Scratch

Felix og Herbert

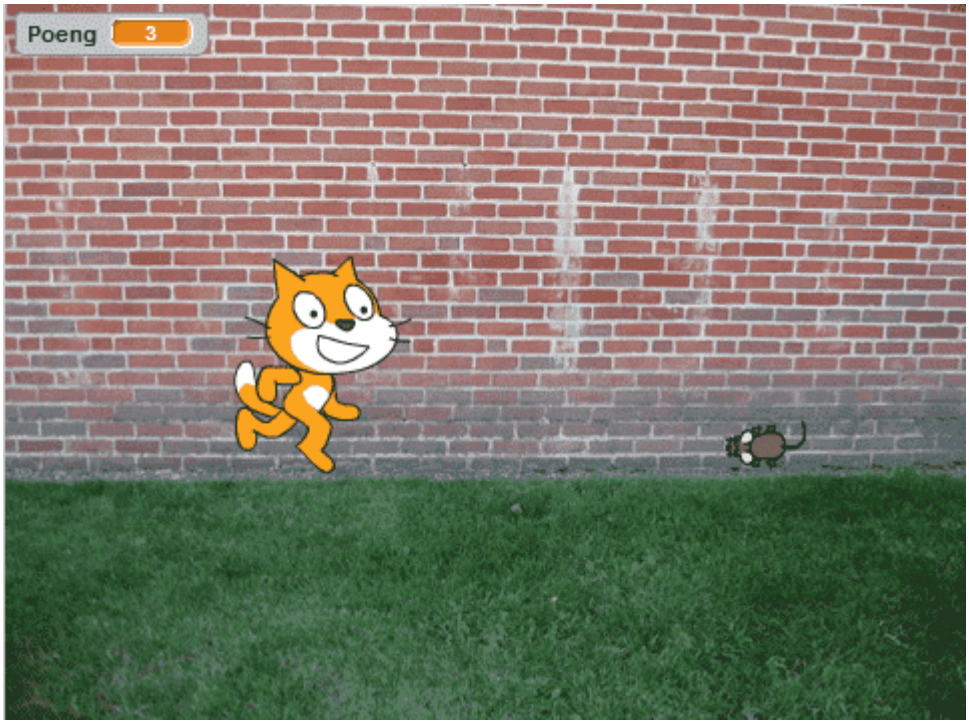
Skrevet av: Þýtt frá Code Club UK (//codeclub.org.uk)

Oversatt av: Stein Olav Romslo og Aldís Mjöll Geirsdóttir

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

Kynning

Við munum búa til tölvuleik þar sem kötturinn Felix ætlar að elta músina Herbert. Þú stýrir Herbert með músarbendlinum og átt að reyna lifa af eins lengi og hægt er. Því lengra sem þú heldur út, því fleiri stig færðu.



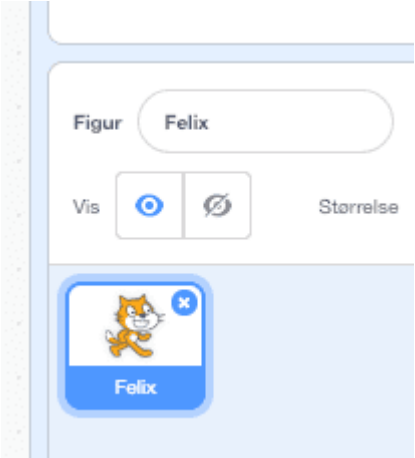
Skref 1: Felix eltir músarbendilinn

Við viljum að Felix elti músarbendilinn.

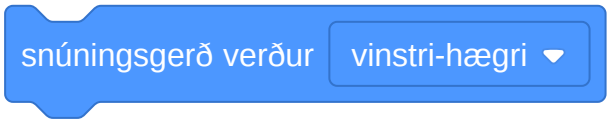
Gátlisti

- [ ] Hefja nýtt verkefni.

- [ ] Smelltu á köttinn niðri til hægri og kallaðu hann `Felix` .



- [ ] Settu snúningsgerð vinstri-hægri þannig að Felix horfi alltaf til vinstri eða hægri:



- [ ] Smelltu á neðst til hægri til að velja bakgrunn. Veldu eitthvað viðeigandi.

