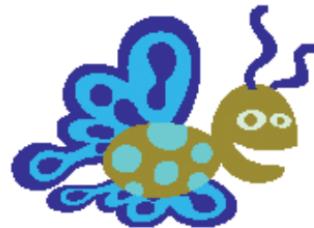


BYTT FARGE

Bytt farge ved å trykke på mellomromstasten



BYTT FARGE



Gjør deg klar



Tegn en ny figur

Hent inn en figur fra en mappe.

Skriv koden



Test programmet!

Test programmet med å trykke på mellomromstasten



Ekstra tips

Velg en figur som meg, med mange farger da blir det mye finere enn om du velger en grå og kjedelig figur.

Dans til trommerytmene

Lær hvordan du beveger deg samtidig som
trommene spiller.



Dans til trommerytmene



Gjør deg klar



Skriv koden



Klikk her for å velge en annen trommelyd



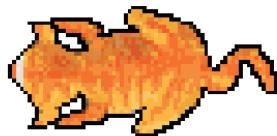
Test programmet!

Stopper programmer

Klikk på flagget for å teste programmet.

Pil rundt med piltaster

Bruk piltastene for å få figuren til å bevege seg.



Pil rundt med piltaster



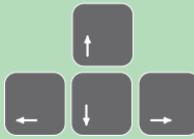
Skriv koden

når pil opp trykkes
pek i retning 0
gå 10 steg

når pil ned trykkes
pek i retning 180
gå 10 steg

når pil venstre trykkes
pek i retning -90
gå 10 steg

når pil høyre trykkes
pek i retning 90
gå 10 steg



Test programmet!

Bruk piltastene for å flytte figuren.



roter rundt



snu høyre/venstre

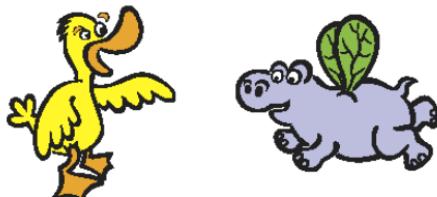
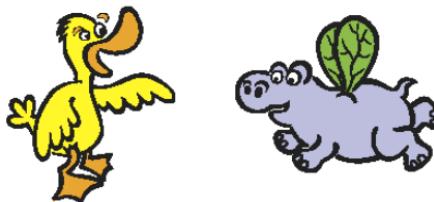
Ekstra tips

Snurrer figuren rundt?

Du kan kontrollere dette med de små knappene, som vises her.

Få figurene til å snakke

Hva vil du at figurene skal si?



Få figurene til å snakke

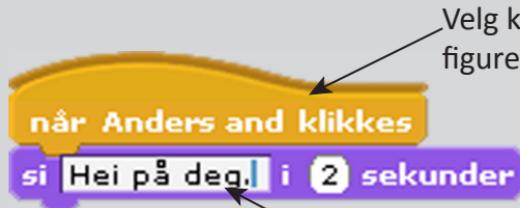


Gjør deg klar



Etter at du har valgt en figur
gir du den et eget navn.

Skriv koden



Velg klossen med
figurens navn.

Skriv inn det du vil
at figuren skal si.

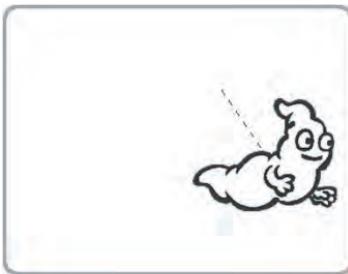
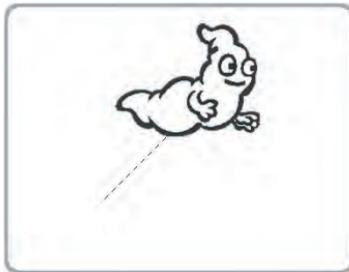
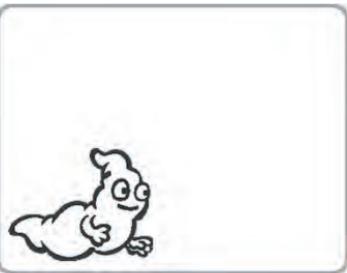


Test programmet!

Klikk på meg for å starte.

Glide

Gli mykt fra et punkt til et annet



Glide



GET READY

Skript Drakter Lyder

Ny drakt: Tegne Importer Kamera

Importer en drakt.
Eller, tegn din egen.

TRY THIS CODE

når flagg klikkes

gli 1 sekunder til x: 20 y: 80

gli 1 sekunder til x: 10 y: -20

gli 2 sekunder til x: -110 y: -100

Prøv andre tall.



DO IT!

Trykk på det grønne flagget for å starte.

EXTRA TIP

Figur1

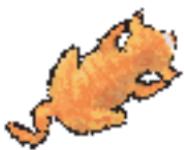
x: 10 y: 10 retning: 90

Skript Drakter Lyder

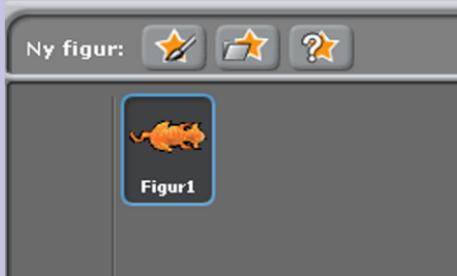
Se her for å finne figurens
x- og y-posisjon

Følg etter musa

Følg etter muspekeren



Følg etter musa



Gjør deg klar

1. Hent inn katten



Skriv koden

Test programmet!



