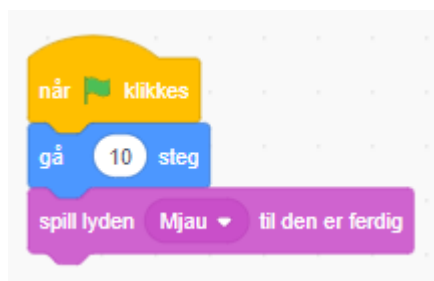


# Scratch – Forslag til undervisningsopplegg

Lag en kode som gjør at katten Scratch går 10 steg fremover, og avslutter med en lyd. Koden kan se slik ut:



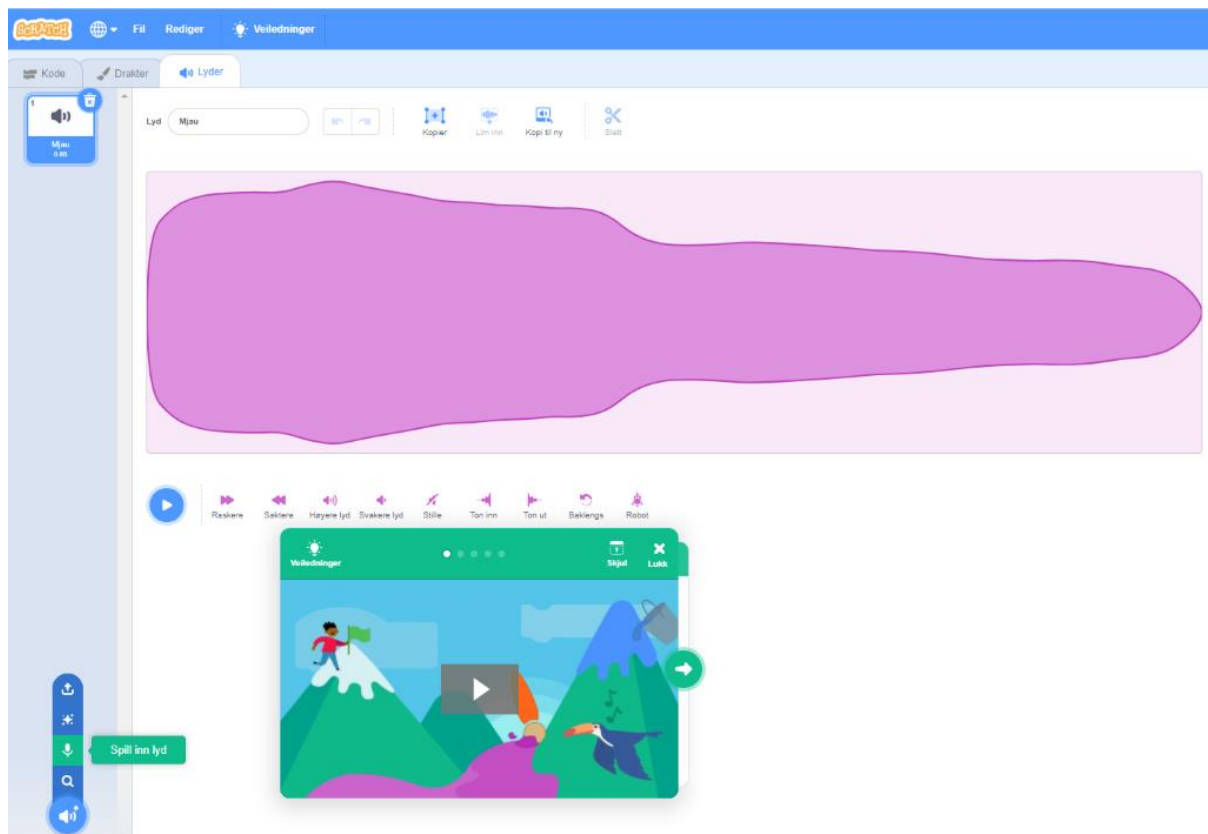
Figur 1 Kodeeksempel fra Scratch: gå 10 steg og spill deretter lyden Mjau.

Utvid med en løkke som gjør at Scratch gjentar dette 4 ganger. Koden kan se slik ut:



Figur 2 Kodeeksempel fra Scratch: gjenta 4 ganger: gå 10 steg og spill deretter lyden Mjau.

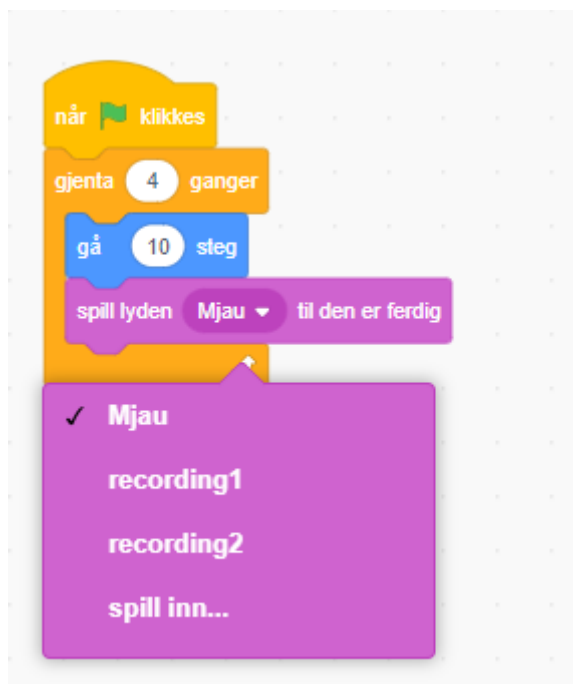
Spill inn en egen lyd, og legg den til i koden.



Figur 3 Skjermdump Scratch.

Lyder kan du legge til og spille inn selv under fanemarket "Lyder". Nederst til venstre trykker du på knappen med høyttalersymbol, og velger mikrofonikonet.

Lyden bytter du i kodeblokken:



Figur 4 Samme kodeeksempel fra Scratch. Viser hvordan du kan endre lyden.