

● Julekort

Skrevet av: Espen Clausen

Oversatt av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Animasjon

Fag: Musikk, Engelsk, Kunst og håndverk

Klassestrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse

Introduksjon

Me skal lage eit julekort i Scratch. Det skal ha nokre enkle funksjonar og animasjonar. Når det er ferdig vil det sjå ut om lag som på biletet under.




Steg 1: Endre bakgrunn og finn figurar

Når du er klar til å starte vel du Programmering i menyen øvst på sida <http://scratch.mit.edu/> (<http://scratch.mit.edu/>). Då kjem me inn i Scratch.



✓ Sjekkliste

- ☐ Klikk på scena ved sidan av kattefiguren `Sprite1` i vindaug for figurar. Trykk på  for å importere ein ferdig bakgrunn. Vel den bakgrunnen du vil. Så sletter du den tomme bakgrunnen som ligg der.



- ☐ Slett kattefiguren `Sprite1` ved å høgreklikke på den og slette.
- ☐ Vel nye figurar frå biblioteket. Legg til isbjørnen, snømannen og juletreet.



Steg 2: Leggje til kode

No skal me få figurane til å gjere ting når dei blir klikka på.

Sjekkliste

- ☐ Vel isbjørnen og fana Skript og lag denne koden. Når isbjørnen blir klikka på skal den seie God jul! . Så skal den skifte utsjånad kvart sekund, 10 gonger.

```
når denne figuren vert trykt på
sei [God jul!] i (2) sekund
gjenta (10) gongar
    neste drakt
    vent (1) sekund
slutt
```

Test prosjektet ditt

Klikk på isbjørnen og sjå om koden din virkar.

- ☐ Seier isbjørnen God jul! ?
- ☐ Forandrar isbjørnen stilling?

Sjekkliste

- ☐ Vel snømannen og fana Skript og lag denne koden. Snømannen skal spørje etter namnet ditt. Den set inn svaret i ei ny setning. Så skal den skifte farge.

```
når denne figuren vert trykt på
spør [Kva heiter du ?] og vent
sei (set saman [God jul ] (svar)) i (2) sekund
for alltid
    endra [farge v]-effekt med (25)
slutt
```

Test prosjektet ditt

Klikk på snømannen og sjå om koden din virkar.

- ☐ Spør snømannen om namnet ditt?
- ☐ Svarar snømannen med namnet ditt når du har skrive det inn?
- ☐ Forandrar snømannen farge?

Sjekkliste

- ☐ Vel juletreet og fana Skript og lag denne koden. No skal juletreet skifte farge og utsjånad.

```
når @greenFlag vert trykt på
for alltid
    vent (0.3) sekund
    endra [farge v]-effekt med (25)
    neste drakt
slutt
```

Test prosjektet ditt

Trykk på det grøne flagget og sjå om alt virkar.

- ☐ Endrar treet farge?
- ☐ Dansar treet frå side til side?

Steg 3: Har du meir tid, seier du?

Då har du jobba godt! Om du framleis har tid kan du prøve noko av det følgjande:

Sjekkliste

- ☐ Legg til din eigen velkomsthelsing, til dømes "God jul" eller ein julesang du syng sjølv.

Klikk på Scene , og vel fana Lydar .



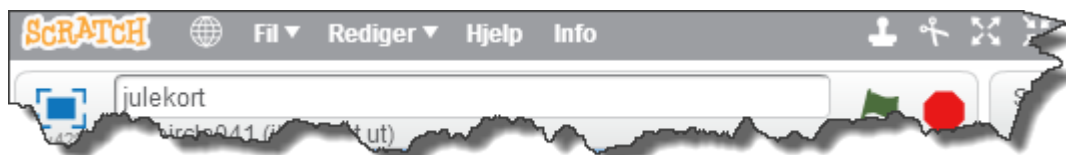
Ta opp din eigen lyd og gi den eit namn, til dømes julehelsing . Så går du inn på Skript , og legg inn følgjande kode:

```
når @greenFlag vert trykt på  
spel lyden [julehelsing v] til han er ferdig
```

- ☐ Kanskje finn du på nokre andre morosame animasjonar? Snømannen kan til dømes danse eller turne litt? Kan me ha snakkande eller hoppande galne julepresangar? Du bestemmer!

Steg 4: Lagre og publisere

Gi julekortet ditt eit namn. Vel Lagre no frå Fil menyen.



Så kan du publisere julekortet ditt ved å velje Legg ut .



Lisens: CC BY-SA 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed>)