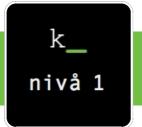
# Innhold

nnhold	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 prosiektet	7

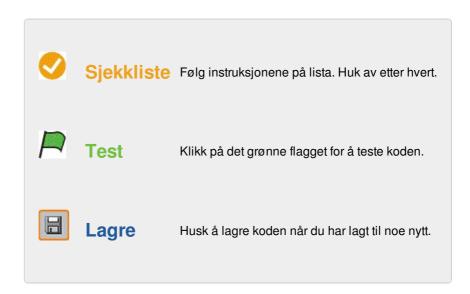


# Felix og Herbert

#### 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.

П



## 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 Drakter -fanen og slett den tredje drakten ved å trykke på X i hjørnet av drakten.
- 8. Velg skript -fanen og lag dette skriptet:

```
når klikkes

for alltid

pek mot mouse-pointer

gå 10 steg

neste drakt

trommeslag 3° som varer 0.3 takter
```



### **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:

```
når klikkes

for alltid

gå til musepeker

pek mot Felix
```



#### 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:

```
når klikkes

for alltid

pek mot mouse-pointer

gå 10 steg

neste drakt

trommeslag 3 som varer 0.3 takter

hvis berører Herbert ?

si Tok deg! i 1 sekunder
```



### **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:

```
når klikkes

for alltid

pek mot mouse-pointer

gå 10 steg

neste drakt

trommeslag 3 som varer 0.3 takter

hvis berorer Herbert ?

send melding fanget v

spill lyden dog1 v til den er ferdig

vent 1 sekunder
```

- 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:

```
når jeg mottar fanget v
bytt drakt til død v
vent 0.5 sekunder
bytt drakt til levende v
```



#### **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

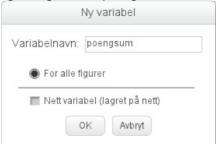
# Steg 5: Telle poeng

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**

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



2. Lag disse to skriptene på scenen:

```
når jeg mottar fanget v

sett poengsum v til 0

for alltid

endre poengsum v med 1

vent 1 sekunder
```



#### **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.