



Lag spill med Scratch - del 1: Bevegelse og piltaster

LØSNINGSFORSLAG

4.-8. trinn · 25 min · SkapLab – Scratch

Hva du skal lære

Styre en figur med piltastene i Scratch ved hjelp av 'Når tast trykkes'-blokker.

Slik fungerer bevegelse i Scratch

- Scenen er 480 piksler bred og 360 høy. Origo er i midten
- 'Gå 10 steg' beveger figuren i den retningen den peker
- 'Pek i retning' brukes til å styre hvilken vei figuren beveger seg
- 'Hvis ved kanten, sprett' hindrer figuren i å gå ut av scenen

Blokker du trenger

1. HENDELSER: 'Når  klikkes' og 'Når tast [pil høyre] trykkes'
2. BEVEGELSE: 'Gå [10] steg', 'Pek i retning [90]'
3. BEVEGELSE: 'Hvis ved kanten, sprett', 'Gå til x:[0] y:[0]'
4. UTSEENDE: 'Neste drakt' (for ganganimasjon)

Oppgaver

1. Gå til scratch.mit.edu og klikk 'Lag'.
2. Legg til 'Når pil høyre trykkes' → 'Pek i retning 90' → 'Gå 10 steg'.
3. Gjør det samme for venstre (retning -90), opp (0) og ned (180).
4. Legg til 'Hvis ved kanten, sprett' i en 'For alltid'-løkke.
5. Legg til 'Neste drakt' etter 'Gå 10 steg' for å animere gangen.
6. Utfordring: legg til en kloner som følger etter hoved-figuren.

Løsningsforslag - blokkstruktur

Blokkstruktur: [Når pil høyre trykkes] → [Pek i retning 90] → [Gå 10 steg] → [Neste drakt]. Lag fire slike grupper (en per piltast). I tillegg: [Når  klikkes] → [For alltid] → [Hvis ved kanten, sprett].

Retninger i Scratch: 0 = opp, 90 = høyre, 180 = ned, -90 = venstre. Bruk 'Sett rotasjonsstil til venstre-høyre' for å hindre at figuren snur seg på hodet.