

# ● Felix og Herbert

Skrevet av: Oversatt fra Code Club UK ([//codeclub.org.uk](http://codeclub.org.uk))

Oversatt av: Gudbrand Tandberg

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Programmering, Norsk, Engelsk

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

## Introduksjon

Vi skal lage et spill hvor katten Felix skal fange musa Herbert. Du styrer Herbert med musepekeren og skal prøve å unngå å bli tatt av Felix. Jo lenger du unngår ham jo flere poeng får du, men blir du tatt, går poengsummen din ned.



## Steg 1: Felix følger musepekeren

Vi ønsker at katten Felix skal følge etter musepekeren.

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Start et nytt prosjekt.
- ☐ Trykk på kattefiguren nede i høyre del av skjermen og bytt navn på figuren til Felix .



- ☐ Sørg for at Felix kun ser til høyre og venstre ved å sette rotasjonsmåte til høyre-venstre.



- ☐ Klikk på scenen ved siden av Felix i vinduet for figurer. Velg fanen Bakgrunner og trykk på  for å importere en ferdig bakgrunn. Velg den bakgrunnen du vil.
- ☐ Klikk på Felix, velg kode -fanen og lag dette skriptet:



---

## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Følger Felix musepekeren?
- ☐ Ser det ut som han går når han beveger seg?
- ☐ Beveger han seg med riktig hastighet?
- ☐ Klikk det røde stopp-symbolet for at Felix skal slutte å følge etter musepekeren.

---

## Lagre prosjektet

Hvis du er pålogget med din egen Scratchbruker lagrer scratch alle prosjektene dine automatisk med jevne mellomrom. Det kan likevel være lurt å lagre manuelt innimellom.

- ☐ I filmenyen, velg Lagre nå .

Hvis du ikke har bruker kan du ikke lagre, bare fortsett til steg 2.

## Steg 2: Felix jager Herbert

*Nå ønsker vi at Felix skal jage musa Herbert i stedet for musepekeren.*

## Sjekkliste



Lag en ny figur ved å trykke på



og velg figuren Dyr/Mouse1 .



Bytt navn på figuren til Herbert .



Gjør Herbert mindre enn Felix ved å velge Størrelse feltet rett over figuren, og skriv inn et mindre tall. Prøv å endre tallet fra 100 til 30.



Gi Herbert dette skriptet:



## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.



Flytter Herbert seg med musepekeren?



Jager Felix Herbert?

## Steg 3: Felix sier når han har fanget Herbert

*Vi vil at Felix skal vite når han har fanget Herbert og fortelle det til oss.*



## Sjekkliste



Endre skriptet til Felix til dette:



---

## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

☐ Sier Felix fra når han har fanget Herbert?

## Steg 4: Herbert blir et spøkelse når han fanges

*I tillegg til at Felix sier noe, vil vi nå at Herbert blir forvandlet til et spøkelse når han fanges.*

### Sjekkliste

☐ Endre skriptet til Felix slik at det sender en melding og lager en lyd når han fanger Herbert:



- ☐ Velg Herbert og gå til Drakter -fanen.
- ☐ Hent en ny drakt ved å trykke på  og velg Fantasi/Ghost-a
- ☐ Endre navnene på Herberts drakter slik at musedrakten heter levende og spøkelsesdrakten heter død .
- ☐ Gå til Kode -fanen, og lag et nytt skript for Herbert for å gjøre ham om til et spøkelse. Ikke slett det gamle skriptet:



---

## Test prosjektet

**Klikk på det grønne flagget.**

- ☐ Forvandles Herbert til et spøkelse når han fanges?
- ☐ Spiller Felix lyden sin til riktig tid?
- ☐ Står Felix stille lenge nok til at Herbert kommer seg unna?

# Steg 5: Telle poeng

*La oss legge til en poengsum slik at vi kan se hvor flink man er til å holde Herbert i live. Vi begynner med poengsummen null og øker den med en for hvert sekund. Hvis Felix fanger Herbert, minker vi poengsummen med ti.*

## ✓ Sjekkliste

- ☐ På Kode-fanen under kategorien Variabler , lag en ny variabel. Kall variabelen for Poeng , og la den gjelde for alle figurer.



Legg merke til at Poeng 0 dukket opp øverst til venstre i spillet ditt.

- ☐ Klikk på Scene til høyre på skjermen, ved siden av Figurer . Lag disse to skriptene på scenen:



---

## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Øker poengsummen med en hvert sekund?
- ☐ Går poengsummen ned med ti når Herbert blir fanget?
- ☐ Hva skjer om Herbert fanges før du har ti poeng?
- ☐ Går poengsummen tilbake til null når du starter spillet på nytt?

---

## Lagre prosjektet

*Du er ferdig. Godt gjort. Nå kan du spille spillet!*

Hvis du er logget inn med din scratchbruker kan du dele spillet 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>)