



Skrevet av: Sverre Oskar Konestabo og Geir Arne Hjelle

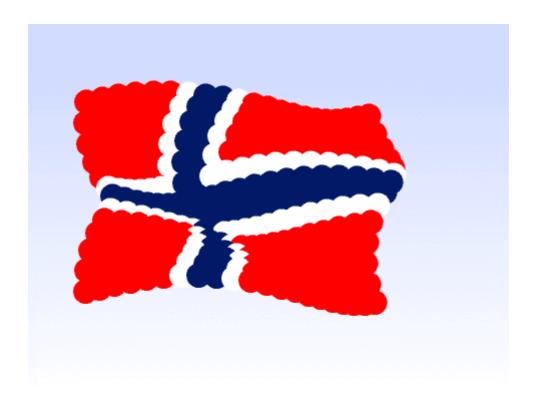
Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Animasjon

Fag: Matematikk, Programmering, Kunst og håndverk Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

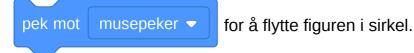
### Introduksjon

I denne oppgaven vil vi se litt nærmere på hvordan vi kan lage spennende mønstre og animasjoner ved hjelp av litt matematikk. Spesielt skal vi tegne et flagg som ser ut som om det vaier i vinden.

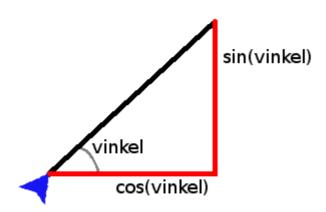


# Steg 1: Gå i sirkel

Vi har tidligere sett flere måter vi kan få figurer til å gå i sirkel på. For eksempel flyttet vi i Soloball (../soloball/soloball.html) figuren vekk fra sentrum og brukte



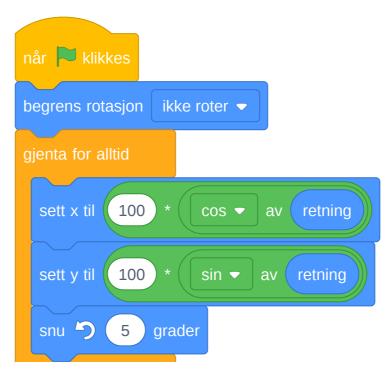
I denne oppgaven skal vi bruke to funksjoner, *sinus* og *cosinus*, for å ta litt mer kontroll over hvordan sirkelbevegelsen skjer. Du har kanskje ikke hørt om *sinus* og *cosinus*? Disse er tall som forteller hvor lange sidene i en rettvinklet trekant er i forhold til hverandre. I figuren nedenfor forteller for eksempel *cosinus*, cos(vinkel) oss hvor lang den vannrette streken er i forhold til den skrå streken.



La oss se hvordan vi kan bruke dette til å tegne sirkler!



- Start et nytt prosjekt.
- Skriv det følgende skriptet på kattefiguren:





#### Test prosjektet

#### Klikk på det grønne flagget.

Hva skjer? Skjønner du hvorfor kattefiguren flytter seg rundt i en sirkel?

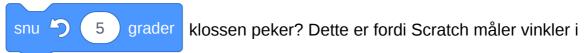
Tallet 100 forteller hvor stor sirkelen skal være (det er lengden av den skrå streken i figuren over). Prøv å endre på tallet (begge steder) for å se hva som skjer.

Hva skjer om du bruker forskjellige tall de to stedene i stedet for 100?

Hvordan forandrer bevegelsen til katten seg om du forandrer tallet 5 i snu 5 grader ? Prøv gjerne med negative tall også!

#### Retning på sirkelbevegelsen

Du legger kanskje merke til at katten flytter seg i motsatt retning av hvordan pilen i

