

## Innhold

Innhold	1
Nivå 2	2
Ørkenkappløp	2
Introduksjon:	2
Steg 1: Lag en scene og legg til figurer	2
Steg 2: La løven og papegøyen bevege seg	2
Steg 3: Start kappløpet	3
Steg 4: Avslutte kappløpet	4
Steg 5: Nullstill spillet	5

Nivå 2

## Ørkenkappløp

### Introduksjon:

Dette spillet er for to spillere der en papegøye og en løve konkurrerer om å komme først gjennom ørkenen. Hver spiller må trykke en tast så fort og ofte som mulig for å flytte figuren sin, og den som kommer først til kanten av skjermen vinner.



Sjekkliste – følg instruksjonene en etter en

□ Test prosjektet – klikk på det grønne flagget for å teste koden din

Lagre prosjektet – klikk på denne for å lagre koden din □

### Steg 1: Lag en scene og legg til figurer

Sjekkliste

1. Velg **Scene/Bakgrunner**, og legg til **Nature/desert**.
2. **Legg til en ny figur**, velg **løvefiguren** du finner i **Animals-mappen**.
3. Legg til enda en ny figur, **papegøye** from **Animals-mappen**.

### Steg 2: La løven og papegøyen bevege seg

Vi vil at figurene skal bevege seg når en tast trykkes.

## Sjekkliste

1. Velg først **løvefiguren** og la den gå (4) steg når du trykker '**L**'-tasten.



2. Velg **papegøyen** og la den gå (4) steg når du trykker '**A**'-tasten



□ Test prosjektet ditt

**Trykk på det grønne flagget.**

Beveger løven og papegøyen seg over skjermen når du trykker '**A**'- og '**L**'-tastene?

Lagre prosjektet. □

## Steg 3: Start kappløpet

Vi må ha en måte å starte kappløpet på, og å vite hvem som har vunnet. **Først må vi lage en start-knapp.**

## Sjekkliste

1. Legg til **en ny figur fra en fil**. Velg \*knapp\*figuren som er under mappen "Things".
2. **Rediger drakten til knapp-figuren**, legg til teksten '**start**' og klikk **OK**. Flytt figuren til midten av scenen.



3. **Legg nå til et skript som viser figuren når spillet starter:**
4. Nå vil vi ha en knapp som **teller ned fra 3**, sier **LØP** og deretter skjul når den klikkes. \*Legg til et annet skript, som dette:



□ Test prosjektet ditt

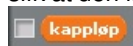
**Trykk på det grønne flagget.**

Når du trykker på startknappen, teller den ned for å starte kappløpet før den forsvinner?

Lagre prosjektet. □

Vi vil bare at dyrene skal flytte seg **etter at kappløpet er startet** og vi vil vite **når kappløpet er ferdig** så vi trenger **en variabel** som kan gi oss denne informasjonen.

1. **Legg til en variabel** for alle figurene, kall den **kappløp**. **Ikke kryss av** i boksen til venstre, slik at den ikke vises i scenen.



2. **Sett kappløp til å være 0** når spillet startes.  
Forandre skriptet når flagg klikkes slik:



1. Når nedtellingen i starten er ferdig, sett kappløp til 1.

1. **Løven og papegøyen må stå stille** hvis ikke kappløp-variablen er 1. Klikk på papegøye-figuren. **Legg til en styringsblokk i skriptet** som bare lar den flytte seg hvis **kappløp = 1**.



1. Gjør nå det samme for løvefiguren.

□ Test prosjektet ditt

**Trykk på det grønne flagget.**

Kan løven og papegøyen flytte seg først etter nedtellingen?

Lagre prosjektet. □

## Steg 4: Avslutte kappløpet

Vi vil vite hvem som vinner kappløpet og gjøre klart for en ny runde.

Sjekkliste

1. **Legg til en blokk i papegøyens skript** som sett kappløp til 0 når figuren berører kanten av skjermen.



1. Hvis papegøyen vinner kappløpet vil vi vite det. **Spill inn en ny lyd** for **papegøyen** som skal spilles hvis papegøyen vinner. Trykk **Lyder** og spill inn vinnerlyden for papegøyen!

1. \*Legg til blokkene som vil spille lyden og la papegøyen fortelle at den vant:



1. **Gjenta disse stegene for løven.**

□ Test prosjektet ditt

### Trykk på det grønne flagget.

Kan du trykke startknappen og bevege dyrene med tastene 'P' og 'L'?

Lager figurene vinnerlydene sine og sier at de vant på slutten av spillet?

Lagre prosjektet. ▢

## Steg 5: Nullstill spillet

Etter at kappløpet er over må vi fortelle de andre figurene at spillet er over og nullstille spillet slik at vi kan spille igjen.

**Vi må la vinnerfiguren melde fra at den har vunnet.**

Sjekkliste

1. Klikk på **papegøyefiguren**. Legg til en blokk som (control) sender melding "**avslutt**" etter at figuren sier den har vunnet.



1. **Vi trenger nå et nytt skript** som lytter etter denne avslutningsmeldingen og flytter papegøyen tilbake til start.

**Hva skjer om du forandrer verdien x settes til?**



1. **Legg til det samme skriptet for løven.** Test forskjellige **x-verdier** for å være sikker på at løven og papegøyen starter fra samme sted.

1. Vi vil også sette løven og papegøyen i samme posisjon når prosjektet starter, så **legg til enda et skript for hver figur som flytter dem til start når vi klikker det grønne flagget.**



1. **Gå til knapp-figuren og legg til et skript som viser knappen når den mottar avslutningsmeldingen.**

▢ Test prosjektet ditt.

### Klikk på det grønne flagget.

Kan du spille mot en venn, en av dere styrer papegøyen ved å trykke 'A', og den andre løven ved å trykke 'L'?

Lagre prosjektet. ▢

- Du har fullført alle basisaktivitetene, GODT GJORT!  
Nå kan du prøve deg på denne utfordringen!\*

**Utfordring: Legg til en rakett!**

- **Prøv å legge til en rakett** som kan brukes en gang per kappløp og som flytter papegøyen eller løven **30 steg på en gang**.
- **Legg til en ny drakt** med ild som kommer ut bak hver figur og la denne drakten aktiveres når raketten avfyres.
- **Lag en ny lyd** som figuren kan gi fra seg når raketten avfyres.

