

# Fyrverkeri

Skrevet av: Omsett frå Code Club UK ([//codeclub.org.uk](http://codeclub.org.uk))

Oversatt av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill, Animasjon

Fag: Matematikk, Kunst og håndverk

Klassestrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

## Introduksjon

I dette prosjektet skal me skyte opp fyrverkeri over ein by.



## Førebuingar: last ned biletefiler

Du kan godt få hjelp frå ein vaksen til å gjere den fyrste delen.

 Sjekkliste

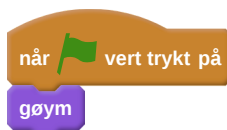
- ☐ Last ned zip-fila fyrverkeri\_lydogbilder.zip (fyrverkeri\_lydogbilder.zip) og legg den på skrivebordet på datamaskina di eller ein annan plass der du finn ho att.
- ☐ Pakk ut zip-fila ved å høgreklikke på ho og velje `Extract All`, Pakk ut filer eller noko liknande.

# Steg 1: Lag ein rakett som flyg mot musepeikaren

Me startar med å importere bilete me skal bruke i spelet.

## Sjekkliste

- ☐ Lag eit nytt Scratch-prosjekt. Fjern katten ved å høgreklikke på den og vel `slett`.
- ☐ Bytt bakgrunnsbilete til til dømes `utendørs/city-with-water`.
- ☐ Klikk på *Ny figur: Last opp figur frå fil* for å leggje til ein rakettfigur i prosjektet, `fyrverkeri_lydogbilder/rocket.png`.
- ☐ Me vil at raketten skal skjulast når du klikkar på det grønne flagget.



No vil me gjerne at raketten skal bevege seg mot musepeikaren når du trykkar på mellomromtasten.

- ☐ Legg til ein kloss når mellomrom vert trykt. Så lagar me to klossar som gjer raketten synleg og let den bevege seg mot musepeikaren.



---

## Test prosjektet

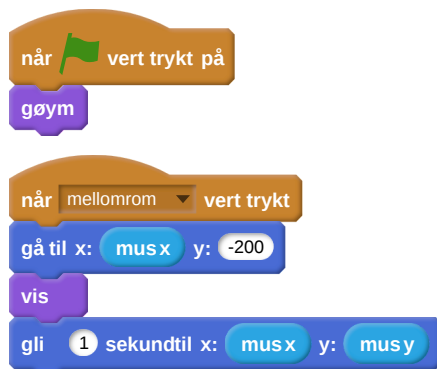
Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Set musepeikaren over scena og trykk mellomromtasten.
- ☐ Ser du raketten og beveger den seg mot musepeikaren?
- ☐ Kva skjer om du flyttar på musepeikaren og trykkar mellomrom att?

## Sjekkliste

Fyrverkeri brukar ikkje å fly frå side til side, så du ber gjere det slik at raketten alltid flyg mot musepeikaren frå botnen av skjermen.

- ☐ Før du fyrar opp raketten: bruk klossen gå til for å få raketten til å flytte seg til botnen av skjermen, men slik at den er same stad horisontalt.



---

## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Trykk mellomromtasten.
- ☐ Flyg raketten mot musepeikaren fra botnen av skjermen?

- ☐ Kva skjer om du flyttar på musa og trykkar mellomrom att?

## ✓ Sjekkliste

- ☐ Prøv å få til det det same ved å bruke museknappen i staden for mellomromtasten. For å gjere det kan me pakke skriptet vårt inn i for alltid - og viss museknappen er trykt - klossar.
- ☐ Flytt skriptet frå når mellomrom vert trykt til når @greenFlag vert trykt på , så det ser slik ut:



---

## 🚩 Test prosjektet

**Klikk på det grønne flagget.**

- ☐ Set musepeikaren over scena og klikk. Klikk igjen ein annan stad.
- ☐ Kjem det rakettar flygande?

## Utfordringar

- ☐ Prøv å få nokre rakettar til å bevege seg litt seinare eller raskare enn andre.
- ☐ Prøv å endre korleis raketten flyg mot musepeikaren. Til dømes kan du få den til å gå i ei boge.