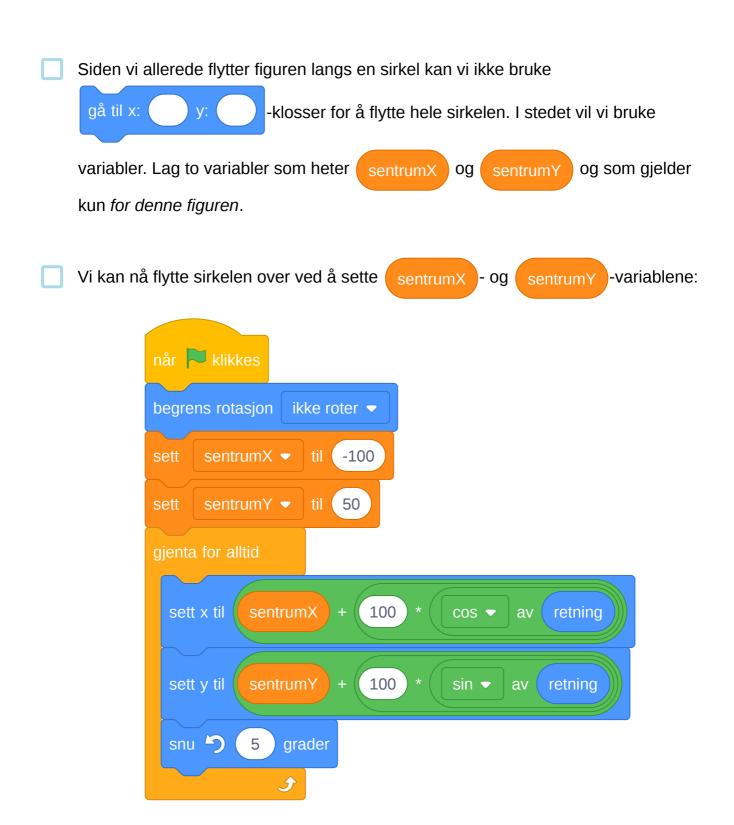


motsatt retning av hva som er vanlig i matematikken (og som vi har tegnet over).

# Steg 2: Flytt sirkelen

Så langt har vi bare tegnet en sirkel midt på skjermen. La oss se om vi kan flytte den!





## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

Flytter sirkelen seg til det nye sentrumet?

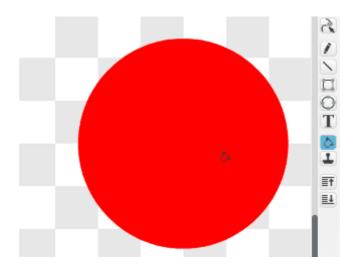


## Steg 3: Dansende disker

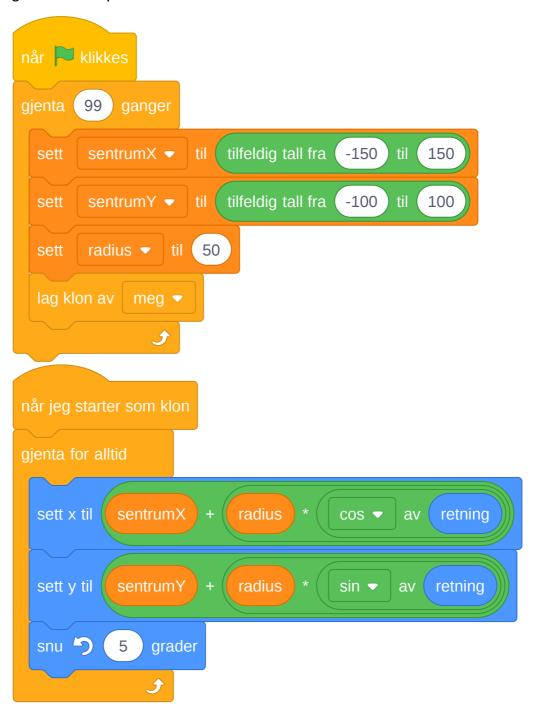
Nå skal vi prøve å få mange figurer til å gå i sirkel samtidig.

# Sjekkliste

Tegn en ny drakt på figuren din. Bruk vektorgrafikk til å tegne en rød fyllt sirkel (disk). Denne kan være ganske liten, for eksempel 20 x 20 piksler.



vi кап lage mange røde disker ved a klone denne ene disken. Dei koden din i to deler, og endre den på denne måten:



Om du kjører programmet ditt nå vil du se 99 disker som danser (og 1 som står i ro) rundt på skjermen i et herlig kaos!

Kaoset kommer faktisk av at Scratch bruker litt tid på å starte hver klon. Vi kan lage en mindre kaotisk dans på denne måten:



Om du kjører programmet ditt igjen vil du se at alle diskene danser i takt. Hva liker du best?