- [ ] Smelltu á Felix, veldu `Kóði` -flipann og gerðu þetta örforrit:

Prófaðu verkefnið

Smelltu á græna fánann.

- [ ] Fylgir Felix músarbendlinum?
- [ ] Virðist hann labba þegar hann hreyfir sig?
- [ ] Fer hann á réttum hraða?
- [ ] Smelltu á rauða stopp takkann þannig að Felix stoppi.

Vistaðu verkefnið

Ef þú ert með Scratch-reikning geturðu vistað verkefnin þín. Scratch gerir þetta sjálfkrafa en þú getur líka gert það.

- [ ] Undir `Skrá`, veldu `Vista núna`.

Ef þig vantar reikning geturðu því miður ekki vistað.

Skref 2: Felix eltir Herbert

Nú viljum við að Felix elti músina Herbert í staðinn fyrir músarbendilinn.

Gátlisti

- [ ] Settu inn nýjan karakter með því að smella á og veldu músina `Dyr/Mouse1`.
- [ ] Breyttu nafni karaktersins í `Herbert`.
- [ ]

- [ ] Láttu Herbert vera minni en Felix með því að velja `Stærð` reitinn og setja inn minni tölu, til dæmis 30.

- [ ] Settu þetta örforrit fyrir Herbert:

Prófaðu verkefnið

Smelltu á græna fánann.

- [ ] Færir Herbert sig með músarbendlinum?

- [ ] Eltir Felix Herbert?

Skref 3: Felix segir að hann hafi náð Herbert

Við viljum að Felix segi okkur þegar hann nær Herbert.

Gátlisti

- [ ] Breyttu örforriti Felix í það sem er hér fyrir neðan:

Prófaðu verkefnið

Smelltu á græna fánann.

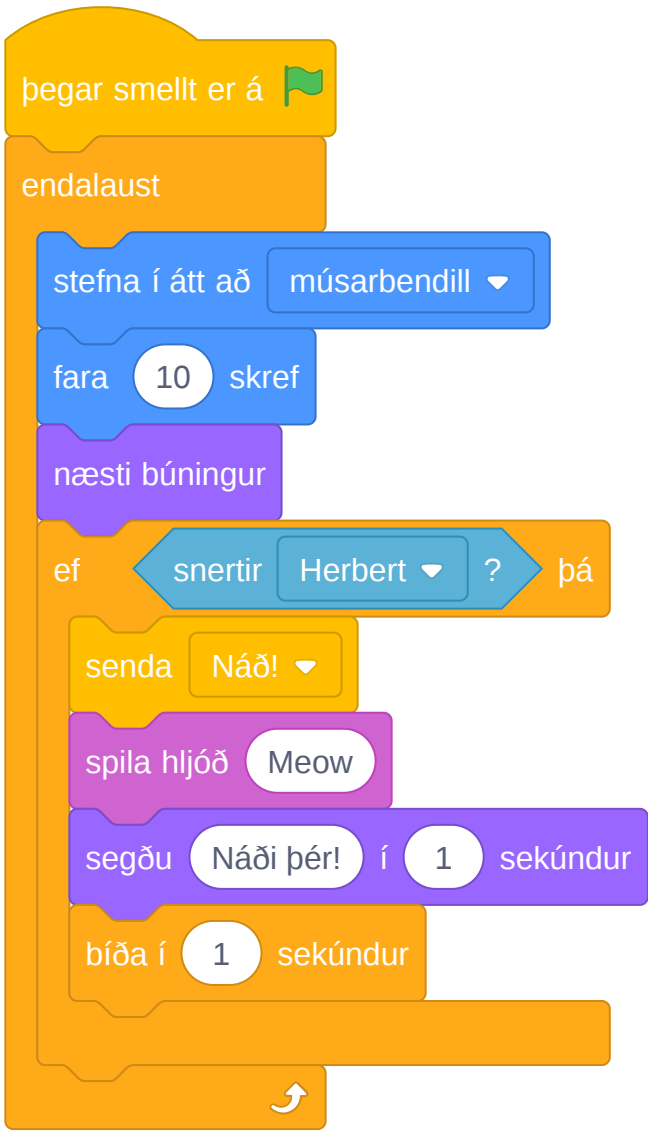
- [ ] Segir Felix að hann hafi náð Herbert?