## Steg 2: Få raketten til å eksplodere

*No skal me få raketten til å eksplodere med eit digert smell!*

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Fyrste steg for å få raketten til å eksplodere er å spele av eit smell før den startar å bevege seg, og så å gøyme seg når den når musepeikaren. For å importere ein lyd kan du gå til fana [Lydar](#) og klikke *Last opp lyd fra fil*. Last opp lyden `fyrverkeri_lydogbilder/bang.wav`.



- ☐ Neste steg er å få raketten til å sende ei melding til reisten av spelet når den eksploderer. Me skal lytte etter meldinga seinare. Lag ei ny melding som heiter `Eksploder`.



## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Syt for at raketten spiller av lyden og gøymmer seg når den når musepeikaren.
- ☐ PRøv å endre talet i `gli` -klossen slik at raketten blir gøymt samstundes som det smell.

## Sjekkliste

- ☐ Last opp ein ny figur fra fil, `fyrverkeri_lydogbilder/firework1.png` .
- ☐ Når denne figuren får meldinga `Eksploder` passar me på at den er gøymt, flyttar den til raketten med klossen `gå til` , viser den og skjuler den att eitt sekund seinare.



---

## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Blir raketten erstatta av eit eksplosjonsbilete når den eksploderer?
- ☐ Kva skjer viss du heldt museknappen nede medan du flyttar musepeikaren? (Ta det med ro, me skal fikse det seinare.)

## Steg 3: Gjer kvar eksplosjon unik

*No skal me lage variantar slik at ikkje alle eksplosjonane ser like ut.*

### Sjekkliste

- ☐ For å gjere kvar eksplosjon unik brukar me klossen sett fargeeffekt og vel ei tilfeldig farge før eksplosjonen blir vist.



- ☐ Legg til fleire bilete av eksplosjonar som drakter ved å velje Drakter -fana til firework1. Ved å klikke *Last opp drakt frå fil* kan du leggje til firework2.png, firework3.png og firework4.png frå fyrverkeri\_lydogbilder.
  - ☐ Klarar du å få eksplosjonane til å bruke ulike drakter? (Hint: Du kan til dømes bruke neste drakt ein passende stad i skriptet til Firework1.)
-

## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Har eksplosjonane ulike farger?
- ☐ Ser kvar eksplosjon ulik ut?

## Sjekkliste

- ☐ Til slutt skal eksplosjonen bli større etter at raketten eksploderer! I staden for å vente i eitt eksund kan du setje storleiken til figuren til 5 % før den blir vist, og så aukar du storleiken med fem 20 gonger ved å bruke klossen `gjenta`.



---

## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- ☐ Spreier eksplosjonen seg ut frå midten av raketten?
- ☐ Veks eksplosjonen gradvis?



# Utfordringar

Prøv å gjere kvar eksplosjon endå meir unik. Endre storleiken og kor raskt eksplosjonen veks.

## Steg 4: Fiks "send melding"-feilen

Hugsar du at me har eit problem dersom me heldt museknappen nede?

Problemet skjer fordi raketten sender meldinga si om eksplosjonen og gjentek `viss - løkka` med ein gong. Dermed blir eksplosjonsmeldinga sendt før den førre er ferdig med animasjonen sin.

I programmeringsverda kallar me denne typen problem for *bugs* fordi i gamle dagar var datamaskinene så mykje større at ein kunne få problem med at innsekt vart fanga inne i datamaskina og øydela programmet.

### ✓ Sjekkliste

- ☐ For å fikse problemet kan du erstatte klossen `send melding` med `send meldinga` og `vent`. Då vil ikkje løkka gjenta seg før den førre eksplosjonen er ferdig. Gå tilbake til `rocket` og endre skriptet:



---

## Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.



Dukkar eksplosjonen opp på riktig stad og til riktig tid?

---

## Lagre prosjektet

**Gratulerer, du er ferdig! No kan du kose deg med spelet!**

Ikkje gløym å dele spelet ditt med venene og familien din! Klikk på **Legg ut** i menylinja.

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service

(<https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md>)