# Steg 4: Flagrende flagg

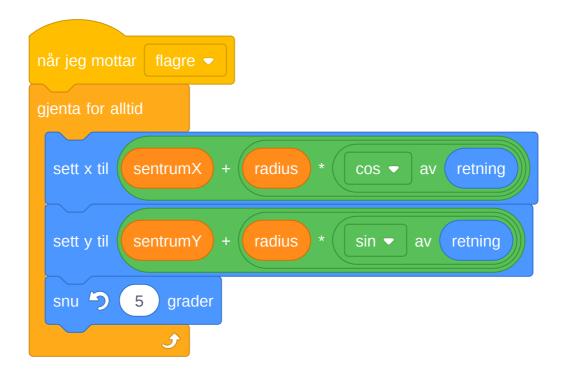
Vi skal nå se hvordan vi kan gjøre om denne kaotiske dansen til noe som ligner på et flagrende flagg.



I forrige steg klonet vi disker til tilfeldige steder. Nå skal vi legge dem ut litt mer organisert. Skriv om skriptet som legger ut diskene dine slik:



La så flagre -skriptet være det samme som du brukte til å danse tidligere:



Kjør programmet ditt. Du vil nå se et flagg bestående av mange røde disker som beveger seg i sirkel. Men nå kommer det morsomme: Vi kan la de røde diskene bevege seg litt i utakt!

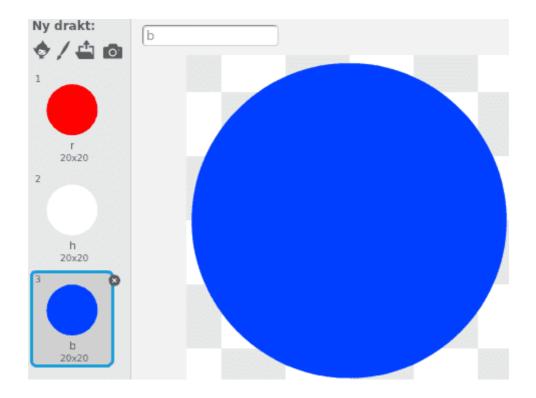


# Steg 5: Det norske flagget

Nå skal vi se hvordan vi kan tegne flagget i forskjellige farger.



Tegn først to nye drakter, begge kopier av den røde disken. Den første skal være en hvit disk mens den andre skal være en blå disk. Gi de tre diskfigurene dine navnene r, h og b slik at navnet er første bokstaven i fargen på disken: r ød, h vit og b lå.



Vi skal nå bruke en ny variabel flagg som beskriver fargene i flagget. Lag variabelen *for alle figurer* og legg deretter til koden:



Bokstavene rrrrrhbbhrrrrr beskriver at vi først vil ha 5 røde disker, deretter 1 hvit, 2 blå, 1 hvit og 5 røde disker.

For å kunne bruke den nye flagg -variabelen må også hver disk vite hvilket nummer den har. Lag en ny variabel nummer som gjelder kun for denne figuren.





Til slutt skal vi endre drakt på diskene. Legg til



øversti gjenta for alltid-løkkeni flagre-skriptet.

Kjør programmet ditt. Den venstre delen av flagget ditt skal nå ha fått fargene til det norske flagget. For å fargelegge hele flagget må vi gi mange flere bokstaver til flagg -variabelen. Hele det norske flagget vil ha bokstavene

rrrrrhbbhrrrrrrrrhbbhrrrrrrrrhbbhrrrrrr

En enklere måte å tegne flagg på er å si at vi vil at mønsteret skal gjenta seg selv.

Da trenger vi ikke skrive en bokstav for hver disk. Til dette kan vi bruke

mod -klossen.

Bytt bokstav nummer i flagg med

bokstav nummer mod lengden av flagg i flagg i

flaggmønsteret gjentas (sett for eksempel flagg til rhb for å se dette).

-klossen. Om du prøver programmet igjen vil du se at

#### Prøv selv

bytt drakt til

Tegn egne flagg. Om du trenger flere farger er det bare å lage flere drakter. Pass på at hver drakt har en bokstav eller tall som navn.
Du kan også leke litt med de forskjellige tallene for en litt annerledes
animasjon. Prøv for eksempel med snu C 25 grader i klossen etter
lag klon av meg ▼.
Du kan endre utseendet på flagget underveis. For eksempel om du bruker
en når trykkes -kloss kan du endre verdien av flagg basert på
hvilke taster som trykkes. Fargene i flagget vil da også oppdatere seg.

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