

1.1

Hvor i All Verden? Del 1

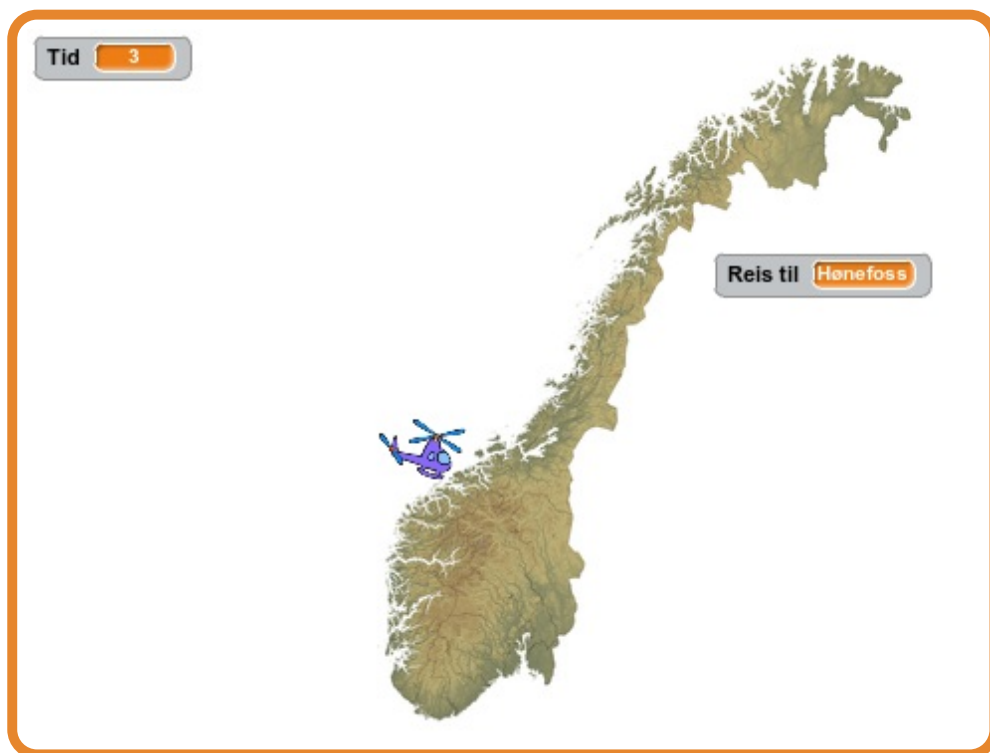


Dette kurset er utviklet av [Kodeklubben \(http://www.kodeklubben.no/\)](http://www.kodeklubben.no/).

Introduksjon

Hvor i All Verden? er et reise- og geografispill hvor man raskest mulig skal fly innom reisemål spredt rundt i Europa. I denne første leksjonen vil vi se på hvordan vi styrer figurer rundt omkring på skjermen, og hvordan vi får forskjellige figurer til å reagere på hverandre.

I senere leksjoner vil vi utvide kartet vi flyr over ved å lage en bakgrunn som flytter seg. Vi vil også se på hvordan vi kan lage lister som holder oversikt over alle stedene vi kan besøke.





Steg 1: Styr et helikopter

Vi begynner med å lage et lite program som gjør at vi kan styre et helikopter med piltastene.



Sjekkliste

- ☐ Start et nytt Scratch-prosjekt. Slett kattefiguren, for eksempel ved å høyreklikke på den og velge **slett**.
- ☐ Legg til en ny figur ved å klikke  under **Figurer**. Vi har brukt **Transport/Helikopter**, men du kan gjerne bruke en annen figur å reise rundt med.
- ☐ Klikk **i** og skift navn på figuren til **Helikopter**. Sett også rotasjonsmåten til  for å unngå at helikopteret flyr opp-ned.

Steg 1: Et enkelt kart

Vi begynner med å legge inn et kart som en bakgrunn. Dette vil vi i denne leksjonen bruke til å fly over. I senere leksjoner vil vi også lære hvordan vi kan få dette bakgrunnskartet til å bevege seg.



Sjekkliste

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