

● 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  og trykk på  for å importera ein ferdig bakgrunn. Vel den bakgrunnen du vil.

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



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

Om du er pålogga med din eigen scratchbrukar lagrar Scratch alle prosjekta dine automatisk med jevne mellomrom. Det kan allikevel vera lurt å lagra manuelt innimellom.

- ☐ I filmenyen, vel Lagre no .

Viss du ikkje har brukar kan du ikkje lagre, berre fortsett til steg 2.

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:



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:



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:



- ☐ 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 velgje  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:



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.

Ny variabel

Variabelnavn:

☒ For alle figurer ☐ For denne figuren

☐ Nett variabel (lagret på nett)

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 skripta på scenen:



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!

Viss du er logga inn med din scratchbrukar kan du 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>)