Skref 4: Herbert deyr

Við viljum að Herbert breytist í draug þegar Felix nær honum og hann deyr

Gátlisti

- [ ] Breyttu örforriti Felix þannig að það sendi skilaboð og geri hljóð þegar hann nær Herbert:



- [ ] Veldu Herbert og smelltu á `Búningar` flipann.

- [ ] Sæktu nýjan búning úr safni með því að smella á og veldu `Fantasy/Ghost`

- [ ] Breyttu nöfnunum þannig að músarbúningurinn heiti `lifandi` og draugabúningurinn heiti `dauður` .

- [ ] Smelltu á `Kóði` flipann og búðu til nýtt örforrit fyrir Herbert þannig að hann geti breyst í draug. Ekki eyða gamla örforritinu.

Prófaðu verkefnið

Smelltu á græna fánann.

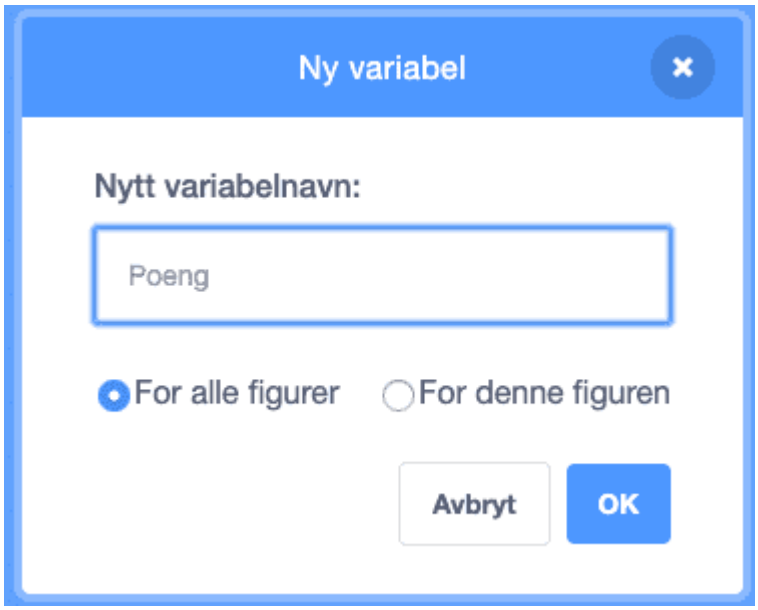
- [ ] Breytist Herbert í draug þegar Felix nær honum?
- [ ] Kemur hljóð frá Felix á réttum tíma?
- [ ] Bíður Felix í nógu langan tíma þannig að Herbert nái að flýja?

Skref 5: Telja stig

Við bætum við stigum þannig að þú getir séð hve lengi Herbert lifir. Við byrjum á núlli en síðan bætist við eitt stig á hverri sekúndu. Ef Felix nær Herbert töpum við tíu stigum.

Gátlisti

- [ ] Undir `Breytur` geturðu smiðað nýja breytu. Kallaðu hana `Stig` og láttu hana gilda fyrir alla karaktera.



Sérðu að `Stig 0` birtist uppi til vinstri?

- [ ] Smelltu á `Bakgrunninn` til hægri á skjánum, við hliðina á karakterunum. Bættu örforritunum við sem eru hér fyrir neðan:

Prófaðu verkefnið

Prófaðu verkefnið

Smelltu á græna fánann.

- [ ] Bætist við eitt stig á hverri sekúndu?
- [ ] Fækkar stigunum um tíu þegar Herbert deyr?
- [ ] Hvað gerist ef Felix nær Herbert áður en þú færð tíu stig?
- [ ] Færðu 0 stig þegar þú byrjar aftur?

Vistaðu verkefnið

Leikurinn er tilbúinn. Vel gert! Nú geturðu spilað!

Ef þú forritaðir leikinn með Scratch-reikningnum þínum geturðu deilt honum með öðrum þegar þú smellir á `Deila` efst á skjánum.

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