

## Bruk data i Scratch

Skrevet av: Geir Arne Hjelle og Lance Olav Eastgate

Kurs: Scratch

## Introduksjon

Her kan du gjøre om regneark og datafiler til lister som du kan bruke i Scratchprosjektene dine.



## Hvordan laste opp en datafil

Denne tjenesten lager Scratchprosjekter fra såkalte **CSV-filer**. Dette er et vanlig format for datalagring. Du kan finne mange CSV-filer på nettet, eller lage dine egne med regnearkprogrammer som Excel, Numbers eller Libre Office.



Legg en CSV-fil lokalt på harddisken din. Du kan enten laste denne ned fra nettet
eller lage den selv.

П	Klikk på knappen <b>Last opp datafil</b> lenger opp på d	lenne siden.
	Trinki pa kriappen <b>Last opp datain</b> lenger opp pa a	cinic siacii.

Dette vil lage et Scratchprosjekt av datafilen din. Om du ikke får velge filnavn selv vil prosjektet hete data.sb2 og sannsynligvis ligge i en katalog som heter Nedlastinger.

## Hvordan laste dataene inn i Scratch

Vi skal nå se hvordan du kan laste dataene dine inn i Scratch.

Sjekkliste
Start et nytt Scratchprosjekt.
Klikk på <b>Fil</b> -menyen og velg <b>Last opp fra maskinen</b> .
Velg filen du lastet ned i forrige steg. Sannsynligvis heter den data.sb2 og ligger i katalogen Nedlastinger.
Si <b>OK</b> til å slette innholdet i det eksisterende prosjektet (du startet et nytt Scratchprosjekt, ikke sant?)

Dataene dine er nå tilgjengelige som **lister** i Scratch. For å programmere med

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)

disse bruker du klosser fra Data-kategorien.