

## Straffespark

Skrevet av: Erik Kalstad og Geir Arne Hjelle

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Matematikk, Programmering

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

## Introduksjon

Vi skal lage et enkelt fotballspill, hvor du skal prøve å score på så mange straffespark som mulig.



## Steg 1: Katten og fotballbanen

Vi begynner med å lage en katt som kan bevege seg på en fotballbane.



Start et nytt prosjekt, for eksempel ved å klikke Programmering i menyen. Hvis du allerede har startet et prosjekt kan du begynne på et nytt ved å velge Fil og





Nå vil Leo komme tilbake på banen hver gang du klikker det grønne flagget rett over scenen.



### Lagre prosjektet

Du har nå skrevet et lite program! Scratch lagrer alt du gjør med jevne mellomrom. Det er likevel en god vane å lagre selv også innimellom.

- På midten øverst på skjermen er det et tekstfelt hvor du kan gi et navn til spillet ditt. Kall det for eksempel Straffespark.
- I menyen Fil kan du velge Lagre nå for å lagre prosjektet.

## Steg 2: Vi sparker ballen

Det neste vi trenger i spillet vårt er en ball!



- Vi skal nå legge til en ball-figur i spillet vårt. Klikk på og velg fotballen Sport/Soccer Ball. Gi fotballen navnet Ball.
- Gjør ballen mindre ved først å trykke på Størrelse feltet, og endre tallet fra 100 til 60.

Vi skal nå skrive et litt lengre program for ballen. I dette programmet legger vi først fotballen på plass foran katten. Etter at ballen berører Leo (det vil si Leo sparker ballen) begynner ballen å bevege seg. Se om du kjenner igjen hvor i programmet de forskjellige tingene skjer:



## Test prosjektet

#### Klikk på det grønne flagget.

Sparker Leo ballen når du klikker på ham?

Kan Leo sparke ballen en gang til dersom du trykker det grønne flagget igjen?

Hvis Leo sparker ballen før du klikker på ham (med en gang du trykker det grønne flagget), så må du endre litt på tallene i gå til x: y: -klossen slik at ballen ligger i ro foran Leo.

Noen ganger flytter ballen seg tilbake før Leo er tilbake på plassen sin og dermed

berører ballen Leo igjen og begynner å bevege seg. Da hjelper det å legge til en

berører

Leo ▼

-klossen.

vent til

sekunder -kloss før

## Steg 3: Vi trenger en keeper!

Vi skal nå gjøre spillet litt vanskeligere ved å programmere en keeper.



- Legg til en figur til som kan være keeper. Vi har brukt Dyr/Octopus, men du kan også bruke en annen figur om du vil.
- Flytt figuren foran på høyre side.
- Gi figuren navnet Keeper .
- Lag det følgende programmet for keeperen:



Det er et par nye klosser i dette skriptet. Les programmet nøye. Hva tror du de nye klossene gjør?

•	l J						
Klikk på det grønne flagget.							
	Starter keeperen i målet?						
	Beveger Keeper seg opp og ned på skjermen?						
	Sjekkliste						
	En ting som ser litt rart ut er at Keeper ikke ser på ballen. Vi fikser dette ved å						
	legge til en begrens rotasjon snu sideveis ▼ -kloss helt i begynnelsen av						
	skriptet vårt.						
	•						
	Du synes kanskje at keeperen er litt stor? Vi har tidligere sett hvordan vi kan						
	redusere tallet i Størrelse -boksen i figuren for å gjøre figurer mindre. En annen måte å endre størrelsen på er ved å bruke klosser fra Utseendet -kategorien.						
	Legg klossen sett størrelse til 100 % inn i gjenta for alltid-løkka. Du						
	kan nå eksperimentere med å endre 100% til et annet tall til du finner en						
	passende størrelse på keeperen. Om du har brukt blekkspruten som Keeper passer 50% ganske bra. Prøv deg frem!						
	passer 30% gariske bra. I røv deg frem:						
Test prosjektet							
Klikk på det grønne flagget.							
	Ser keeperen i retning av Leo og ballen?						
	Hva skjer etter at katten skyter mot mål? Kan keeperen redde ballen?						

## Steg 4: Keeperen redder!

Nå er det på tide at keeperen redder ballen!

Vi skal nå lage noen tester som sier i fra når keeperen redder ballen, eller når ballen går i mål.

# Sjekkliste

Vi begynner med å finne ut når keeperen redder ballen. Klikk på Ball. Legg til en hvis ellers-kloss i skriptet slik:



I klossen send melding message1 

må du velge Ny melding og deretter

skrive inn Redning som meldingsnavn.

Meldinger er beskjeder som figurene i spillet kan sende seg i mellom uten at du egentlig ser det. Disse gjør det lett for flere figurer å reagere på ting som skier COL GOD PICCO BIRL GOLIOL ICL HOLD HEGGE GE TOABOLO PA HING COLL ONGO

Vi vil nå at både ballen og keeperen skal slutte å bevege seg ved en redning. Legg til dette som et nytt skript på både Ball og Keeper:



Et triks er å først skrive denne koden for Ball. Deretter kan du kopiere den til Keeper ved å dra koden til Keeper -figuren i figurvinduet nederst på skjermen.

## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

Slutter både ballen og keeperen å bevege seg om keeperen redder?

