

● Felix og Herbert

Skrevet av: Omsett frå Code Club UK ([//codeclub.org.uk](http://codeclub.org.uk))

Oversatt av: Gro Anette Vestre

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Programmering, Norsk, Engelsk

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Introduksjon

Me skal laga eit spel der katten **Felix** skal fanga musa **Herbert**. Du styrer Herbert med musepeikaren og skal prøva å unngå å bli tatt av Felix. Jo lenger du unngår han jo fleire poeng får du, men blir du tatt, går poengsummen din ned.



Steg 1: Felix følgjer musepeikaren


Me ynskjer at katten Felix skal følge etter musepeikaren.

✓ Sjekkliste

☐ Start eit nytt prosjekt.

☐ Trykk på  i hjørnet av  og byt namn på figuren til Felix .

☐ Sørg for at Felix kun ser til høgre og venstre ved å setje rotasjonsmåte til  .

☐ Klikk på scenen ved sida av Felix i vinduet for figurar. Vel fana Bakgrunnar og trykk på  for å importera ein ferdig bakgrunn. Vel den bakgrunnen du vil.

☐ Klikk på Felix, vel Skript -fana og lag dette skriptet:

```
Når @greenFlag vert trykt på  
for alltid  
  peik mot [musepeikar v]  
  gå (10) steg  
  neste drakt  
  trommeslag (3 v) som varer (0.25) takter  
slutt
```

Test prosjektet

Klikk på det grønne flaget.

☐ Følgjer Felix musepeikaren?

☐ Ser det ut som han går når han bevegar seg?

☐ Bevegar han seg med rett hastighet?

☐ Klikk det raude stopp-symbolet for at Felix skal slutta å følgje etter musepeikaren.

Lagre prosjektet



Scratch lagrar alle prosjekta dine automatisk med jevne mellomrom. Det kan allikevel vera lurt å lagra manuelt innimellom.

- ☐ I filmenyen, vel Lagre no .

Steg 2: Felix jagar Herbert

Nå ynskjer me at Felix skal jaga musa Herbert istadenfor musepeikaren.

Sjekkliste

- ☐ Lag ein ny figur ved å trykke på  og vel figuren Dyr/Mouse1 .
- ☐ Byt namn på figuren til Herbert .
- ☐ Gjer Herbert mindre enn Felix ved å trykke på  (øvtst mot midten av vindauga). Prøv seks klikk.
- ☐ Gje Herbert dette skriptet:

```
Når @greenFlag vert trykt på  
for alltid  
  gå til [musepeikar v]  
  peik mot [Felix v]  
slutt
```

Test prosjektet

Klikk på det grønne flaget.

- ☐ Flyttar Herbert seg med musepeikaren?

☐ Jagar Felix Herbert?

Steg 3: Felix seier når han har fanga Herbert

Me vil at Felix skal veta når han har fanga Herbert og fortelje det til oss.

Sjekkliste

☐ Endre skriptet til Felix til dette:

```
Når @greenFlag vert trykt på
for alltid
  peik mot [musepeikar v]
  gå (10) steg
  neste drakt
  trommeslag (3 v) som varer (0.25) takter
  viss <rører [Herbert v]?>
    sei [Tok deg!] i (1) sekund
  slutt
slutt
```

Test prosjektet

Klikk på det grønne flaget.

☐ Seier Felix frå når han har fanga Herbert?



Steg 4: Herbert blir eit spøkelse når han vert fanga

I tillegg til at Felix seier noko, vil me nå at Herbert blir forvandla til eit spøkelse når han vert fanga.

Sjekkliste

- ☐ Endra skriptet til Felix slik at det sender ein melding og lagar ein lyd når han fangar Herbert:

```
Når @greenFlag vert trykt på
for alltid
  peik mot [musepeikar v]
  gå (10) steg
  neste drakt
  trommeslag (3 v) som varer (0.25) takter
  viss <rører [Herbert v]?>
    send meldinga [Fanga!]
    trommeslag (1 v) som varer (0.25) takter
    sei [Tok deg!] i (1) sekund
    vent (1) sekund
  slutt
slutt
```

- ☐ Vel Herbert og gå til Drakter -fana.
- ☐ Hent ein ny drakt ved å trykke på  og vel Fantasi/ghost2-a
- ☐ Gjer drakta mindre ved å velje  og trykke seks gonger på spøkelsesdrakta.
- ☐ Endra namna på Herberts draktar slik at musedrakta heiter levande og spøkelsesdrakta heiter daud .
- ☐ Gå til Skript -fana, og lag eit nytt skript for Herbert for å gjera han om til eit spøkelse. Ikkje slett det gamle skriptet:

```
når eg får meldinga [Fanga! v]
  byt drakt til [daud v]
  vent (0.5) sekund
  byt drakt til [levande v]
```

Test prosjektet

Klikk på det grønne flaget.

- ☐ Forvandlas Herbert til eit spøkelse når han vert fanga?
- ☐ Spelar Felix dei rette lydane til rett tid?
- ☐ Står Felix stille lenge nok til at Herbert kjem seg unna?

Steg 5: Telje poeng

La oss legge til ein poengsum slik at me kan sjå kor flink ein er til å halde Herbert i live. Me startar med poengsummen null og auker den med ein for kvart sekund. Hvis Felix fangar Herbert, minker me poengsummen med ti.

Sjekkliste

- ☐ På Skript -fana under kategorien Data , lag ein ny variabel. Kall variabelen for Poeng , og la den gjelde for alle figurar.



Legg merke til at variabelen Poeng dukka opp øvst til venstre i spelet ditt.

- ☐ Klikk på Scene til venstre på skjermen, ved sida av Figurar . Lag disse to skriptene på scenen:

```
Når @greenFlag vert trykt på  
sett [Poeng v] til (0)  
for alltid  
    vent (1) sekund  
    endra [Poeng v] med (1)  
når eg får meldinga [Fanga! v]  
    endra [Poeng v] med (-10)
```

Test prosjektet

Klikk på det grønne flaget.

- ☐ Aukar poengsummen med ein kvart sekund?
- ☐ Går poengsummen ned med ti når Herbert vert fanga?
- ☐ Kva skjer dersom Herbert vert fanga før du har ti poeng?
- ☐ Går poengsummen tilbake til null når du starter spelet på nytt?

Lagre prosjektet

Du er ferdig. Godt gjort. Nå kan du spele spelet!

Du kan dele spelet med familie og venner ved å trykke **Legg ut** på menylinjen.

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service

(<https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md>)