Felix og Herbert

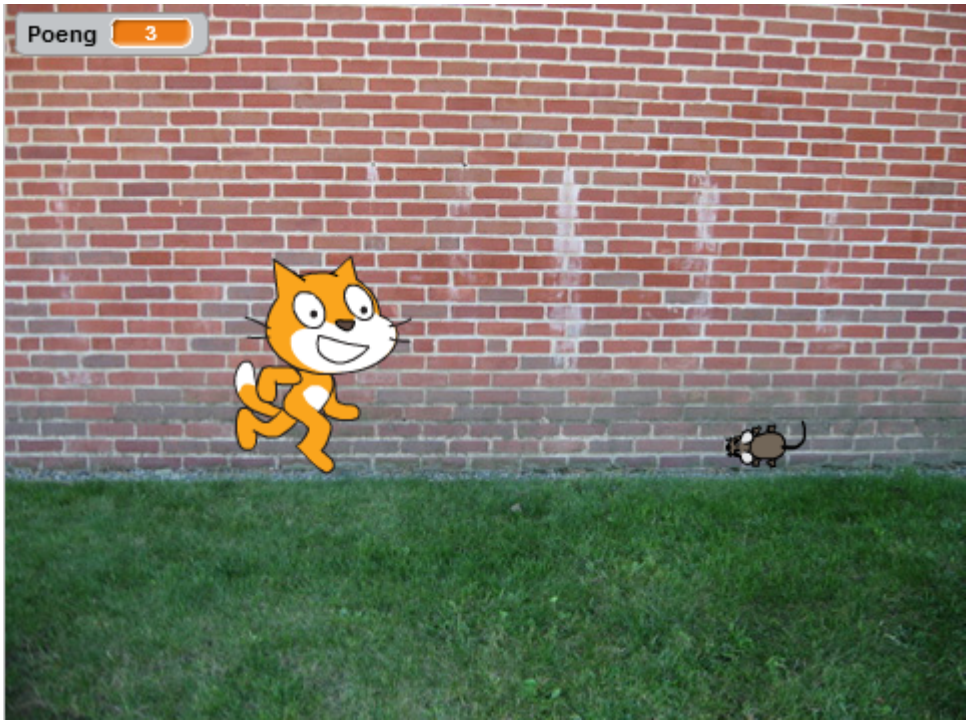
Skrevet av: Oversatt fra Code Club UK (//codeclub.org.uk)

Oversatt av: Gudbrand Tandberg

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

Introduksjon

Vi skal lage et spill hvor katten Felix skal fange musa Herbert. Du styrer Herbert med musepekeren og skal prøve å unngå å bli tatt av Felix. Jo lenger du unngår ham jo flere poeng får du, men blir du tatt, går poengsummen din ned.



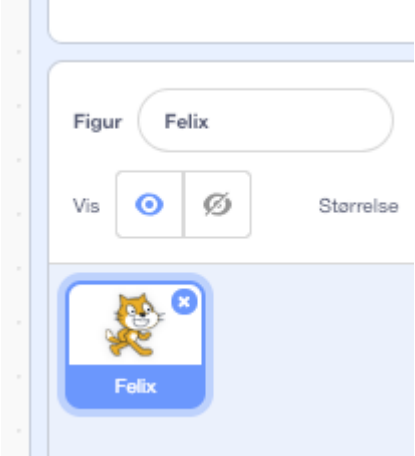
Steg 1: Felix følger musepekeren

Vi ønsker at katten Felix skal følge etter musepekeren.

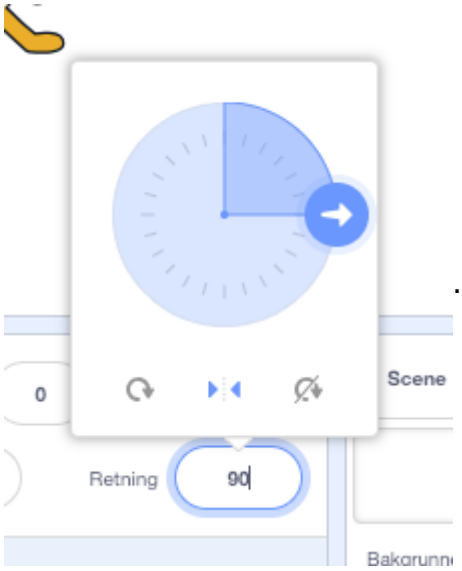
Sjekkliste

- [ ] Start et nytt prosjekt.

- [ ] Trykk på kattefiguren nede i høyre del av skjermen og bytt navn på figuren til `Felix`.



- [ ] Sørg for at Felix kun ser til høyre og venstre ved å sette rotasjonsmåte til høyre-venstre.



- [ ] Klikk på nederst til høyre på skjermen for å sette en bakgrunn. Velg den bakgrunnen du vil.

- [ ] Klikk på Felix, velg `Kode` -fanen og lag dette skriptet:

Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- [ ] Følger Felix musepekeren?
- [ ] Ser det ut som han går når han beveger seg?
- [ ] Beveger han seg med riktig hastighet?
- [ ] Klikk det røde stopp-symbolet for at Felix skal slutte å følge etter musepekeren.

