

# Felix og Herbert

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

Oversatt av: Gudbrand Tandberg

Kurs: Scratch

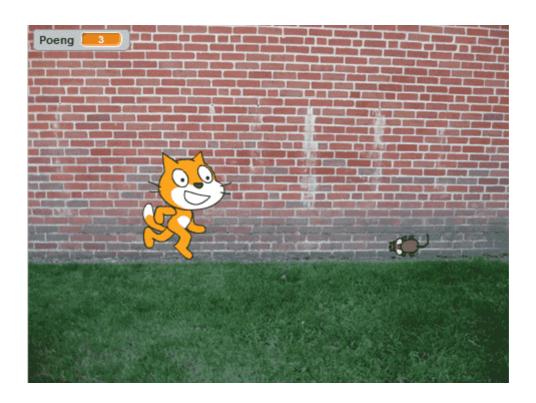
Tema: Blokkbasert, Spill

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.

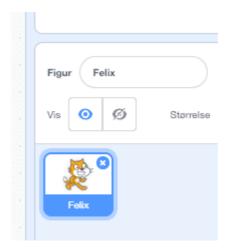


### Steg 1: Felix følger musepekeren

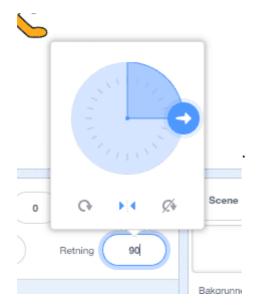
Vi ønsker at katten Felix skal følge etter musepekeren.



- 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 høyrevenstre.



- 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.



- 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.



- 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.

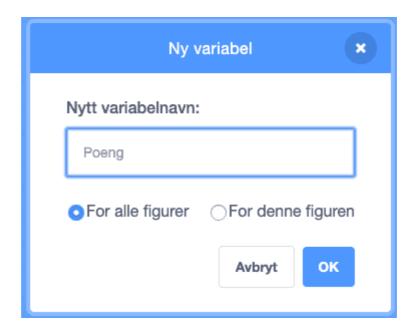
- Forvandles Herbert til et spøkelse når han fanges?
- Spiller Felix lyden sin til riktig tid?
- Står Felix stille lenge nok til at Herbert kommer seg unna?

### 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.

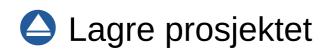
Klikk på Scene helt til høyre på skjermen, ved siden av lista over figurene Felix og Herbert. Lag disse to skriptene på scenen:



### 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?



Du oi ioraig. Oout gjort, iva kari uu spilio spiliot:

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)