

# Orienteringsløpet

Skrevet av: Thomas Kjeldahl Nilsson og Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

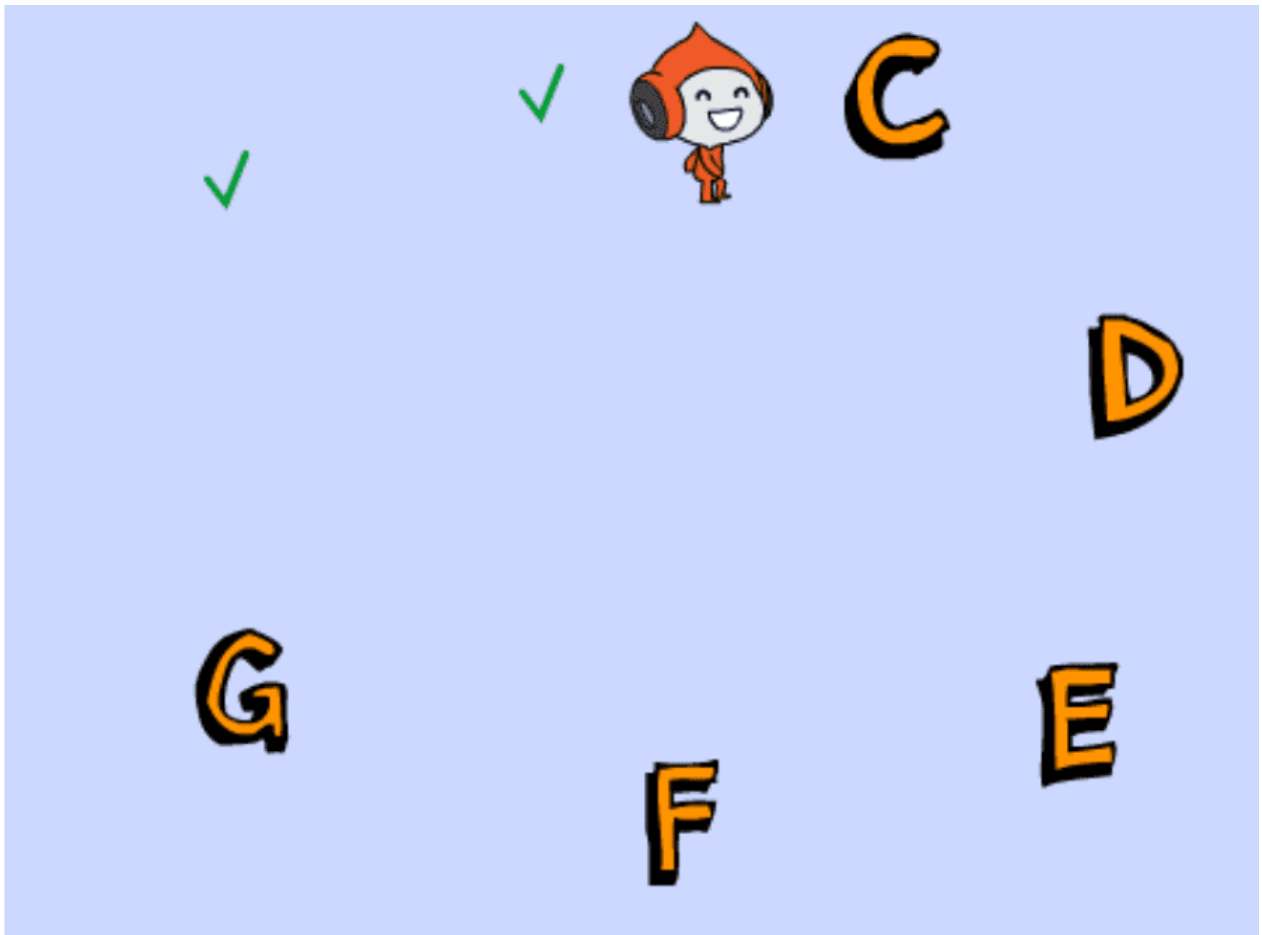
Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Matematikk, Programmering

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

## Introduksjon

Me skal øve på flytting på ei scene. Springaren på scena skal ta på alle bokstavpostane. Når det er gjort vinn han spelet. Kor mange måtar kan du løyse oppgåva på?