Stopper programmer

Klikk på flagget for å teste programmet.

Dance Twist

Spill av en lyd og vri på kroppen



Dance Twist



GET READY



Velg et bilde av en person som er klar til å danse.



Ta opp eller importer en lyd.
Vær kort!



TRY THIS CODE

Velg virvel fra menyen.



DO IT!

Trykk knappen for å starte.

Interactive Whirl

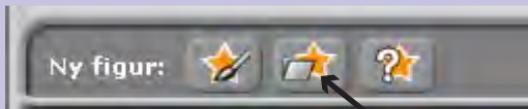
Lag en virvel i bildet ved å flytte musen



Interactive Whirl



GET READY



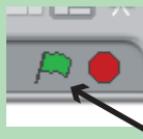
Velg ekornet eller et annet bilde som skal virvles.



TRY THIS CODE

Sett inn en **mus x** blokk her.

Velg virvel fra menyen.



DO IT!

Trykk på det grønne flagget for å starte.



EXTRA TIP

Legg merke til at tallene endrer seg når du flytter musen.

Animate It

Lag en enkel animasjon



Animate It



GET READY



Kopier en drakt.

Rediger den nye drakten
(i bilderedigeringen) slik
at den ser annerledes ut.

TRY THIS CODE



DO IT!



Trykk på det grønne flagget for å starte.

Moving Animation

Animer noe som flytter seg



Moving Animation



Skript Drakter Lyder

Ny drakt: Tegne Importer Kamera

1 parrot1-a 181x218 5 KB Rediger Kopier X

2 parrot1-b 181x218 5 KB Rediger Kopier X

GET READY

Importer et draktpar som skal animeres.

når flagg klikkes

for alltid

skift til drakt parrot1-a

vent 0.3 sekunder

gå 5 steg

skift til drakt parrot1-b

vent 0.3 sekunder

gå 5 steg

sprett tilbake ved kanten

TRY THIS CODE



Kan rotere fritt



Kan bare bytte retning
høyre-venstre

EXTRA TIP

Er figuren opp-ned?
Du kan endre
rotasjonsvalgene.

Surprise Button

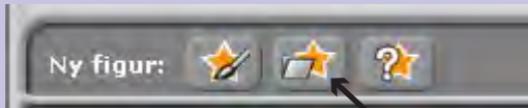
Lag din egen knapp



Surprise Button



GET READY

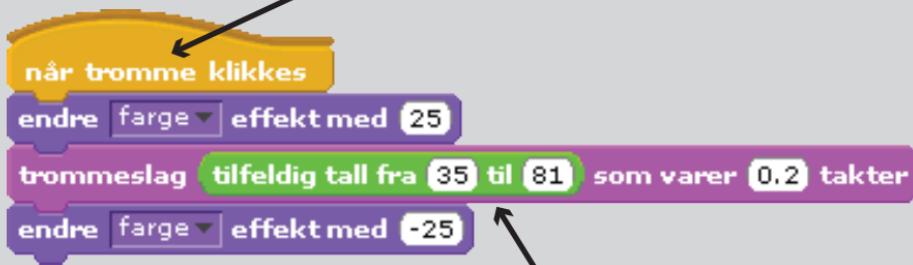


Velg "drum1" fra "Things" katalogen.



Du kan endre navnet på figuren.

TRY THIS CODE



Sett inn **tilfeldig tall** blokken.

DO IT!



Trykk og se (og hør) hva den gjør.

Keep Score

Lag en poengtavle til spillet ditt

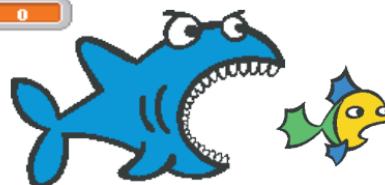
poeng

0



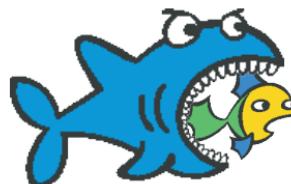
poeng

0



poeng

1



poeng 0

Keep Score



GET READY

The Scratch interface shows the 'Variables' category selected in the top menu bar. Below the menu, there are six buttons: Bevegelse, Styring, Utseende, Sansning, Lyd, and Operatorer. A large orange button labeled 'Variables' is highlighted. At the bottom left is a grey button labeled 'Lag en ny variabel'.

Åpne Variabler.

Trykk

Lag en ny variabel

Skriv inn "poeng" som variabelnavn og trykk OK.

TRY THIS CODE

The Scratch script starts with a green flag click event. It sets the variable 'poeng' to 0. It then loops forever ('for alltid'). Inside the loop, it rotates the stage randomly between -30 and 30 degrees. It moves the script's sprite forward 5 steps. If the script's sprite touches a small blue fish, the score increases by 1. After each step, it plays a sound effect ('Gong') until it reaches the end of the script. Finally, it moves the script's sprite back 100 steps.

Velg figuren som du jager i menyen.

Her økes poeng med 1

Trykk på det grønne flagget for å starte

DO IT!

