

1.3

Fyrverkeri



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

Denne interaktive leken viser fyrverkeri som eksploderer og smeller på himmelen når man klikker. Dette prosjektet viser et eksempel på hvordan man kan kombinere bilder og lyd til en effektfull animasjon.



Forberedelser

Fyrverkeri bruker bakgrunn og drakter fra Scratchbiblioteket, i tillegg til filer som finnes i katalogen [ressurser](#).

Katalogen [ressurser](#) er blant annet tilgjengelig på prosjektsiden på GitHub: <http://www.github.com/kodeklubben/oppgaver/tree/master/scratch/>, eller i en zip-fil kalt [Materials](#) eller [Fyrverkeri_ressurser.zip](#), tilgjengelig sammen med disse instruksene.

Før timen starter bør du passe på at barna har en kopi av denne katalogen, eller tilgang til å laste den ned selv.

Læringsmål

Fyrverkeri er et eksempel på hvordan man kan lage en interaktiv animasjon. Spesielt lærer man

1. hvordan et program kan reagere på klikk,
2. bruk av drakter for å endre utseende på figurer,
3. hvordan spille lyder,
4. hvordan sende og motta meldinger for å samkjøre når ting skjer,
5. enkel bruk av koordinater.

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/>).