

Nivå

1

Felix & 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 Felix ska försöka ta musen Herbert. Du kontrollerar Herbert med muspekaren och försöker undvika att bli fångad av Felix. 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: Felix följer muspekaren

✓ Checklista

1. Skapa ett nytt projekt. ☐
2. Klicka på Scen bredvid sprajten och byt till filen Bakgrunder, importera sedan bakgrunden Inomhus/hall. Radera den ursprungliga tomma bakgrunden. ☐
3. Byt namn på sprajten till Felix. ☐
4. Se till att Felix bara pekar åt vänster-höger genom att klicka på den här knappen: ☐
5. Skapa följande skript: ☐



🚩 Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan.

Följer Felix muspekaren? Ser det ut som att han går när han rör sig? Rör han sig i rätt hastighet?



STEG 2: Felix jagar Herbert

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

✓ Checklista

1. Skapa en ny sprajt genom att klicka på Välj ny sprajt från fil-knappen och välj Djur/mouse1. ☐
2. Byt namn på sprajten till Herbert. ☐
3. Byt klädsel och gör den mindre än Herbert. ☐
Pröva med sex klick på Förminska-knappen:
4. Se till så att Herbert bara pekar åt vänster-höger. ☐
5. Ge Herbert det här skriptet: ☐



🚩 Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan.

Rör sig Herbert med musmarkören? Jagar Felix Herbert?



Spara ditt projekt.

STEG 3: Felix säger till när han har fångat Herbert

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

☐ Ändra Felix skript så det ser ut såhär:



🚩 Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan.

Säger Felix till när han har fångat Herbert?



STEG 4: Herbert blir ett spöke när han fångas

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

✓ Checklista

1. Ändra i Felix skript så att det skickar ut följande meddelande när han fångar Herbert.





1. Importera en ny klädsel till Herbert från Fantasy/ghost2-
a. ☐
2. Redigera klädseln och gör den mindre. ☐
Sex klick på Förminska-knappen borde räcka.
3. Byt namn på Herberts klädsel på musklädseln heter ☐
"levande" och spökkostymen heter "död".
4. Skapa ett nytt skript till Herbert för att förvandla honom ☐
till spöke:



Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan.

Blir Herbert ett spöke när han fångas?

Spelar Felix de rätta ljuden när han ska?

Står Felix 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 Felix fångar Herbert minskar vi poängen med tio.



Checklista

1. Skapa en variabel som heter poäng för alla sprajter. ☐
Klicka på Variabler i toppmenyn, skapa en variabel och kalla den poäng.
2. På scenen, skapa de här två skripten ☐



Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan.

Ökas pängen med ett varje sekund?

Minskas poängen med 10 när Herbert fångas?

Vad händer när Herbert fångas innan poängen har blivit tio?

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 ut i menyn.