## Orienteringsløpet

Skrevet av: Thomas Kjeldahl Nilsson og Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

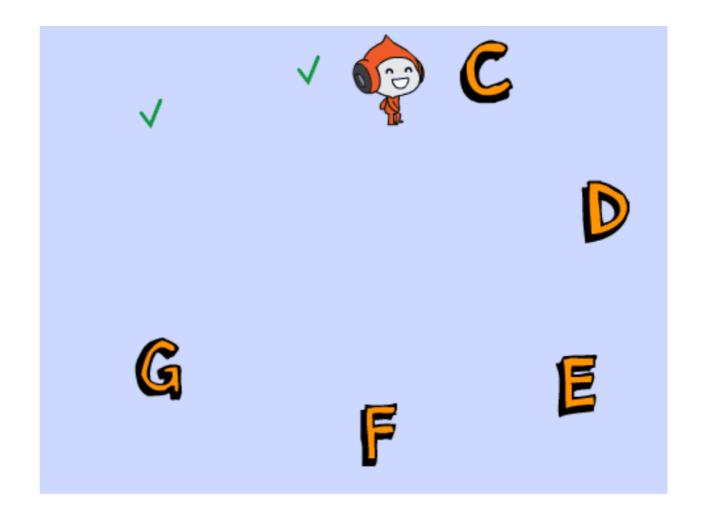
Tema: Blokkbasert, Spill

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.



- 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:

```
Hendelser
             Styring
                                når 🎮 klikkes
                                                                      når jeg mottar start-figuren 🔻
             Sansning
                                 sett størrelse til 50 %
             Operatorer
                                                                                                  Her mangler det bevegelse for at
10 steg
                                                                                                  løpekaren skal berøre alle
                                                                                                  bokstavene!
(15) grader
                                                                                                  Tips: Start med å se etter script-
) 15 grader
                                                                                                  klosser i "Bevegelse", "Styring" og
                                   bytt drakt til Pico walk2
retning 90
x: -186 y: 3
1) sekunder til x: -186 y: 3
```

## 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?



Klikk på det grønne flagget.

#### 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)