

Orienteringsløpet

Skrevet av: Thomas Kjeldahl Nilsson og Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

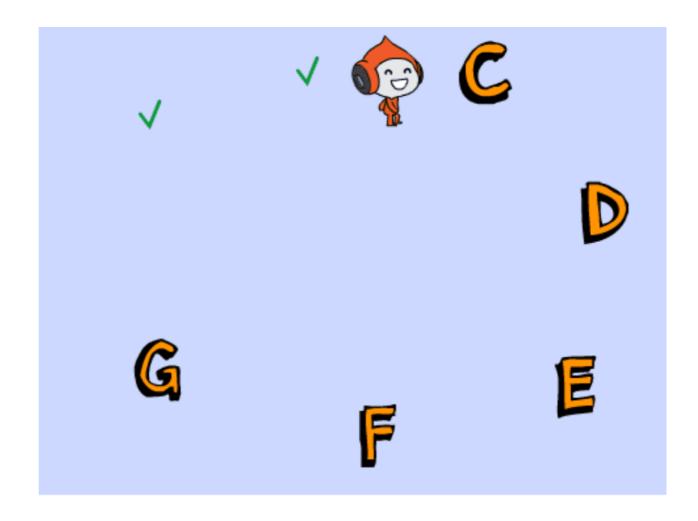
Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Matematikk, Programmering

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

Introduksjon

Vi skal øve på forflytning i en scene. Løperen i scenen skal berøre alle bokstavpostene. Når det er gjort vinner han spillet. Hvor mange måter klarer du å løse oppgaven?



Steg 1: Lag en remiks av Orienteringsløpet

Vi tar utgangspunkt i et prosjekt som allerede er laget.



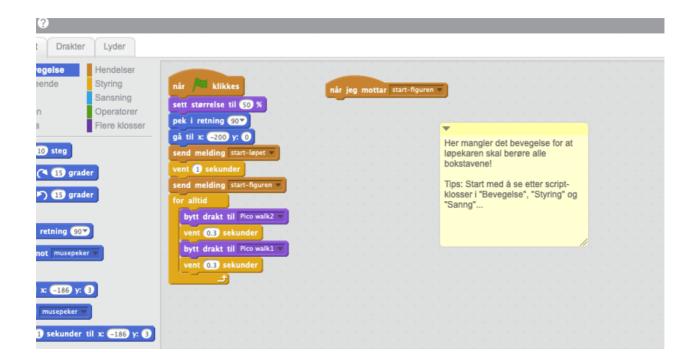
- Gå til https://scratch.mit.edu/projects/261157815 (https://scratch.mit.edu/projects/261157815).
- Se inni prosjektet, og trykk remiks-knappen.

Nå får du en kopi av prosjektet.

Steg 2: Gi løpekaren en måte å berøre alle bokstavene

Lag kode som flytter løperen mellom bokstavene.

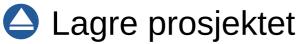
Begynn å legge inn kode under klossen Når jeg mottar start figuren, som vist på bildet:





Prøv ulike måter å kode ham omkring slik at han berører hver bokstav. Når han

har berørt alle bokstavene, skifter scenen utseende og jubler for deg.					
Du kommer nok til å trenge kommandoer fra Hendelser, Styring og Bevegelse. Men alle klosser er lov!					
Du trenger ikke treffe bokstavene i alfabetisk rekkefølge.					
Du trenger ikke å løpe i en ring, alt du må gjøre er å berøre alle bokstavene på en eller annen måte.					
Steg 3: Klarte du det?					
Test prosjektet					
Klikk på det grønne flagget.					
Fungerer koden?					
Utfordring					
Prøv å løse det på flere måter!					
Hvor mange måter klarer du å berøre alle postene?					



Veldig bra! Nå er du ferdig og kan kose deg med spillet du har laget!

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