◆ Lag ditt eget spill

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

Oversatt av: Anne-Marit Gravem

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

Introduksjon

Nå skal du endelig få lage ditt eget spill som du og vennene dine kan spille! Legg hodet i bløt og kom opp med en kul idé! Men før du går i gang med koding, må du legge en plan. Prøv også å dele opp spillet i flere mindre deler. Da ser du fort at hver del kan løses med sitt eget skript, eller ved å legg til noe på et annet. Tenk også tilbake på de andre spillene du har laget: Kan det være noen idéer derifra du kan bruke?

Steg 1: Planlegg spillet

Hva er formålet med spillet? Tenk for eksempel på Felix og Herbert. Der var målet å ikke bli tatt av katten. Det kan være smart å tenke ut flere spillidéer, og så velge den beste etterpå. Du kan gjerne drodle litt med en venn underveis.

Steg 2: Design figurene

Hvilke figurer vil du ha med? Tegn de på et ark. Hvis de skal ha forskjellige drakter kan du skissere dem også. Spør gjerne om mer papir, hvis du trenger.

Steg 3: Design scenen

Hvordan skal scenen se ut? Tegn den på et ark. Husk å tenke på hvordan karakterene skal forholde seg til den: for eksempel hvor de skal stå, hvordan de skal bevege seg, hvor mange det er plass til, etc.

Steg 4: Hvordan virker spillet ditt?

Tenk for eksempel på

- [ ] Hvordan man vinner spillet?
- [ ] Hvordan man får poeng?
- [ ] Hvor mange spillere kan spille?
- [ ] Skal det være nedtelling?
- [ ] Hvordan styres spillet? Med tastene eller med museknappen?
- [ ] Skal det være lydeffekter? Hvilke?

Skriv ned tankene dine!

Steg 5: Sett i gang!

Nå som du har en plan, kan du begynne med utviklingen av figurene og skriptene dine.

Ting å huske:

- [ ] Du kan alltid se tilbake til de spillene du allerede har laget.
- [ ] Husk å teste og lagre fortløpende.
- [ ] Vær kreativ!

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