

# Bruk data i Scratch

*Skrevet av: Geir Arne Hjelle og Lance Olav Eastgate*

*Kurs: Scratch*

*Språk: Norsk bokmål*

## Introduksjon

Her kan du gjøre om regneark og datafiler til lister som du kan bruke i Scratchprosjektene dine.

Last opp datafil

## Hvordan laste opp en datafil

Denne tjenesten lager Scratchprosjekter fra såkalte **CSV-filer**. Dette er et vanlig format for datalagring. Du kan finne mange CSV-filer på nettet, eller lage dine egne med regnearkprogrammer som Excel, Numbers eller Libre Office.

### Sjekkliste

- ☐ Legg en CSV-fil lokalt på harddisken din. Du kan enten laste denne ned fra nettet eller lage den selv.
- ☐ Klikk på knappen **Last opp datafil** lenger opp på denne siden.

Dette vil lage et Scratchprosjekt av datafilen din. Om du ikke får velge filnavn selv vil prosjektet hete `data.sb2` og sannsynligvis ligge i en katalog som heter `Nedlastinger`.

## Hvordan laste dataene inn i Scratch

*Vi skal nå se hvordan du kan laste dataene dine inn i Scratch.*

## Sjekkliste

- ☐ Start et nytt Scratchprosjekt.
- ☐ Klikk på **Fil**-menyen og velg **Last opp fra maskinen**.
- ☐ Velg filen du lastet ned i forrige steg. Sannsynligvis heter den `data.sb2` og ligger i katalogen `Nedlastinger`.
- ☐ Si **OK** til å slette innholdet i det eksisterende prosjektet (du startet et nytt Scratchprosjekt, ikke sant?)
- ☐ Dataene dine er nå tilgjengelige som **lister** i Scratch. For å programmere med disse bruker du klosser fra `Data`-kategorien.