PXT: Rakettoppskytning

Skrevet av: Helene Isnes

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Animasjon Fag: Programmering, Kunst og håndverk

Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Introduksjon

Her skal vi først telle ned fra fem, og så lage en animasjon av en rakett som flyr av gårde.

Steg 1: Nedtelling

Først skal vi lage nedtelleren. Du vil at tallet 5 skal vises i ett sekund, så 4, så 3 osv. Dette kan du få til ved å bruke en kombinasjon av blokkene vis tall og pause fra Basis kategorien.



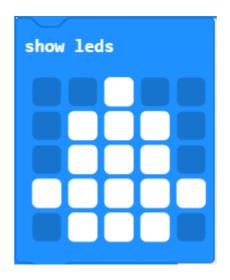
Få micro:biten til å telle ned fra 5. Husk at 1000 ms er det samme som 1 sekund

Koden burde nå se slik ut:

```
ved start
vis tall
             1000 🔻
pause (ms)
vis tall
pause (ms)
             1000 🔻
vis tall
pause (ms)
             1000 🔻
vis tall
             1000 1
pause (ms)
vis tall
             1000 🔻
pause (ms)
```

Steg 2: Raketten

Nå som vi har fått til nedtellingen trenger vi en rakett. Min rakett ser slik ut:

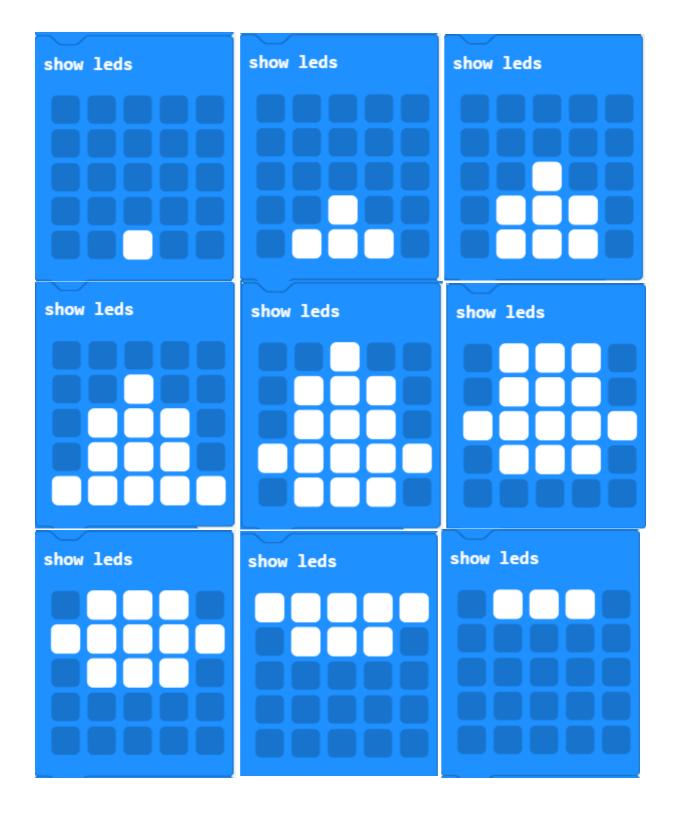


Du kan designe raketten din akkurat som du vil.



For å skape et inntrykk av at raketten skytes opp, tegner du nye bilder på skjermen hele tiden slik at det ser ut som om raketten flytter seg litt og litt. Bildene du tegner legger du etter koden i steg 1.

Eksempel på bilder du kan ende opp med:



Videre arbeid

	Synes du noe går for fort? Legg til et pa	pause -klosser da vel
--	---	-----------------------

Kanskje raketten trenger noen flammer etter seg? Kanskje den faller ned igjen? Eller kanskje det skal komme en ny rakettoppskytning hver gang du trykker A? Her er det bare fantasien som setter grenser, og husk at det er lov å leke seg!

Utfordring
Kan man løse nedtellingen med løkker? Hvordan?

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