

1.11

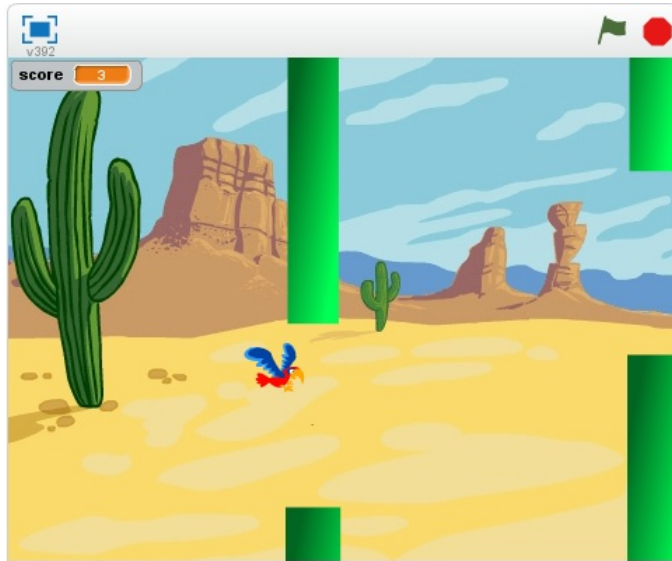
Flaksefugl



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/).

Informasjon til Veiledere

Nå skal vi lage vår egen versjon av spillet Flappy Bird. Du styrer fuglen Flakse ved å trykke på mellomromtasten for å flakse med vingene. Du må holde Flakse flyvende og prøve å styre mellom rørene!



Forberedelser

Flaksefugl bruker bare ressurser som er inkludert i Scratch-plattformen og krever som sådann ingen spesielle forberedelser.

Læringsmål

Flaksefugl bruker flere konsepter, inkludert

1. forståelse av koordinatsystemet,
2. kloner for å gjenbruke figurer med samme oppførsel,
3. variable for å telle poeng,
4. tegning i vektorgrafikk som gjør det enkelt å endre utseende til figurer i etterkant.

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/).