Bruk data i Scratch

Skrevet av: Geir Arne Hjelle og Lance Olav Eastgate

Oversatt av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

Introduksjon

Her kan du gjere om rekneark og datafiler til lister som du kan bruke i Scratchprosjekta dine.

Last opp datafil

Korleis laste opp ei datafil

*Denne tenesta lagar Scratchprosjekt frå såkalla **CSV-filer**. Dette er eit vanleg format for datalagring. Du kan finne mange CSV-filer på Internett, eller lage dine eigne med reknearkprogram som Excel, Numbers eller Libre Office.*

Sjekkliste

- [ ] Lag ei CSV-fil lokalt på harddisken din. Du kan anten laste ned ei frå Internett, eller lage ho sjølv.
- [ ] Klikk på knappen **Last opp datafil** lengre opp på denne sida.

Dette lagar eit Scratchprosjekt av datafila di. Viss du ikkje får velje filnamnet sjølv heiter prosjektet `data.sb2` og ligg sannsynlegvis i ein katalog som heiter `Nedlastingar`.

Korleis laste dataane inn i Scratch

No skal me sjå korleis du laste inn dataane i Scratch.

Sjekkliste

- [ ] Start eit nytt Scratchprosjekt.
- [ ] Klikk på **Fil**-menyen og vel **Last opp frå maskina**.
- [ ] Vel fila du lasta ned i førre steg.
- [ ] Si **OK** til å slette innhaldet i det eksisterande prosjektet (du starta eit nytt Scratchprosjekt, ikkje sant?).
- [ ] Dataane dine er tilgjengelege som **lister** i Scratch. For å programmere med desse brukar du klossar frå `Data` -kategorien.

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