### Julekort

Skrevet av: Espen Clausen

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Animasjon

Fag: Musikk, Engelsk, Kunst og håndverk Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse

### Introduksjon

Vi skal lage et julekort i Scratch. Det skal ha noen enkle funksjoner og animasjoner. Når det er ferdig vil det se omtrent slik ut.



# Steg 1: Endre bakgrunn og finne figurer



Start et nytt prosjekt. Når du står på startsiden til Scratch, trykk på navnet ditt øverst i høyre hjørne. Trykk så "Mine ting" og til slutt "Nytt prosjekt". Du vil se en katt som venter på å bli programmert!
Trykk på nede til høyre for å importere en ferdig bakgrunn. Velg den
bakgrunnen du vil. Trykk så Scene, Bakgrunner, velg den tomme bakgrunnen til venstre, og slett den ved å høyreklikke på den og velg Slett.
Slett kattefiguren Sprite1 ved å høyreklikke på ham og slette.
Velg nye figurer fra biblioteket med dette ikonet nede til høyre:

## Steg 2: Legge til kode

Legg til isbjørnen, snømannen og juletreet.

Nå skal vi få figurene til å gjøre ting når de blir klikket på.

# Sjekkliste

Velg isbjørnen og fanen Skript og lag denne koden. Når isbjørnen blir klikket på skal den si God jul!. Deretter skal den skifte utseende hvert sekund, 10 ganger.





### Test prosjektet ditt

Klikk på isbjørnen og se om koden din virker.

- Sier isbjørnen God jul!?
- Forandrer isbjørnen stilling?

# Sjekkliste

Velg snømannen og fanen Skript og lag denne koden. Snømannen skal spørre etter navnet ditt. Den setter svaret inn i en ny setning. Deretter skal den skifte farge.



### Test prosjektet ditt

Klikk på snømannen og se om koden din virker.

Spør snømannen om navnet ditt?

- Svarer snømannen med navnet ditt når du har skrevet det inn?
- Forandrer snømannen farge?

### Sjekkliste

Velg juletreet og fanen Skript og lag denne koden. Nå skal juletreet skifte farge og utseende.



### Test prosjektet ditt

Trykk på det grønne flagget og se om alt virker.

- Endrer treet farge?
- Danser treet fra side til side?

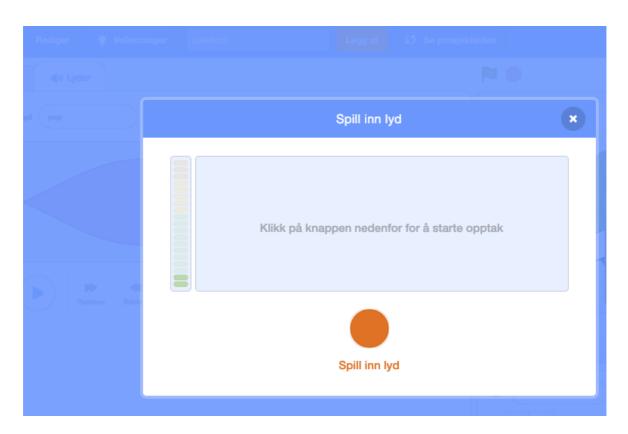
## Steg 3: Har du ledig tid, sier du?

Da har du jobbet godt! Om du fortsatt har ledig tid kan du:



Legge til din egen velkomsthilsen, for eksempel "God jul" eller du kan synge din egen julesang.

Klikk på Scene, og velg fanen Lyder. Flytt musepekeren over Velg en lydikonet helt nede til venstre, og klikk Spill inn lyd.



Ta opp din egen lyd, og gi den et navn, for eksempel julehilsen. Gå deretter inn på Skript, og legg inn følgende kode:

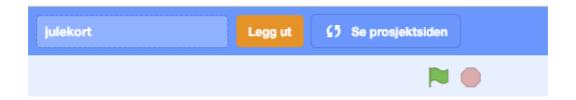


Kanskje finne på noen andre morsomme animasjoner? Snømannen kan danse eller turne litt? Kan vi ha snakkende eller hoppende gale julepresanger? Du bestemmer!

# Steg 4: Lagre og publisere

Gi julekortet ditt et navn. Klikk Fil -menyen øverst til venstre, og klikk Lagre nå under den.

Deretter kan du publisere julekortet ditt ved å velge Legg ut .



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