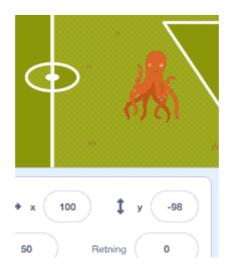
## Sjekkliste

Nå skal vi også sjekke om ballen har gått i mål. Vi gjør dette ved å undersøke hvor langt til høyre på skjermen ballen har beveget seg. Posisjonen til en figur i Scratch er

beskrevet ved hjelp av koordinater: x-posisjon sier hvor en figur er sidelengs på

skjermen, mens y-posisjon sier hvor langt opp eller ned på skjermen en figur er.

Rett under scenen kan du se to tall merket  $\times$  og y. Disse viser koordinatene til musepekeren. De endrer seg automatisk når figuren flytter seg - og når du endrer dem så flytter figuren seg automatisk, også.



Vi sier at det har blitt mål om ballen går langt nok til høyre uten at den blir reddet. Om du prøver å legge ballen på målstangen du at målstanga er omtrent ved × lik 230. Endre skriptet på ballen litt til, slik at det blir seende slik ut:



På samme måte som for redning kan vi avslutte bevegelsen til Ball og Keeper ved å lage dette skriptet på begge figurene:



Vi kan også la Leo juble litt når han scorer mål. Klikk på kattefiguren og gi ham følgende skript:



Lag et tilsvarende skript der Leo sier noe om at han er lei seg om det blir en Redning. Prøv dette på egen hånd!

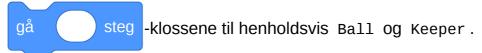
## Test prosjektet

#### Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Klarer du å score mål?
- Klarer keeperen å redde noen skudd?

#### **Endre farten**

Du kan gjøre spillet enklere eller vanskeligere ved å endre farten på ballen og hvor fort keeperen beveger seg. Begge disse er bestemt av tallet som står i



Prøv forskjellige tall for både fotballen og keeperen til du finner den kombinasjonen du liker best. Pass på at det blir litt vanskelig, men ikke umulig.

## Steg 5: Førstemann til 10!

Vi skal tilslutt se på hvordan vi kan telle hvor mange mål som scores.



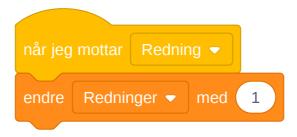
For å telle hvor mange mål du har scoret, og hvor mange redninger Keeper har gjort, skal vi bruke *variabler*.

- Klikk på scenen til høyre for figurlisten.
- Klikk på Variabler -kategorien og lag en ny variabel. Gi den nye variabelen navnet Mål. Legg merke til at det dukket opp en ny boks på scenen som er merket Mål, og som viser tallet 0.
- Vi vil nå telle målene. Lag et nytt skript som endrer Mål hver gang meldingen Mål sendes, ved å lage dette skriptet på Scenen:



Vi kan gjøre tilsvarende for å telle antall redninger. Lag en ny variabel som heter Redninger .

Lag deretter et nytt skript for å telle redningene:



### Test prosjektet

#### Klikk på det grønne flagget.

- Teller spillet hver gang du scorer mål?
- Telles også hvor mange redninger keeperen gjør?

## Sjekkliste

Avslutningsvis vil vi legge inn en test på om Leo klarer å score 10 mål eller Keeper klarer å redde 10 ganger. Dette er litt omfattende.

- Først vil vi lage to nye bakgrunner, en vi kan bruke om spilleren vinner (katten scorer 10 ganger) og en vi bruker om spilleren taper (keeperen redder 10 ganger). Klikk på Bakgrunner -fanen. Høyreklikk på den lille versjonen av bakgrunnen til venstre på skjermen og velg Lag en kopi.
- Velg en passende farge, og klikk deretter på tekstverktøyet (ikonet med stor T). Velg Skrifttype: Marker. Skriv en seierstekst, for eksempel Gratulerer, du vant!. Plasser den litt høyt på kopien av bakgrunnen. Gi denne bakgrunnen navnet Seier.
- Lag deretter en ny kopi av den originale bakgrunnen. Kall denne bakgrunnen Tap og skriv også her en passende tekst.

Lag et skript på bakgrunnen som setter variabelene dine til 0 ved begynnelsen av spillet.



Vi vil nå spille uten at vi må klikke på det grønne flagget for hver gang vi skal skyte et straffespark. Til dette bruker vi meldingen Nytt spark. Vi må nå bytte ut



med



på både Leo, Ball og Keeper. For eksempel, på Leo blir skriptet seende slik ut:



Til slutt legger vi på testen om vi har scoret 10 mål, eller om keeperen har reddet 10 ganger. Endre Mål -skriptet på scenen slik at det blir seende slik ut:



På samme måte endrer du Redning -skriptet på scenen:





#### Test prosjektet

#### Klikk på det grønne flagget.

Får du skyte flere straffespark uten å måtte trykke på det grønne flagget mellom hver gang?
Bytter spillet til riktig bakgrunn om du scorer 10 mål?
Bytter spillet til riktig bakgrunn om keeperen redder 10 ganger?
Nullstilles målene og redningene når du klikker det grønne flagget?

### Lydeffekter

Du kan legge lydeffekter på spillet ditt ved å bruke klossene under Lyd kategorien. Prøv for eksempel å legge på lyder når ballen sparkes, når keeperen redder eller når det blir mål.

For å finne flere lyder å bruke i spillet ditt kan du velge Lyder -fanen. Her kan du hente flere lyder fra Scratch-biblioteket eller til og med ta opp egne lyder. Eksperimenter og prøv deg frem!



### Lagre spillet

Da er vi ferdige med Straffespark! Om du har noen ideer til hvordan du kan gjøre spillet enda morsommere så prøv dem selv!

Om du klikker Legg ut vil prosjektet ditt bli lagt ut på Scratch-hjemmesiden slik at andre kan spille det!

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