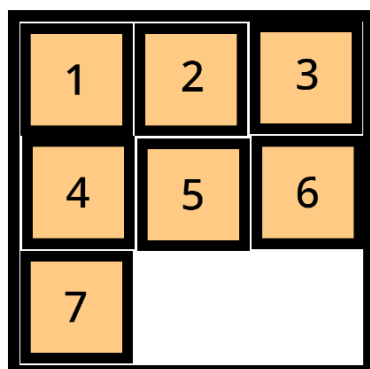


Pusleramme

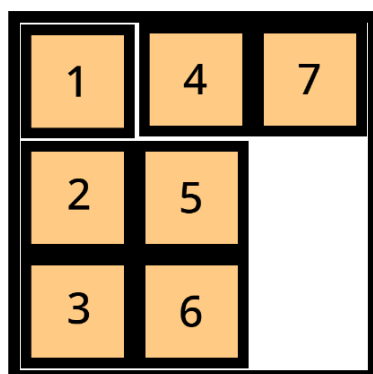
Hvad skal vi lave?

I denne øvelse bygger vi en pusleramme med 7 brikker.

Når vi har bygget den, skal brikkerne stå sådan:



Derefter skal vi pusle brikkerne rundt ved hjælp af tal og pile, så de står sådan:



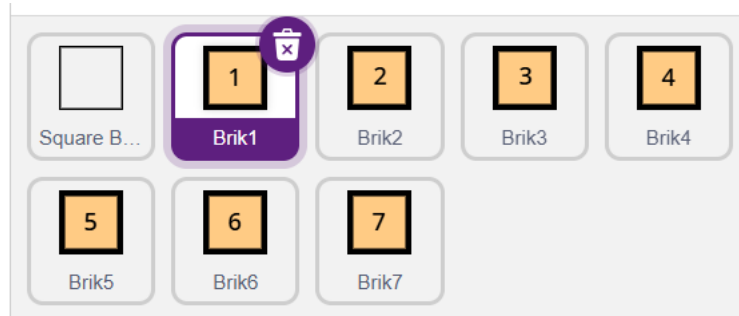
Først tegner vi

Vi starter med at lave en ramme. Vælg den sprite, der hedder 'Square Box', eller tegn selv en firkant. Kanterne skal være tykke og helt sorte. Forstør rammen så den fylder lidt mere på skærmen.

Så skal du tegne 7 ens brikker af en størrelse, så der kan være i alt 9 brikker i rammen. Men du skal kun lave 7 brikker, for der skal være plads til at flytte dem rundt.

Det er nemmest at lave brikkerne, og så justere rammens størrelse bagefter.

Lad der være en lille smule "luft" omkring brikkerne, ellers kan de ikke flyttes rundt.

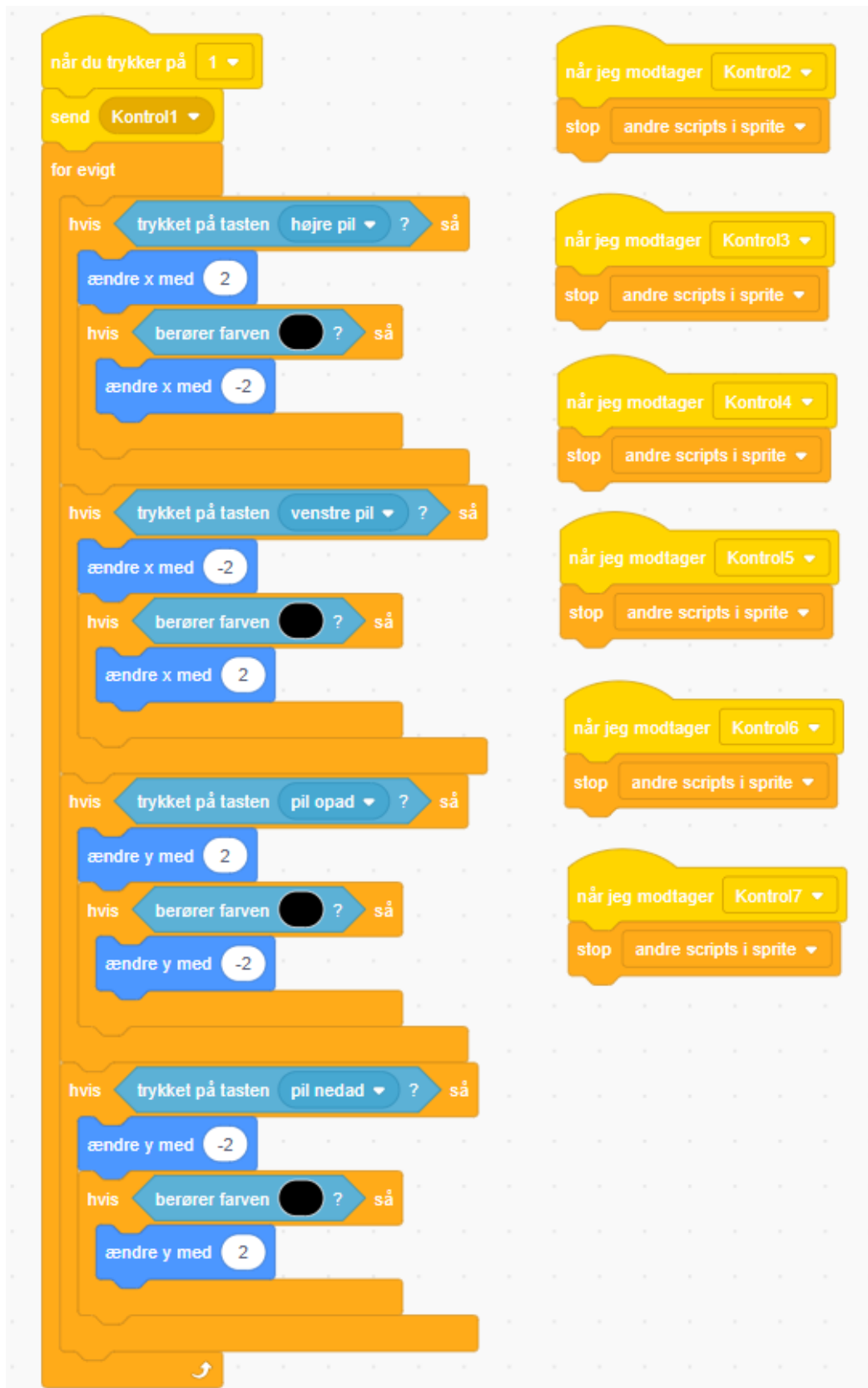


Put alle brikkerne i rammen, så de ligger som på øverste billede.

Alt kode ligger på de 7 brikker. Koden er næsten ens på alle brikkerne. Derfor er det nemmest, at kode den første brik og så kopiere koden til de andre brikker.

Til sidst skal alle brikernes kode justeres, så den passer til 'Brik1', 'Brik2' ... 'Brik7'.

Så koder vi



Koden til brikkerne skal se sådan ud

Så skal brikkerne flyttes rundt

Tryk på det tal som brikken har og flyt brikken rundt med piletasterne.
Tryk på et andet tal for at flytte en anden brik.