

# ● Felix og Herbert

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

Oversatt av: Gudbrand Tandberg

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Engelsk, Norsk, Programmering

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

## Introduksjon

Vi skal lage et spill hvor katten Felix skal fange musa Herbert. Du styrer Herbert med musepekeren og skal prøve å unngå å bli tatt av Felix. Jo lenger du unngår ham jo flere poeng får du, men blir du tatt, går poengsummen din ned.



## Steg 1: Felix følger musepekeren


Vi ønsker at katten Felix skal følge etter musepekeren.

### ✓ Sjekkliste

☐ Start et nytt prosjekt.

☐ Trykk på  i hjørnet av  og bytt navn på figuren til Felix.

☐ Sørg for at Felix kun ser til høyre og venstre ved å sette rotasjonsmåte til .

☐ Klikk på scenen ved siden av Felix i vinduet for figurer. Velg fanen Bakgrunner og trykk på  for å importere en ferdig bakgrunn. Velg den bakgrunnen du vil.

☐ Klikk på Felix, velg Skript -fanen og lag dette skriptet:

```
når grønt flagg klikkes  
for alltid  
    pek mot [musepeker v]  
    gå (10) steg  
    neste drakt  
    trommeslag (3 v) som varer (0.25) takter  
slutt
```

---

## Test prosjektet

**Klikk på det grønne flagget.**

☐ Følger Felix musepekeren?

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

☐ Beveger han seg med riktig hastighet?

☐ Klikk det røde stopp-symbolet for at Felix skal slutte å følge etter musepekeren.

---

## Lagre prosjektet



Scratch lagrer alle prosjektene dine automatisk med jevne mellomrom. Det kan likevel være lurt å lagre manuelt innimellom.

- ☐ I filmenyen, velg Lagre nå .

## Steg 2: Felix jager Herbert

*Nå ønsker vi at Felix skal jage musa Herbert i stedet for musepekeren.*

### Sjekkliste

- ☐ Lag en ny figur ved å trykke på  og velg figuren Dyr/Mouse1 .
- ☐ Bytt navn på figuren til Herbert .
- ☐ Gjør Herbert mindre enn Felix ved å trykke på  (øverst mot midten av vinduet). Prøv seks klikk.
- ☐ Gi Herbert dette skriptet:

```
når grønt flagg klikkes  
for alltid  
  gå til [musepeker v]  
  pek mot [Felix v]  
slutt
```

---

## Test prosjektet

**Klikk på det grønne flagget.**

- ☐ Flytter Herbert seg med musepekeren?

☐ Jager Felix Herbert?

## Steg 3: Felix sier når han har fanget Herbert

*Vi vil at Felix skal vite når han har fanget Herbert og fortelle det til oss.*

### Sjekkliste

☐ Endre skriptet til Felix til dette:

```
når grønt flagg klikkes
for alltid
  pek mot [musepeker v]
  gå (10) steg
  neste drakt
  trommeslag (3 v) som varer (0.25) takter
  hvis <berører [Herbert v]?>
    si [Tok deg!] i (1) sekunder
  slutt
slutt
```

---

### Test prosjektet

**Klikk på det grønne flagget.**

☐ Sier Felix fra når han har fanget Herbert?



## Steg 4: Herbert blir et spøkelse når han fanges

*I tillegg til at Felix sier noe, vil vi nå at Herbert blir forvandlet til et spøkelse når han fanges.*

## Sjekkliste

- ☐ Endre skriptet til Felix slik at det sender en melding og lager en lyd når han fanger Herbert:

```
når grønt flagg klikkes
for alltid
    pek mot [musepeker v]
    gå (10) steg
    neste drakt
    trommeslag (3 v) som varer (0.25) takter
    hvis <berører [Herbert v]?>
        send melding [Fanget! v]
        trommeslag (1 v) som varer (0.25) takter
        si [Tok deg!] i (1) sekunder
        vent (1) sekunder
    slutt
slutt
```

- ☐ Velg Herbert og gå til Drakter -fanen.
- ☐ Hent en ny drakt ved å trykke på  og velg Fantasi/ghost2-a
- ☐ Gjør drakten mindre ved å velge  og trykke seks ganger på spøkelsesdrakten.
- ☐ Endre navnene på Herberts drakter slik at musedrakten heter levende og spøkelsesdrakten heter død .
- ☐ Gå til Skript -fanen, og lag et nytt skript for Herbert for å gjøre ham om til et spøkelse. Ikke slett det gamle skriptet:

```
når jeg mottar [Fanget! v]
bytt drakt til [død v]
vent (0.5) sekunder
bytt drakt til [levende v]
```

## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Forvandles Herbert til et spøkelse når han fanges?
- ☐ Spiller Felix de riktige lydene til riktig tid?
- ☐ Står Felix stille lenge nok til at Herbert kommer seg unna?

## Steg 5: Telle poeng

*La oss legge til en poengsum slik at vi kan se hvor flink man er til å holde Herbert i live. Vi begynner med poengsummen null og øker den med en for hvert sekund. Hvis Felix fanger Herbert, minker vi poengsummen med ti.*

### Sjekkliste

- ☐ På Skript -fanen under kategorien Data , lag en ny variabel. Kall variabelen for Poeng , og la den gjelde for alle figurer.



Legg merke til at `Poeng {} 0` dukket opp øverst til venstre i spillet ditt.

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

```
når grønt flagg klikkes  
sett [Poeng v] til [0]  
for alltid  
    vent (1) sekunder  
    endre [Poeng v] med (1)  
slutt
```

```
når jeg mottar [Fanget! v]  
endre [Poeng v] med (-10)
```

---

## Test prosjektet

**Klikk på det grønne flagget.**

- ☐ Øker poengsummen med en hvert sekund?
- ☐ Går poengsummen ned med ti når Herbert blir fanget?
- ☐ Hva skjer om Herbert fanges før du har ti poeng?
- ☐ Går poengsummen tilbake til null når du starter spillet på nytt?

---

## Lagre prosjektet

*Du er ferdig. Godt gjort. Nå kan du spille spillet!*

Du kan dele spillet 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>)

