

# ● Julekort

*Skrevet av: Espen Clausen*

*Kurs: Scratch*

*Tema: Blokkbasert, Animasjon*

*Fag: Engelsk, Kunst og håndverk, Musikk*

*Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse*

## Introduksjon

Vi skal lage et julekort i Scratch. Det skal ha noen enkle funksjoner og animasjoner. Når det er ferdig vil det se omtrent slik ut.




## Steg 1: Endre bakgrunn og finne figurer

Når du er klar til å starte velger du `Programmering` i menyen øverst på siden <http://scratch.mit.edu/> (<http://scratch.mit.edu/>). Da kommer vi inn i Scratch.



## ✓ Sjekkliste

- ☐ Klikk på scenen ved siden av kattefiguren `Sprite1` i vinduet for figurer. Trykk på  for å importere en ferdig bakgrunn. Velg den bakgrunnen du vil. Slett deretter den tomme bakgrunnen som ligger der.



- ☐ Slett kattefiguren `Sprite1` ved å høyreklikke på ham og slette.
- ☐ Velg nye figurer fra biblioteket. Legg til isbjørnen, snømannen og juletreet.



## Steg 2: Legge til kode

Nå skal vi få figurene til å gjøre ting når de blir klikket på.

## Sjekkliste

- ☐ Velg isbjørnen og fanen Skript og lag denne koden. Når isbjørnen blir klikket på skal den si God jul! . Deretter skal den skifte utseende hvert sekund, 10 ganger.

```
når denne figuren klikkes  
si [God jul!] i (2) sekunder  
gjenta (10) ganger  
    neste drakt  
    vent (1) sekunder  
slutt
```

---

## Test prosjektet ditt

**Klikk på isbjørnen og se om koden din virker.**

- ☐ Sier isbjørnen God jul! ?
- ☐ Forandrer isbjørnen stilling?

## Sjekkliste

- ☐ Velg snømannen og fanen Skript og lag denne koden. Snømannen skal spørre etter navnet ditt. Den setter svaret inn i en ny setning. Deretter skal den skifte farge.

```
når denne figuren klikkes  
spør [Hva er navnet ditt?] og vent  
si (sett sammen [God jul ] (svar)) i (2) sekunder  
for alltid  
    endre [farge v] effekt med (25)  
slutt
```

---

## Test prosjektet ditt

Klikk på snømannen og se om koden din virker.

- ☐ Spør snømannen om navnet ditt?
- ☐ Svarer snømannen med navnet ditt når du har skrevet det inn?
- ☐ Forandrer snømannen farge?

## Sjekkliste

- ☐ Velg juletreeet og fanen `Skript` og lag denne koden. Nå skal juletreeet skifte farge og utseende.

```
når grønt flagg klikkes
for alltid
  vent (0.3) sekunder
  endre [farge v] effekt med (25)
  neste drakt
slutt
```

---

## Test prosjektet ditt

Trykk på det grønne flagget og se om alt virker.

- ☐ Endrer treeet farge?
- ☐ Danser treeet fra side til side?

# Steg 3: Har du ledig tid, sier du?

Da har du jobbet godt! Om du fortsatt har ledig tid kan du:

## Sjekkliste

- ☐ Legge til din egen velkomsthilsen, for eksempel "God jul" eller du kan synge din egen julesang.

Klikk på **Scene** , og velg fanen **Lyder** .



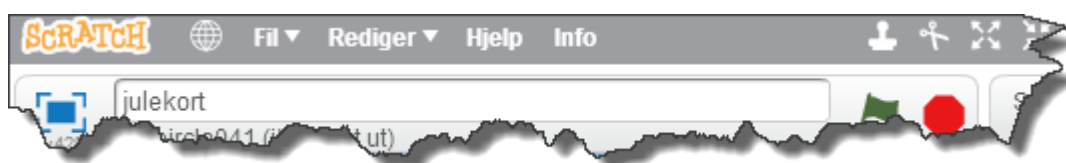
Ta op din egen lyd, og gi den et navn, for eksempel **julehilsen** . Gå deretter inn på **Skript** , og legg inn følgende kode:

```
når grønt flagg klikkes  
spill lyden [julehilsen v] til den er ferdig
```

- ☐ Kanskje finne på noen andre morsomme animasjoner? Snømannen kan danse eller turne litt? Kan vi ha snakkende eller hoppende gale julepresanger? Du bestemmer!

# Steg 4: Lagre og publisere

Gi julekortet ditt et navn. Velg deretter **Lagre** nå fra **Fil** menyen.



Deretter kan du publisere julekortet ditt ved å velge **Legg ut** .



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