

Dette kurset er utviklet av [Kodeklubben \(http://www.kodeklubben.no/\)](http://www.kodeklubben.no/).

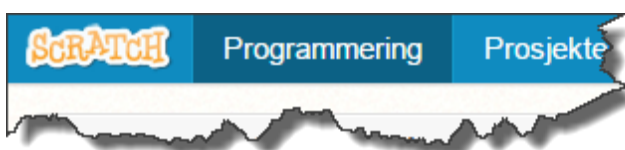
Introduksjon

Vi skal lage et julekort i Scratch. Det skal ha noen enkle funksjoner og animasjoner. Når det er ferdig vil det se omtrent slik ut.




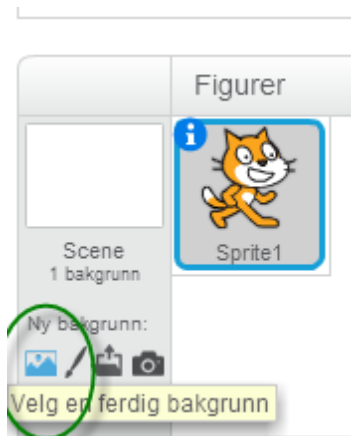
Steg 1: Endre bakgrunn og finne figurer

Når du er klar til å starte velger du **Programmering** i menyen øverst. Da kommer vi inn i Scratch.

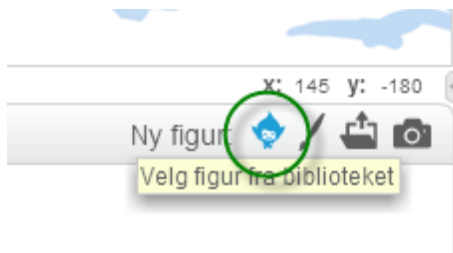


Sjekkliste

- ☐ Klikk på scenen ved siden av kattefiguren **Sprite1** i vinduet for figurer. Trykk på  for å importere en ferdig bakgrunn. Velg den bakgrunnen du vil. Slett deretter den tomme bakgrunnen som ligger der.



- ☐ Slett kattefiguren **Sprite1** ved å høyreklikke på ham og slette.
- ☐ Velg nye figurer fra biblioteket. Legg til isbjørnen, snømannen og juletreet.



Steg 2: Legge til kode

Nå skal vi få figurene til å gjøre ting når de blir klikket på.

Sjekkliste

- ☐ Velg isbjørnen og fanen **Skript** og lag denne koden. Når isbjørnen blir klikket på skal den "God jul!". Deretter skal den skifte utseende hvert sekund, 10 ganger.



Test prosjektet ditt

Klikk på isbjørnen og se om koden din virker.

- Sier isbjørnen "God jul!"?
- Forandrer isbjørnen stilling?

Sjekkliste

- ☐ Velg snømannen og fanen Skript og lag denne koden. Snømannen skal spørre etter navn ditt. Den setter svaret inn i en ny setning. Deretter skal den skifte farge.



Test prosjektet ditt

Klikk på snømannen og se om koden din virker.

- Spør snømannen om navnet ditt?
- Svarer snømannen med navnet ditt når du har skrevet det inn?
- Forandrer snømannen farge?

✓ Sjekkliste

- ☐ Velg juletreet og fanen **Skript** og lag denne koden. Nå skal juletreet skifte farge og utseen



🚩 Test prosjektet ditt

Trykk på det grønne flagget og se om alt virker.

- Endrer treet farge?
- Danser treet fra side til side?

Steg 3: Har du ledig tid, sier du?

Da har du jobbet godt! Om du fortsatt har ledig tid kan du:

✓ Sjekkliste

- ☐ Legge til din egen velkomsthilsen, for eksempel "God jul" eller du kan synge din egen julesang.

Klikk på **Scene**, og velg fanen **Lyder**.



Ta op din egen lyd, og gi den et navn, for eksempel **julehilsen**. Gå deretter inn på **Skript**,

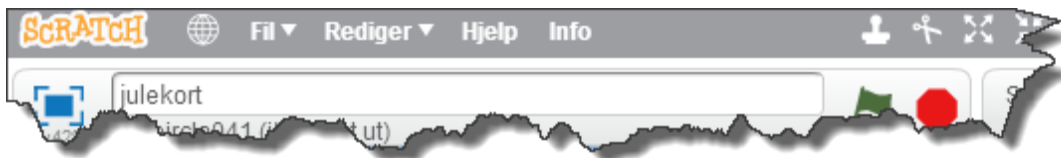
legg inn følgende kode:



Kanskje finne på noen andre morsomme animasjoner? Snømannen kan danse eller turne i
Kan vi ha snakkende eller hoppende gale julepresanger? Du bestemmer!

Steg 4: Lagre og publisere

Gi julekortet ditt et navn. Velg deretter **Lagre nå** fra **Fil** menyen.



Deretter kan du publisere julekortet ditt ved å velge **Legg ut**.



Dette kurset er utviklet av [Kodeklubben \(http://www.kodeklubben.no/\)](http://www.kodeklubben.no/).