

Skrevet av: Samuel Erik Abildsø og Geir Arne Hjelle

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill, Animasjon

Fag: Matematikk, Programmering, Engelsk, Kunst og håndverk

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

Introduksjon

I dette spillet inspirert av historien om King Kong, skal vi se hvor lett det er å bruke grafikk som ikke allerede ligger i Scratch-biblioteket. I spillet styrer vi King Kong som må passe seg for flyene som angriper ham.



Steg 1: Hente grafikk fra nettet

Vi skal først se på hvordan vi kan hente bilder og figurer fra nettet og bruke dem i våre egne spill. Til dette spillet trenger vi en skyskraper, et fly og en gorilla.



Åpne en ny fane i nettleseren din og gjør et søk, for eksempel etter skyscraper icon . Velg gjerne *Bildesøk* eller lignende for å bare se søkeresultatene som er bilder.

Finn en skyskraper som du liker. Velg deretter *Se bildet* for å få bildet i full størrelse. Høyreklikk på bildet og velg *Lagre bildet som* og lagre det på din datamaskin et sted du finner det igjen.

Tips for søking

- Når du søker etter bilder er det best å søke på engelsk fordi det er det mest brukte språket på internett.
- For å finne grafikk i stedet for bilder kan det være lurt å ta med ord som icon, pixel eller drawing i søket ditt.
- De fleste søkemotorene har også muligheten for å gjøre *avansert bildesøk*.

 Da kan du som regel begrense søket til å bare lete etter tegninger eller tilsvarende.

Sjekkliste

Søk også opp figurer for fly og King Kong.

Her er noen eksempler, men bruk gjerne bilder du finner selv:

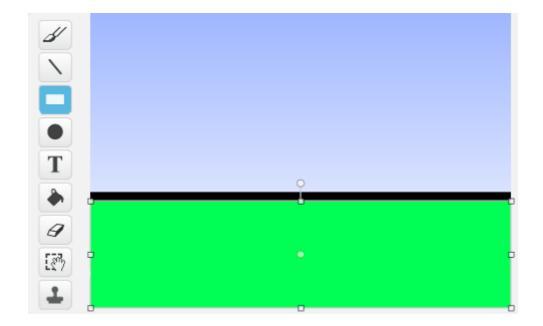


Skyskraper fra www.iconka.com (http://www.iconarchive.com/show/home-sweet-home-icons-by-iconka/Home-Skyscraper-icon.html), fly fra hellraz3r.deviantart.com (http://hellraz3r.deviantart.com/art/Plane-Pixel-Art-





- For en litt enkel gresseffekt skal vi nå velge *Rektangel*-verktøyet, og en helt svart farge. Tegn et svart rektangel på den nederste delen av bakgrunnen.
- Velg så en ganske lys grønn farge og tegn et grønt rektangel som dekker det meste av det svarte rektangelet, slik at det blir en svart strek mellom gresset og himmelen.



- Velg deretter en litt mørkere grønn farge, og tegn et nytt grønt rektangel som dekker den nedre delen av det forrige rektangelet. Gjenta dette med stadig mørkere grønnfarger til du har et passende antall striper som forestiller gresset. Se øverst i oppgaven for et ferdig eksempel.
- Du kan også tegne litt på figurene du har lastet ned. For eksempel, om du lastet ned skyskraperen fra lenken over er den gjennomsiktig! Det ser litt rart ut. Det blir bedre om du velger en farge og fargelegger skyskraperen!

Til spillet vårt vil vi behøve to drakter til **King Kong**. En drakt der han står på venstre side av skyskraperen og en der han står på høyre side.

Klikk på kong -figuren og velg Drakter -fanen. Høyreklikk på kong -drakten og velg Lag en kopi.
Klikk på kopien og bruk knappen i øverste høyre hjørne til å speilvende denne nye drakten.
Gi de to draktene navnene Høyre og Venstre.

Utforsk tegneverktøyene

Prøv gjerne de forskjellige tegneverktøyene på egen hånd. Vet du hva alle gjør?

Legg merke til at nede i høyre hjørnet velger du mellom å jobbe med *punktgrafikk* og *vektorgrafikk*. I punktgrafikk jobber vi med nettopp punktene (også kalt pikslene) i bildet. Typisk vil du gjøre dette med bilder du laster ned fra nettet. Med vektorgrafikk kan vi jobbe med direkte med linjer og former. Mange av figurene i Scratchbiblioteket bruker dette, og det er ofte bedre når vi skal tegne selv.

Steg 3: King Kong flytter seg

Nå har vi tatt inn grafikken vi trenger. Det er på tide å begynne å programmere!



