

## 1.1

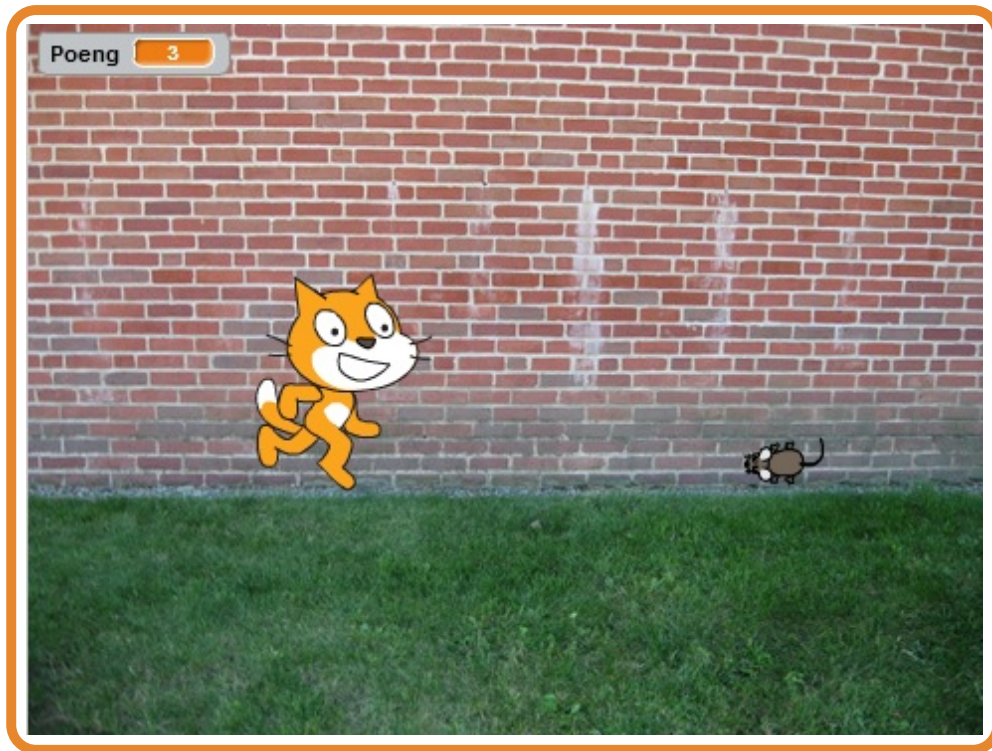
## Felix og Herbert



Dette kurset er utviklet av [Code Club \(http://www.codeclub.org.uk/\)](http://www.codeclub.org.uk/) i England, og oversatt til norsk av [Kodeklubben \(http://www.kodeklubben.no/\)](http://www.kodeklubben.no/).

### Introduksjon

Vi skal lage et spill hvor katten Felix skal fange musa Herbert. Du styrer Herbert med musepekeren og skal prøve å unngå å bli tatt av Felix. Jo lenger du unngår ham jo flere poeng får du, men blir du tatt, går poengsummen din ned.



### Steg 1: Felix følger musepekeren

Vi ønsker at katten Felix skal følge etter musepekeren.



Sjekkliste



Start et nytt prosjekt.



Trykk på **i** i hjørnet av og bytt navn på figuren til **Felix**.



Sørg for at Felix kun ser til høyre og venstre ved å sette rotasjonsmåte til **↔**.



Klikk på scenen ved siden av Felix i vinduet for figurer. Velg fanen **Bakgrunner** og trykk på for å importere en ferdig bakgrunn. Velg den bakgrunnen du vil.



Klikk på Felix, velg **Skript**-fanen og lag dette skriptet:



## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- Følger Felix musepekeren?
- Ser det ut som han går når han beveger seg?
- Beveger han seg med riktig hastighet?
- Klikk det røde stopp-symbolet for at Felix skal slutte å følge etter musepekeren.



## Lagre prosjektet



Scratch lagrer alle prosjektene dine automatisk med jevne mellomrom. Det kan likevel være lurt å lagre manuelt innimellom.

