

Innhold

Innhold	1
Felix og Herbert	2
Introduksjon	2
Steg 1: Felix følger musepekeren	2
Sjekkliste	2
Test prosjektet	3
Lagre prosjektet	3
Steg 2: Felix jager Herbert	3
Sjekkliste	3
Test prosjektet	4
Lagre prosjektet	4
Steg 3: Felix sier når han har fanget Herbert	4
Sjekkliste	4
Test prosjektet	5
Lagre prosjektet	5
Steg 4: Herbert blir et spøkelse når han fanges	5
Sjekkliste	5
Test prosjektet	6
Lagre prosjektet	6
Steg 5: Telle poeng	7
Sjekkliste	7
Test prosjektet	7
Lagre prosjektet	7

k_
nivå 1

Felix og Herbert

Introduksjon

Vi skal lage et spill hvor hunden Felix skal fange katten Herbert. Du styrer Herbert med musen og skal prøve å unngå å bli tatt av Felix. Jo lenger du unngår ham jo fler poeng får du, men blir du tatt, går poengsummen din ned.

□



Sjekkliste

Følg instruksjonene på lista. Huk av etter hvert.



Test

Klikk på det grønne flagget for å teste koden.



Lagre

Husk å lagre koden når du har lagt til noe nytt.

Steg 1: Felix følger musepekeren


Vi ønsker at hunden Felix skal følge etter musepekeren.




Sjekkliste

1. Start et nytt prosjekt.






2. Høyreklikk på  og velg slett.

3. Klikk på scenen ved siden av 'Dog2' i vinduet for figurer. Velg fanen 'Bakgrunner' og trykk på  for å importere en ferdig bakgrunn. Velg bakgrunnen 'Utendørs/Brick wall2'. Slett den


gamle bakgrunnen som er helt hvit.

4. Lag en ny figur ved å trykke på  og velg figuren 'Dyr/Dog2'.



5. Trykk på 'i' i hjørnet av  og bytt navn på figuren til 'Felix'.
6. Sørg for at Felix kun ser til høyre og venstre ved å sette rotasjonsmåte til .
7. Velg -fanen og slett den tredje drakten ved å trykke på X i hjørnet av drakten.



8. Velg -fanen og lag dette skriptet:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- Følger Felix musepekeren?
- Ser det ut som han går når han beveger seg?
- Beveger han seg med






Lagre prosjektet

Steg 2: Felix jager Herbert

Nå ønsker vi at Felix skal jage katten Herbert i stedet for musepekeren.



Sjekkliste

1. Lag en ny figur ved å trykke på  og velg figuren 'Dyr/Cat1'.
2. Bytt navn på figuren til Herbert og sørg for at også Herbert kun kan se til høyre og venstre .
3. Gjør Herbert mindre enn Felix ved å trykke på . Prøv seks klikk.
4. Gi Herbert dette skriptet:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- Flytter Herbert seg med musepekeren?
- Jager Felix Herbert?



Lagre prosjektet

Steg 3: Felix sier når han har fanget Herbert

Vi vil at Felix skal vite når han har fanget Herbert og fortelle det til oss.



Sjekkliste

1. Endre skriptet til Felix til dette:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- Sier Felix fra når han har fanget Herbert?



Lagre prosjektet

Steg 4: Herbert blir et spøkelse når han fanges

I stedet for at Felix sier noe, vil vi at Herbert blir forvandlet til et spøkelse når han fanges.



Sjekkliste

1. Endre skriptet til Felix slik at det sender en melding og lager en lyd når han fanger Herbert:



2. Velg Herbert og gå til Drakter-fanen.
3. Slett drakt nummer to ved å trykke på krysset ved siden av denne drakten.
4. Hent en ny drakt ved å trykke på og velg 'Fantasi/ghost2-a'
5. Gjør drakten mindre ved å velge og trykke seks ganger på spøkelsesdrakten.
6. Endre navnene på Herbers drakter slik at kattedrakten heter 'levende' og spøkelsesdrakten heter 'død'.
7. Lag et nytt skript for Herbert for å gjøre ham om til et spøkelse. Ikke slett det gamle skriptet:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- Forvandles Herbert til et spøkelse når han fanges?
- Spiller Felix de riktige lydene til riktig tid?
- Står Felix stille lenge nok til at Herbert kommer seg unna?



Lagre prosjektet

Steg 5: Telle poeng

La oss legge til en poengsum slik at vi kan se hvor flink man er til å holde Herbert i live. Vi begynner med poengsummen null og øker den med en for hvert sekund. Hvis Felix fanger Herbert, minker vi poengsummen med hundre.



Sjekkliste

1. På **Skript**-fanen under kategorien **Data**, lag en ny variabel. La den gjelde for alle figurer og kall den poengsum.

Ny variabel

Variabelnavn: poengsum

☒ For alle figurer

☐ Nett variabel (lagret på nett)

OK Avbryt

2. Lag disse to skriptene på scenen:



Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- Øker poengsummen med en hvert sekund?
- Går poengsummen ned med hundre når Herbert blir fanget?
- Hva skjer når Herbert fanges før du har hundre poeng?
- Går poengsummen tilbake til null når du starter spillet på nytt?





Lagre prosjektet

Du er ferdig. Godt gjort. Nå kan du spille spillet!

Husk at du kan dele spillet med familie og venner ved å trykke 'Legg ut' på menylinjen.