



# Versjon 2.0



Erfaren



Scratch



PDF

## Introduksjon

Selv om du blir ferdig med en av disse kodeklubb-oppgavene kan du alltid videreutvikle spillet ditt. Spesielt etterhvert som du lærer nye ting. I dette prosjektet skal vi se hvordan vi kan lage en mer uforutsigbar keeper i [Straffespark](#), bedre vegger i [Labyrint](#) og tilfeldige reiseruter i [Norgestur](#). Om du vil kan du også bare gjøre en av disse tingene.

□

## Straffespark: En bedre keeper

Lag en usynlig ball som spretter rundt på skjermen, koble keeperen til y bevegelsen

## Labyrint: Vegger man ikke kan gå i gjennom

Definer en egen kloss for flytting som også tester om den treffer veggen.

## Norgestur: Plukk ut reisemålene i tilfeldig rekkefølge.

Se på Hvor i all verden

**Lisens:** [CC BY-SA 4.0](#) **Forfatter:** Geir Arne Hjelle