## Steg 1: Lag ein remiks av Orienteringsløpet

Me tek utgangspunkt i eit prosjekt som allereie er laga.

## ✓ Sjekkliste

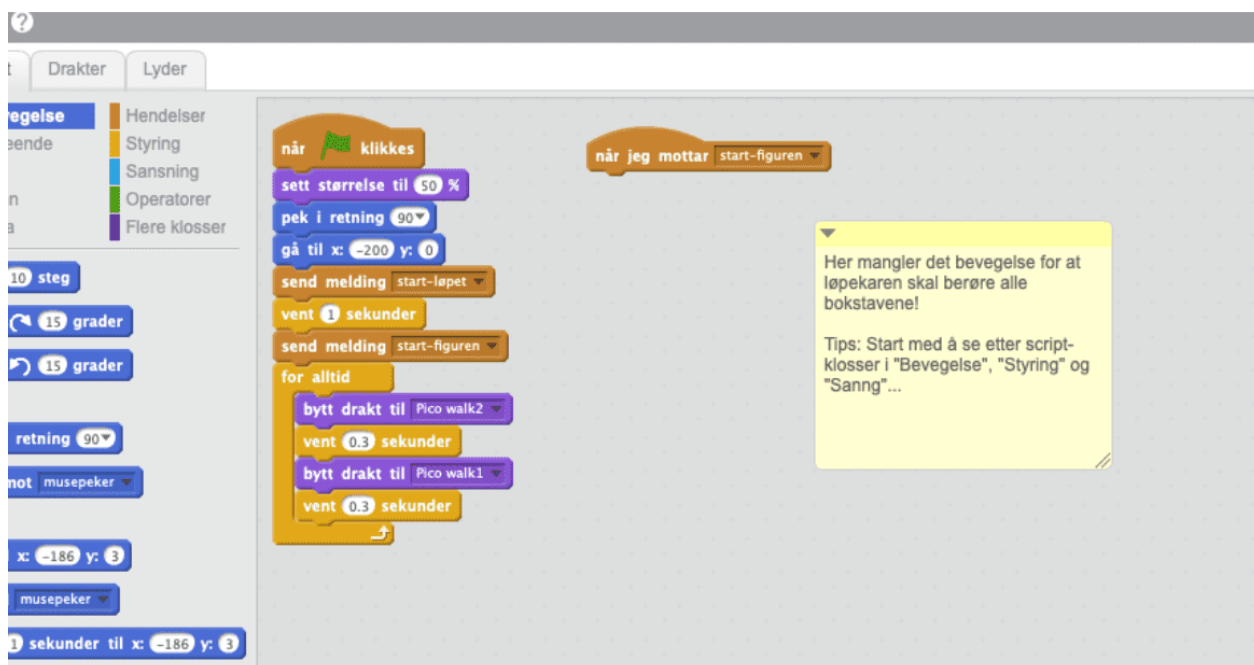
- ☐ Gå til <https://scratch.mit.edu/projects/261157815> (<https://scratch.mit.edu/projects/261157815>).
- ☐ Sjå inni prosjektet, og trykk remiks-knappen.

No får du ein kopi av prosjektet.

## Steg 2: Gi springaren ein måte å ta alle bokstavane på

Lag kode som flyttar springaren mellom bokstavane.

Start med å leggje inn kode under klossen Når er får meldinga start figuren, som vist på biletet:



## ✓ Sjekkliste

- ☐ Prøv ulike måtar å kode han rundt slik at han kjem borti kvar bokstav. Når han har vor borti alle bokstavane skiftar scena utsjånad og jublar for deg.
- ☐ Du kjem til å trenge kommandoar frå Hendingar , Styring og Rørsle . Men alle klossar er lov!
- ☐ Du treng ikkje treffe bokstavane i alfabetisk rekkefølge.
- ☐ Du treng ikkje å springe i ring, det einaste du må gjere er å kome borti alle bokstavane på ein eller annan måte.

## Steg 3: Klarte du det?

---

### Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Fungerer koden?

### Utfordring

- ☐ Prøv å løyse det på fleire måtar!
- ☐ På kor mange måtar klarar du å ta alle postane?

---

### Lagre prosjektet

Veldig bra! No er du ferdig og kan kose deg med spelet du har laga!