- I filmenyen, velg **Lagre nå**.

## Steg 2: Felix jager Herbert

Nå ønsker vi at Felix skal jage musa Herbert i stedet for musepekeren.

## Sjekkliste

- ☐ Lag en ny figur ved å trykke på  og velg figuren **Dyr/Mouse1**.
- ☐ Bytt navn på figuren til **Herbert**.
- ☐ Gjør Herbert mindre enn Felix ved å trykke på  (øverst mot midten av vinduet). Prøv seks klikk.
- ☐ Gi Herbert dette skriptet:



---

## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- Flytter Herbert seg med musepekeren?
- Jager Felix Herbert?

## Steg 3: Felix sier når han har fanget Herbert

Vi vil at Felix skal vite når han har fanget Herbert og fortelle det til oss.

## Sjekkliste

- ☐ Endre skriptet til Felix til dette:



## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- Sier Felix fra når han har fanget Herbert?

## Steg 4: Herbert blir et spøkelse når han fanges

I tillegg til at Felix sier noe, vil vi nå at Herbert blir forvandlet til et spøkelse når han fanges.

### Sjekkliste

- ☐ Endre skriptet til Felix slik at det sender en melding og lager en lyd når han fanger Herbert



- ☐ Velg Herbert og gå til Drakter-fanen.
- ☐ Hent en ny drakt ved å trykke på og velg Fantasi/ghost2-a
- ☐ Gjør drakten mindre ved å velge og trykke seks ganger på spøkelsesdrakten.
- ☐ Endre navnene på Herberts drakter slik at musedrakten heter levende og spøkelsesdrakten heter død.
- ☐ Gå til Skript-fanen, og lag et nytt skript for Herbert for å gjøre ham om til et spøkelse. Ikke slett det gamle skriptet:



---

## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- Forvandles Herbert til et spøkelse når han fanges?
- Spiller Felix de riktige lydene til riktig tid?
- Står Felix stille lenge nok til at Herbert kommer seg unna?

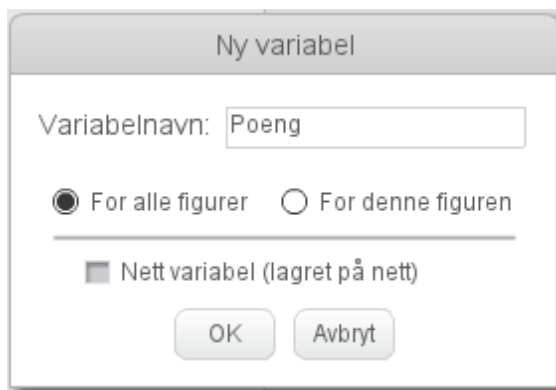
## Steg 5: Telle poeng

La oss legge til en poengsum slik at vi kan se hvor flink man er til å holde Herbert i live. Vi begynner med poengsummen null og øker den med en for hvert sekund. Hvis Felix fanger Herbert,

minker vi poengsummen med ti.

## ✓ Sjekkliste

- ☐ På Skript-fanen under kategorien **Data**, lag en ny variabel. Kall variabelen for **Poeng**, og den gjelde for alle figurer.



- ☐ Legg merke til at **Poeng 0** dukket opp øverst til venstre i spillet ditt. Klikk på **Scene** til venstre på skjermen, ved siden av **Figurer**. Lag disse to skriptene på scenen:



---

## 🚩 Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- Øker poengsummen med en hvert sekund?
- Går poengsummen ned med ti når Herbert blir fanget?
- Hva skjer om Herbert fanges før du har ti poeng?
- Går poengsummen tilbake til null når du starter spillet på nytt?



## Lagre prosjektet

Du er ferdig. Godt gjort. Nå kan du spille spillet!

Du kan dele spillet med familie og venner ved å trykke **Legg ut** på menylinjen.

Dette kurset er utviklet av [Code Club \(http://www.codeclub.org.uk/\)](http://www.codeclub.org.uk/) i England, og oversatt til norsk av [Kodeklubben \(http://www.kodeklubben.no/\)](http://www.kodeklubben.no/).