

● Astrokatt

Skrevet av: Geir Arne Hjelle

Kurs: Scratch

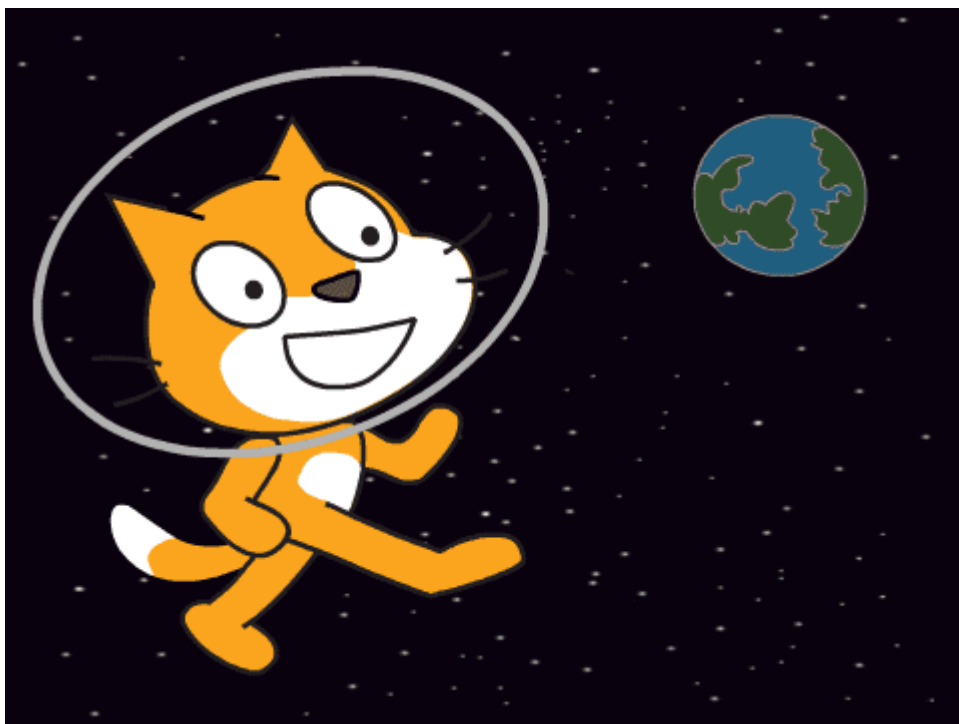
Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Naturfag, Kunst og håndverk, Matematikk

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

Introduksjon

Katten vår har så lyst å være en astronaut, la oss se om vi kan hjelpe ham? Underveis vil vi lære hvordan vi flytter figurer rundt på skjermen, og hvordan katter blir påvirket av gravitasjonskreftene fra jorden.



Steg 1: En flyvende katt

Vi begynner prosjektet vårt med å få katten til å fly!

✓ Sjekkliste



Start et nytt prosjekt. Når du står på startsidene til Scratch kan du starte et nytt

- ☐ Start et nytt prosjekt. Når du står på startsidene til Scratch kan du starte et nytt prosjekt på to måter. Gå til scratch.mit.edu (<https://scratch.mit.edu>).
- ☐ Hvis du ikke har en bruker kan du trykke på **Direkte til programmering** på forsiden. Da blir du sendt til verktøyet der vi faktisk programmerer.
- ☐ Dersom du har en bruker kan du logge inn og deretter trykke på navnet ditt øverst i høyre hjørne. Trykk så **Mine ting** og til slutt **Nytt prosjekt**.

Du vil se en katt som venter på å bli programmert!

Hvis du allerede har prøvd deg frem med noe kan du starte et nytt prosjekt ved å velge **Fi1** over programmeringsområdet og så **Ny**.

- ☐ Prøv å klikk på de blå klossene til venstre på skjermen. For eksempel, om du klikker på



skal du se at katten flytter litt på seg, og om du klikker på



vil den snu seg! Disse klossene er kommandoer vi kan gi til katten!

- ☐ Legg merke til at til venstre for de blå klossene er det flere kategorier av kommandoer i forskjellige farger, for eksempel **utseende** og **Lyd**. Klikk på disse kategoriene og prøv noen av klossene du finner!
- ☐ Når vi programmerer så lager vi script, som er lister over kommandoer som skal kjøres.

For å sette sammen flere kommandoer til et skript kan du dra klosser til det store tomme området til midt på skjermen.

Prøv å pusle sammen disse klossene (bruk fargene for å finne riktig kategori):



Test prosjektet

Legg merke til at den første klossen sier at noe skal skje når vi klikker et grønt flagg. Nær toppen av skjermen, over vinduet med katten, finner du et grønt flagg. **Klikk på det!**

- ☐ Du skal se at katten flytter seg rundt i en sirkel. Les koden du laget en gang til. Skjønner du hvorfor katten går i sirkel?
- ☐ Prøv å endre tallene i koden din. Kan du få katten til å gå saktere? I større sirkler?

Sjekkliste

- ☐ Nå skal vi endre litt på koden slik at vi kan kontrollere hvordan katten beveger seg. I kategorien *Sansning* finnes en kloss som reagerer når en tast er trykket. Den kan vi bruke til å styre katten med piltastene.

