

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

Vi skal lage et spill der målet er å skyte zombiene før de tar oss.



Steg 1: Lag en remiks av Zombiekanon

Vi tar utgangspunkt i et prosjekt som allerede er laget.

Sjekkliste

☐ Gå til <https://scratch.mit.edu/projects/266969817>
(<https://scratch.mit.edu/projects/266969817>).

☐ Se inni prosjektet, og trykk remiks-knappen.

Nå får du en kopi av prosjektet.

Steg 2: Gjør det mulig å styre kanonen

Lag kode som lar deg styre kanonen med piltastene.

Begynn å legge inn kode under klossen Når pil høyre trykkes . Etterpå gjør du tilsvarende for pil venstre.

Sjekkliste

☐ Hva må skje når pil høyre trykkes?

☐ Prøv å justere hvor raskt kanonen snus.

Tips

I Scratch er retning 0 grader rett opp, og videre følger rotasjonen klokka. Det betyr at 90 grader er rett til høyre, 180 grader nedover, 270 grader rett til venstre, og 360 er hele runden og retning rett opp igjen. Du finner blokker med Snu og en pil mot høyre eller mot venstre. Disse vil henholdsvis legge til og trekke fra grader på retningen.

Steg 3: Få kanonen til å skyte automatisk

Lag kode som gjør at kanonen skyter zombiene automatisk.



Sjekkliste



Hvordan kan kanonen vite hvor zombiene er?



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.



Fungerer koden?



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>)