Lagre prosjektet

Hvis du er pålogget med din egen Scratchbruker lagrer scratch alle prosjektene dine automatisk med jevne mellomrom. Det kan likevel være lurt å lagre manuelt innimellom.

- [ ] I filmenyen, velg `Lagre nå`.

Hvis du ikke har bruker kan du ikke lagre, bare fortsett til steg 2.

Steg 2: Felix jager Herbert

Nå ønsker vi at Felix skal jage musa Herbert i stedet for musepekeren.

Sjekkliste

- [ ] Lag en ny figur ved å trykke på og velg figuren `Dyr/Mouse1`.

- [ ] Bytt navn på figuren til `Herbert`.

- [ ] Gjør Herbert mindre enn Felix ved å velge `Størrelse` feltet rett over figuren, og skriv inn et mindre tall. Prøv å endre tallet fra 100 til 30.

- [ ] Gi Herbert dette skriptet:

Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- [ ] Flytter Herbert seg med musepekeren?

- [ ] Jager Felix Herbert?

Steg 3: Felix sier når han har fanget Herbert

Vi vil at Felix skal vite når han har fanget Herbert og fortelle det til oss.

Sjekkliste

- [ ] Endre skriptet til Felix til dette:

Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- [ ] Sier Felix fra når han har fanget Herbert?

Steg 4: Herbert blir et spøkelse når han fanges

I tillegg til at Felix sier noe, vil vi nå at Herbert blir forvandlet til et spøkelse når han fanges.

Sjekkliste

- [ ] Endre skriptet til Felix slik at det sender en melding og lager en lyd når han fanger Herbert:

- [ ] Velg Herbert og gå til `Drakter` -fanen.

- [ ] Hent en ny drakt ved å trykke på og velg `Fantasi/Ghost`

- [ ] Endre navnene på Herberts drakter slik at musedrakten heter `levende` og spøkelsesdrakten heter `død` .

- [ ] Gå til `Kode` -fanen, og lag et nytt skript for Herbert for å gjøre ham om til et spøkelse. Ikke slett det gamle skriptet:

Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- [ ] Forvandles Herbert til et spøkelse når han fanges?

- [ ] Spiller Felix lyden sin til riktig tid?

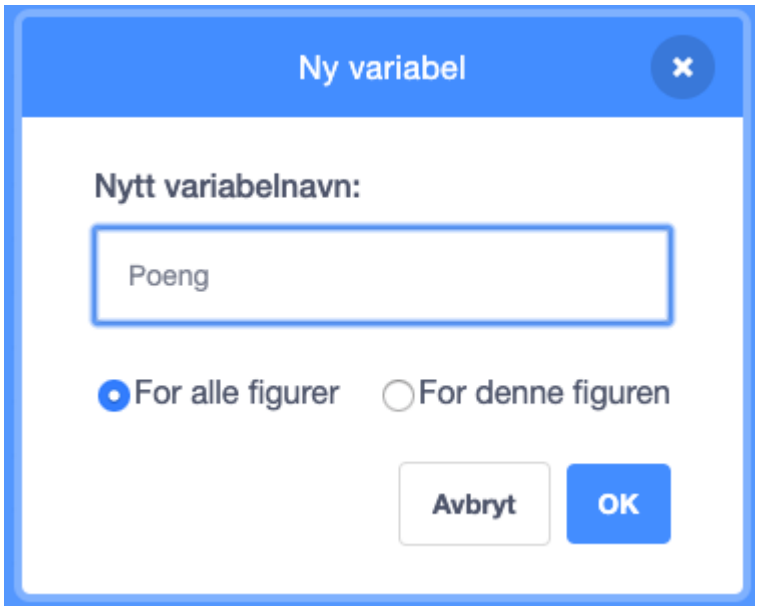
- [ ] Står Felix stille lenge nok til at Herbert kommer seg unna?

Steg 5: Telle poeng

La oss legge til en poengsum slik at vi kan se hvor flink man er til å holde Herbert i live. Vi begynner med poengsummen null og øker den med en for hvert sekund. Hvis Felix fanger Herbert, minker vi poengsummen med ti.

Sjekkliste

- [ ] På `Kode`-fanen under kategorien `Variabler`, lag en ny variabel. Kall variabelen for `Poeng`, og la den gjelde for alle figurer.



Legg merke til at `Poeng 0` dukket opp øverst til venstre i spillet ditt.

- [ ] Klikk på `Scene` helt til høyre på skjermen, ved siden av lista over figurene Felix og Herbert. Lag disse to skriptene på scenen:

Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- [ ] Øker poengsummen med en hvert sekund?
- [ ] Går poengsummen ned med ti når Herbert blir fanget?
- [ ] Hva skjer om Herbert fanges før du har ti poeng?
- [ ] Går poengsummen tilbake til null når du starter spillet på nytt?

Lagre prosjektet

Du er ferdig. Godt gjort. Nå kan du spille spillet!

Hvis du er logget inn med din scratchbruker kan du dele spillet med familie og venner ved å trykke `Legg ut` på menylinjen.

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