Bytt ut klossene i koden din slik at den blir seende slik ut:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Kan du styre katten rundt ved å bruke piltastene?
- ☐ Forstår du hvordan katten kontrolleres?
- ☐ Kan du få katten til å fly raskere eller saktere ved å endre i koden?

Steg 2. Ut i verdensrommet:

Nå skal vi sende den flyvende katten ut i verdensrommet.

✓ Sjekkliste

- ☐ Klikk på  nederst til høyre på skjermen for å hente inn en ny bakgrunn. Velg bakgrunnen `Stars` som du finner i kategorien `Romfart`.
- ☐ Vi skal også gi katten en liten romhjelm, siden den flyr rundt ute i rommet. Klikk på katten i figurvinduet og deretter på fanen `Drakter` øverst til venstre på skjermen.
- ☐ Velg først en litt lys farge. Klikk deretter på Sirkel-verktøyet på siden av katten, og tegn en sirkel rundt hodet på katten.



Til slutt lager vi også en jordklode, som katten kan fly rundt.

- ☐ Klikk på fanen `Kode` og deretter på  nede til høyre på skjermen. Skriv

Earth i søkefeltet, og velg jordklodefiguren. Dra denne litt på siden av skjermen.

Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Flyr katten fortsatt rundt omkring i verdensrommet når du trykker på piltastene?

Steg 3: Litt mer ekte ...

Vi skal nå legge på noen effekter som gjør at spillet virker litt mer realistisk.

Sjekkliste

- ☐ Først kan vi få jordkloden til å rotere. Dette er enkelt, vi har jo allerede gjort det for katten! Pass på at jordkloden er merket i figurlisten, og lag deretter dette skriptet:



- ☐ Videre skal vi gjøre det slik at det ser ut som om katten flyr mot jorda. Det gjør vi ved å endre størrelsen slik at katten blir mindre jo nærmere den kommer jordkloden.

Klikk på katten i figurlisten. Legg sett størrelse til nederst i gjenta for alltid -løkka, slik at størrelsen på katten er avhengig av avstanden til jordkloden:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Blir katten mindre når den nærmer seg jorda?
- ☐ Ser det ut som om den flyr ned mot jorda, og kommer tilbake til oss?

Sjekkliste

- ☐ For å gjøre det enda mer realistisk vil vi forandre hvor langt katten flytter seg med. Når den er langt unna oss flytter den seg ikke like mange steg. Bytt ut



med



Denne klossen er litt komplisert fordi den er satt sammen av tre forskjellige klosser. Se på fargene så finner du de riktige klossene.

- ☐ Av og til vil katten fly bak jordkloden. For å slippe det kan du legge klossen 'Legg foran alt øverst i katten sitt skript.'

Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Flyr katten rundt omkring i verdensrommet? Kan du få den til å lande på jorda?
- ☐ Prøv også å flytte jordkloden til andre steder på skjermen. Blir det annerledes å fly med katten nå?

Steg 4: Gravitasjon

Gravitasjon er kraften som jorda trekker på alle katter og mennesker med. Vi kan la astrokatten vår bli påvirket av gravitasjonen også.

Sjekkliste

- ☐ Lag et nytt skript på katten. Du kan bare legge klossene ved siden av det skriptet du allerede har laget. Skriptet skal se slik ut:



- ☐ Når du tester programmet ditt ved å klikke på det grønne flagget, vil du se at katten svever mot jordkloden. Gravitasjonen trekker på den!
- ☐ MEN, vi har et problem: Vi kan ikke lengre styre katten! Hva har skjedd?

I det nye skriptet sier vi at katten gjenta for alltid skal peke mot jordkloden. Da hjelper det jo ikke at vi i det andre skriptet sier at katten skal snu seg.
- ☐ Det er ingen kommando i Scratch for å flytte en figur mot en annen. Derfor må vi peke katten mot jordkloden og deretter flytte den. Men vi kan få programmet til å virke igjen, hvis vi bare husker hvilken retning katten pekte før vi snudde den.

For at programmer skal huske ting bruker vi variabler. Lag en variabel ved å klikke på Variabler -kategorien og deretter på Lag en variabel. Kall variabelen katteretning.
- ☐ Vi kan nå bruke denne variabelen til å huske hvilken retning katten pekte. Endre skriptet ditt ved å legge til to nye klosser:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Kan du styre katten igjen?
- ☐ Hvis du ikke trykker på noen taster, vil katten da falle ned mot jorden?
- ☐ Legg merke til at hvis katten har kommet veldig nært jorden klarer den ikke å fly tilbake til oss. Det er fordi gravitasjonen er kraftigere jo nærmere jorda man er. Og når katten kommer nært jorda har den ikke nok hastighet til å unnslippe jordas gravitasjon.

Hvordan kan du endre på jordas gravitasjon og kattens hastighet?

Da har vi en katt som kan fly rundt i verdensrommet. Eksperimenter gjerne med å utvide spillet ditt. Når du er ferdig kan du klikke på **Legg ut** -knappen. Da vil spillet bli lagt ut på Scratch-hjemmesiden din slik at andre kan spille det.

Merk at du må ha en bruker og være innlogget for å kunne lagre og legge ut på nett. Det er mulig å lagre på datamaskinen uten å være innlogget. Trykk på **Fi1** og velg **Lagre** på datamaskinen .

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