - come and join us!

2. Lägg till följande script:

Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan, kommer det rör med hål i flygande på olika höjd? On du tycker att det är svårt att åka med Flappy genom hålen i rören så kan du göra hålen större genom att att redigera klädseln till spriten rör.

Spara ditt projekt

Steg 6: Upptäcka kollision med rören

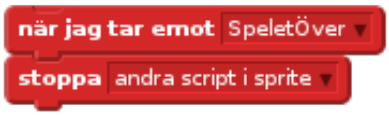
För att göra spelet till en utmaning så behöver spelaren styra Flappy genom hålen i rören utan att röra rören eller kanterna på skärmen. Nu ska vi lägga till block som känner av om Flappy nuddar någonting.

Checklista

These projects are for use in Code Clubs within the UK. For clubs outside the UK, please visit **projects.codeclubworld.org**. Our curriculum is developed in the open on GitHub (**github.com/CodeClub**), and we encourage contributions from our community - come and join us!

1. Nu ska vi lägga till ett ljud när Flappy krockar. Klicka på spriten Flappy och sen på fliken `Ljud`. ☐
2. Klicka på knappen `Välj ljud från biblioteket`. ☐
3. Välj ett krock-ljud för Flappy. Ljudet screech är bra. ☐
4. Klicka på fliken `Script`. ☐
5. Lägg till följande script: ☐

6. Klicka på spriten Rör och lägg till följande script: ☐



Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan, slutar spelet när Flappy nuddar ett rör eller kanten på skärmen?

Spara ditt projekt

Steg 7: Lägg till poängräkning

Nu ska vi lägga till så att spelaren får poäng varje gång som Flappy kommer igenom ett rör.

These projects are for use in Code Clubs within the UK. For clubs outside the UK, please visit **projects.codeclubworld.org**. Our curriculum is developed in the open on GitHub (**github.com/CodeClub**), and we encourage contributions from our community - come and join us!

Checklista

1. Vi lägger till ett ljud som ska spelas när Flappy får ett poäng. Klicka på spriten Rör och lägg till ett poäng-ljud. bird är ett bra val. ☐
2. Klicka nu på fliken `Script`. ☐
3. Skapa en ny variabel `För alla sprites` och döp den till `poäng`. ☐
4. Lägg till ett block som sätter poängen till 0 när flaggan klickas på. ☐
5. Lägg till följande block: ☐

Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan, får spelaren poäng när Flappy flyger genom hålen i rören?

Spara ditt projekt

These projects are for use in Code Clubs within the UK. For clubs outside the UK, please visit **projects.codeclubworld.org**. Our curriculum is developed in the open on GitHub (**github.com/CodeClub**), and we encourage contributions from our community - come and join us!

Saker att försöka

- På hur många sätt kan du göra spelet lättare eller svårare?
  2.Grattis, du har slutfört det grundläggande spelet. Det finns dock fler saker som du kan göra med spelet. Testa gärna dom följande utmaningarna!

Utmaning 1: lägg till en high score

- [ ] Skapa en ny variabel och klicka i boxen `Moln variabel (lagrad på servern)`. Kalla variabeln `hi-score`. Notera att du måste vara en Scratcher för att få använda molndata.
- [ ] När spelet är över så kontrollera om du behöver sätta en ny highscore:

Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan, uppdateras highscore när du får högre poäng?

Spara ditt projekt

These projects are for use in Code Clubs within the UK. For clubs outside the UK, please visit **projects.codeclubworld.org**. Our curriculum is developed in the open on GitHub (**github.com/CodeClub**), and we encourage contributions from our community - come and join us!

Utmaning 2: lägg till gravitation

När någonting faller under gravitation så faller det oftast inte med en konstant hastighet. I den här utmaningen ska vi göra så att Flappy faller som utav gravitation.

- [ ] Lägg till en ny variabel till Flappy (`Enbart för denna sprite`) och kalla den `stigning`.
- [ ] Ändra Flappys script för fallandet:

- [ ] Ändra Flappys script för flaxande:

These projects are for use in Code Clubs within the UK. For clubs outside the UK, please visit **projects.codeclubworld.org**. Our curriculum is developed in the open on GitHub (**github.com/CodeClub**), and we encourage contributions from our community - come and join us!

Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan, accelererar Flappy när han faller och flaxar?

Spara ditt projekt

Utmaning 3: falla ut från skärmen

Få Flappy att trilla ner till botten på skärmen när spelaren förlorar, innan spelet avslutas.

- [ ] Byt upp blocket `skicka SpeletÖver` till ett block med `skicka Fall`
- [ ] Lägg sen till följande script:

- [ ] Glöm inte att lägga till blocket `visa` och att återställa Flappys rotation när spelet startar om.
- [ ] Se också till att du inte stoppar andra script förrän du har skickat SpeletÖver

These projects are for use in Code Clubs within the UK. For clubs outside the UK, please visit **projects.codeclubworld.org**. Our curriculum is developed in the open on GitHub (**github.com/CodeClub**), and we encourage contributions from our community - come and join us!

Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan, faller Fally ner och ut från skärmen efter att han träffar ett rör? Kommer Flappy tillbaks med korrekt rotation efter att ha startat om spelet?.

Spara ditt projekt

Bra jobbat, du är färdig! Nu kan du njuta av spelet!
Glöm inte att du kan dela med dig av ditt spel alla dina vänner och din familj genom att klicka på Dela uppe till höger i meny-panelen!

These projects are for use in Code Clubs within the UK. For clubs outside the UK, please visit **projects.codeclubworld.org**. Our curriculum is developed in the open on GitHub (**github.com/CodeClub**), and we encourage contributions from our community - come and join us!