Scratch

Zombiekanon

Skrevet av: Thomas Kjeldahl Nilsson og Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch
Tema: Blokkbasert, Spill, Animasjon
Fag: Matematikk, Programmering
Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Introduksjon

Me skal lage eit spel der målet er å skyte zombiane før dei tek oss.

Steg 1: Lag ein remiks av Zombiekanon

Me tek utgangspunkt i eit prosjekt som allereie er laga.

Sjekkliste

- [ ] Gå til https://scratch.mit.edu/projects/266969817 (https://scratch.mit.edu/projects/266969817).
- [ ] Sjå inni prosjektet, og trykk remiks-knappen.

No får du ein kopi av prosjektet.

Steg 2: Gjer det mogleg å styre kanonen

Lag kode som let deg styre kanonen med piltastane.

Start med å leggje inn kode under klossen `Når pil høgre vert trykt`. Så gjer du det tilsvarande for pil venstre.

Sjekkliste

- [ ] Kva må skje når pil høgre vert trykt?
- [ ] Prøv å justere kor raskt kanonen snur.

Tips

I Scratch er retning 0 gradar rett opp, og vidare følgjer rotasjonen klokka. Det tyder at 90 grader er rett til høgre, 180 grader nedover, 270 grader rett til venstre, og 360 er heile runden og retning rett opp att. Du finn klossar med `Snu` og ei pil mot høgre eller mot venstre. Desse vil høvesvis leggje til og trekkje frå gradar på retninga.

Steg 3: Få kanonen til å skyte automatisk

Lag kode som gjer at kanonen skyt zombiane automatisk.

Sjekkliste

- [ ] Korleis kan kanonen vite kor zombiane er?

Test prosjektet

Klikk på det grøne flagget.

- [ ] Fungerer koden?

Lagre prosjektet

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

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