

Orienteringsløpet

Skrevet av: Thomas Kjeldahl Nilsson og Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

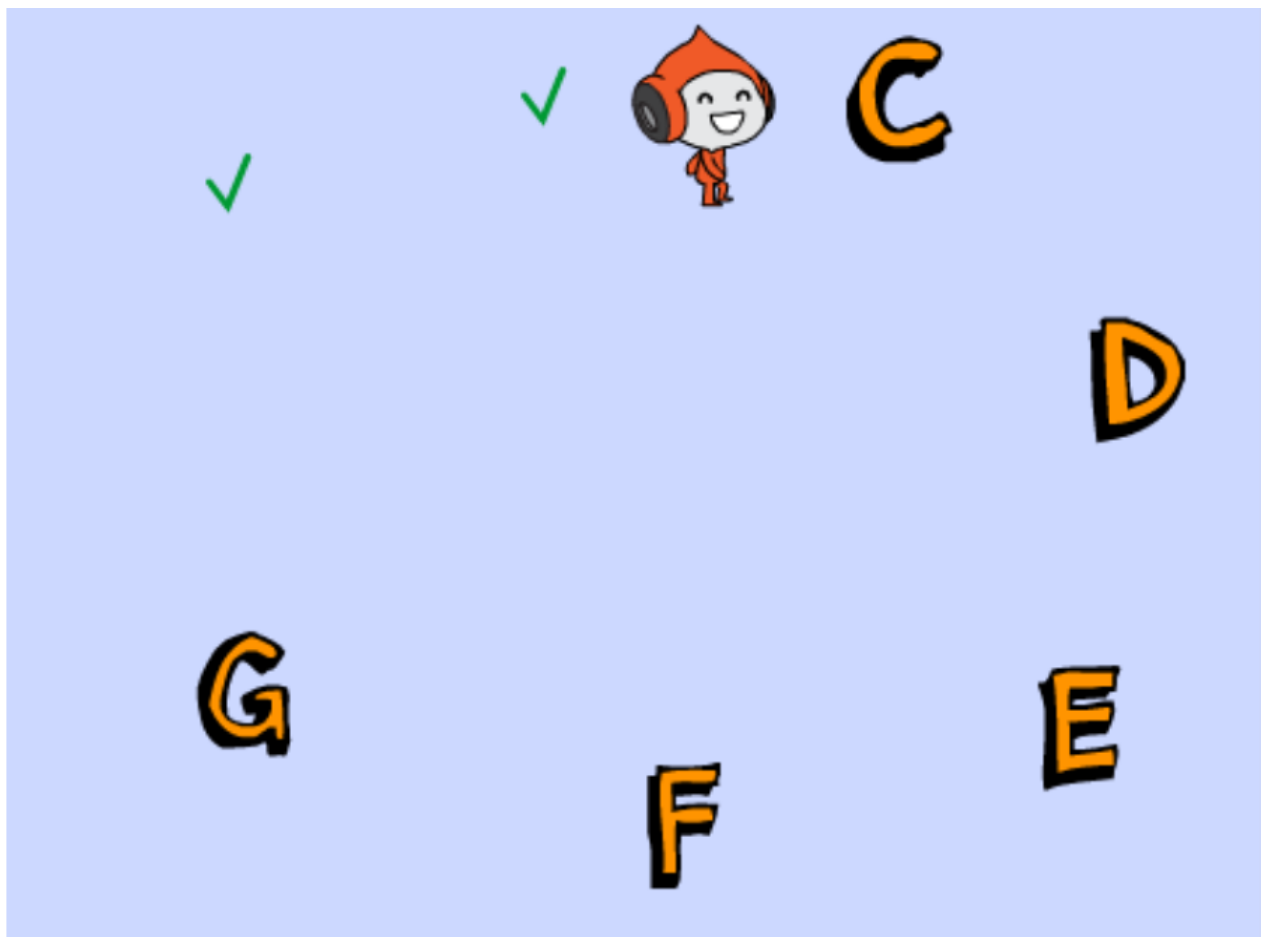
Tema: Blokkbasert, Spill

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.

Sjekkliste

- ☐ 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:



✓ Sjekkliste

- ☐ 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?

Lagre prosjektet

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>)