◆ Lag ditt eige spel

Skrevet av: Omsett frå Code Club UK (//codeclub.org.uk)

Oversatt av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch
Tema: Blokkbasert, Spill
Fag: Programmering, Teknologi, Musikk, Norsk, Kunst og håndverk
Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Introduksjon

No skal du endeleg få lage ditt eige spel som du og venene dine kan spele! Tenk deg godt om og kom opp med ein kul idé! Før du startar med kodinga må du leggje ei plan. Prøv å dele spelet opp i mindre delar. Då ser du fort at kvar del kan løysast med kvart sitt skript, eller ved å leggje noko til i eit anna. Tenk attende til dei andre spela du har laga. Kan det vere idear derifrå du kan bruke?

Steg 1: Planlegg spelet

Kva er føremålet med spelet? Tenk på Felix og Herbert (../felix_og_herbert/felix_og_herbert.html). Der var målet å ikkje bli tatt av katten. Kanskje kjem du på fleire spelidear slik at du kan velje den beste etterpå? Gjerne diskuter med ein ven undervegs.

Steg 2: Design figurane

Kva figurar vil du ha med? Teikne dei på eit ark. Viss dei skal ha fleire ulike drakter kan du godt skissere dei òg. Bruk så mykje papir du treng, slik at du får gode skisser.

Steg 3: Design scena

Korleis skal scena sjå ut? Teikne den på eit ark. Hugs å tenke på korleis karakterane skal forholde seg til den, til dømes kor dei skal stå, korleis dei skal bevege seg, kor mange det er plass til og så bortetter.

Steg 4: Korleis virkar spelet ditt?

Tenk til dømes på

- [ ] Korleis vinn ein spelet?
- [ ] Korleis får ein poeng?
- [ ] Kor mange spelarar kan spele?
- [ ] Skal det vere nedteljing?
- [ ] Korleis styrar ein spelet? Med tastane eller med musepeikaren?
- [ ] Skal det vere lydeffektar? Kva lydar?

Skriv ned tankane dine!

Steg 5: Sett i gang!

No som du har ei plan kan du starte med utviklinga av figurane og skripta dine.

Ting å hugse

- [ ] Du kan alltid sjå attende på dei spela du allereie har laga.
- [ ] Hugs å teste og lagre undervegs.
- [ ] Ver kreativ!

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service (https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md)