



Lag spill med Scratch - del 3: Berøring og game over

LØSNINGSFORSLAG

4.-8. trinn · 35 min · SkapLab - Scratch

Hva du skal lære

Bruke 'Berører'-blokker til å registrere kollisjon og lage en game over-tilstand.

Berøringsblokker

- 'Berører [figur]?' returnerer sann (grønn) eller usann (rød)
- Bruk 'Hvis ... så' for å reagere på berøring
- 'Stopp [alle]' avslutter alle skript i spillet – klassisk game over
- 'Send melding' og 'Når jeg mottar' lar figurer kommunisere

Oppgaver

1. Lag to figurer: en spiller og en fiende.
2. Legg til blokk på spilleren: 'For alltid' → 'Hvis berører [fiende]' → 'Stopp alle'.
3. Legg til en game over-bakgrunn som vises rett før 'Stopp alle'.
4. Gjør fienden bevege seg automatisk frem og tilbake.
5. Legg til en startknapp: 'Når figur klikkes' → 'Send melding start'.
6. Utfordring: la fienden øke farten litt for hvert sekund.

Løsningsforslag - game over-sekvens

Spilleren: [For alltid] → [Hvis berører Fiende] → [Bytt bakgrunn til 'game over'] → [Vent 1 sek] → [Stopp alle]. Fiende: [Når □ klikkes] → [For alltid] → [Gå 3 steg] → [Hvis ved kanten, sprett].

'Send melding' er den beste måten for figurer å kommunisere i Scratch. Bruk det til: start spill, game over, neste nivå – slik holder du koden ryddig.