La oss begynne med skyskraper -figuren. Denne er ganske enkel. Vi vil bare passe på at den står i ro midt på skjermen i en passende størrelse. Det kan vi gjøre med et skript som ligner dette:

```
når klikkes
sett størrelsetil 200 %
legg foran
gå til x: 0 y: -50
```

Du må eksperimentere litt med tallene slik at de passer til din skyskrapergrafikk.

Neste steg er **King Kong**. Vi vil at han skal stå på skyskraperen, og at vi kan flytte ham fra høyre til venstre side og tilbake igjen med piltastene. Dette er heller ikke så veldig vanskelig. Du må sikkert forandre litt på tallene, men et lite skript som ser omtrent slik ut gjør jobben:

```
når klikkes

gå til x: -45 y: 30

bytt drakt til venstre 

for alltid

hvis tast pil venstre 

trykket?

gli 0.2 sekundertil x: -45 y: 30

bytt drakt til venstre 

hvis tast pil høyre 
trykket?

gli 0.2 sekundertil x: 45 y: 30

bytt drakt til høyre 

bytt drakt til høyre 

hvis tast pil høyre 

trykket?
```

Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- Er kong og skyskraperen bra plassert i forhold til hverandre?
- Flytter **King Kong** seg slik han skal når du trykker på piltastene?

Endre på figurene og skriptene slik at det ser bra ut!

Steg 4: Flyene flyr

Nå skal vi kopiere flyet vårt slik at vi har mange fly som flyr rundt skyskraperen.

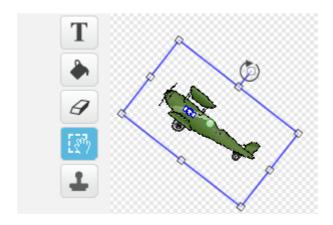


For å kopiere det ene flyet skal vi bruke det som kalles kloning for å lage nye fly med ujevne mellomrom. Lag først et skript som stadig lager nye fly:

```
når klikkes
skjul
begrensrotasjon vend sideveis v
for alltid
vent tilfeldig tall fra 0.5 til 4 sekunder
lag klon av meg v
```

Om du kjører spillet ditt skjer det ikke noe spennende enda, fordi vi ikke har sagt hva alle flyklonene skal gjøre. La oss begynne med å la dem fly skrått over skjermen:

- Igjen må du justere tallene slik at de passer for deg. Vi vil at flyet skal fly slik at det kommer borti kong om han står på venstre side av skyskraperen, men vi vil ikke at flyet krasjer i skyskraperen selv (se bildet øverst i oppgaven).
- Om du vil kan du klikke på drakter og rotere flyet litt slik at det flyr i riktig retning.



Vi kan også få flyene til å komme fra begge retninger! Ved å bruke et tilfeldig tall kan vi bestemme om flyet kommer fra høyre eller venstre. Endre koden din slik at den blir som følger:

```
når jeg starter somklon

hvis tilfeldig tall fra 1 til 2 = 1

pek i retning 45

gå til x: -280 y: -140

ellers

pek i retning -45

gå til x: 280 y: -140

vis

gjenta til  y-posisjon > 190

gå 10 steg
```

Steg 5: King Kong må passe seg

Oppgaven til King Kong er å passe seg slik at han ikke blir truffet av flyene.

Sjekkliste

For at kong skal merke at han blir truffet av flyene lager vi et nytt skript på ham. Et enkelt utgangspunkt kan være:

```
når klikkes

for alltid

vent til berører fly ?

endre farge effekt med 25

vent 0.5 sekunder

ta bort grafiskeeffekter
```

Her venter vi 0.5 sekunder både for at fargeeffekten skal synes og for at da har flyet passert slik at ikke King Kong blir truffet flere ganger av det samme flyet.

Vi har nå laget et ganske enkelt spill. Men det er flere ting du kan prøve på egen hånd! Nedenfor er noen forslag, men du har kanskje egne ideer til hvordan spillet kan videreutvikles?

Prøv selv	
Legg til lydeffekter! Kanskje litt motorlyd fra flyene, og så klart trenger vi en lyd når King Kong blir truffet av flyene.	
Tell poeng! Kanskje du kan få poeng for hvert fly som passerer?	
Tell liv! King Kong kan ikke bli truffet av flyene for alltid. Legg til en liv -variabel som teller hvor mange liv du har igjen. Kanskje kong ramler ned fra skyskraperen når han er tom for liv?	
Kan du utvide spillet? Kanskje kommer det fly i flere retninger og King Kong må dukke eller hoppe for å unngå dem? Kanskje King Kong kan fange flyene på en eller annen måte og få poeng for det?	
Kan du gjøre spillet vanskeligere etterhvert? For eksempel kan flyene komme raskere etterhvert som du får flere poeng?	

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