◆ Lag din egen app

Skrevet av: Basert på "Lag ditt eget spill" i Scratch (http://kodeklubben.github.io/scratch/lag_ditt_eget_spill/lag_ditt_eget_spill.html)

Oversatt av: Tjerand Silde

Kurs: Appinventor
Tema: App, Blokkbasert, Spill
Fag: Programmering, Teknologi
Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Introduksjon

Nå skal vi lage vår helt egen app! Men før vi går igang med kodingen, så må vi planlegge hvordan appen skal se ut og hva den skal gjøre. Først må vi komme opp med en kul idé. Hvilken type app har du lyst å lage?

Steg 1: Komme opp med en idé

Hvilken type app har du lyst å lage? Det kan av og til være vanskelig å komme opp med en god idé, så her er noen forslag:

Idémyldring

- [ ] Har du laget en app tidligere som du kan gjøre enda kulere eller bedre?
- [ ] Har du et spill du spiller til vanlig som du kan prøve å lage en app av?
- [ ] Har du en hobby utenom som du kan lage en app av?
- [ ] Var det noen spill i Scratch som du likte godt?

Steg 2: Planlegge appen

Hva er formålet med appen? Tenk for eksempel på Scratch-spillet Felix og Herbert. Der var målet å ikke bli tatt av katten. Det kan være smart å tenke ut flere spillidéer, og så velge den beste etterpå. Du kan gjerne drodle litt med en venn underveis. Her er noen tips til hva du bør tenke på:

Planlegging

- [ ] Skal du ha en meny?
- [ ] Skal du ha flere skjermer?
- [ ] Hvilke knapper og tekstfelt skal du ha?
- [ ] Skal du ha noen figurer? Hvor mange figurer skal du ha?
- [ ] Skal du telle poeng?
- [ ] Skal du bruke noen sensorer?
- [ ] Hvordan vil du at appen skal se ut?

Steg 3: Hvordan virker spillet ditt?

Tenk for eksempel på:

Funksjonalitet

- [ ] Hvordan man vinner spillet?
- [ ] Hvordan man får poeng?
- [ ] Hvor mange spillere kan spille?

- [ ] Skal det være nedtelling?
- [ ] Hvordan styres spillet?
- [ ] Skal det være lydeffekter? Hvilke?

Skriv ned tankene dine!

Steg 6: Sett i gang!

Nå som du har en plan, kan du begynne med utviklingen av figurene og skriptene dine.

Ting å huske:

- [ ] Du kan alltid se tilbake til de appene du allerede har laget.
- [ ] Husk å teste og lagre fortløpende.
- [ ] Vær kreativ!

Lisens: cc-by-sa 3.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)