



# Lag spill med Scratch - del 4: Poeng, liv og tidtaker

## LØSNINGSFORSLAG

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

### Hva du skal lære

Bruke variabler til å holde styr på poeng, liv og tid i spillet.

### Variabler i Scratch

- Lag en variabel: Variabler → Lag en variabel → gi den et navn
- Variabler kan vises eller skjules på scenen med avkrysning
- 'Endre [poeng] med 1' legger til 1. 'Sett [poeng] til 0' nullstiller
- Spesiell variabel 'tidtaker' teller sekunder siden spillet startet

### Oppgaver

1. Lag variablene 'poeng' og 'liv'. Sett begge til 0 ved spillstart.
2. Øk poeng med 1 hver gang spilleren berører en mynt/stjerne.
3. Sett liv til 3 ved start. Reduser med 1 ved game over - avslutt ved 0.
4. Vis tidtakeren på skjermen og avslutt spillet etter 30 sekunder.
5. Lag en synlig poeng-teller og livteller øverst på scenen.
6. Utfordring: lagre høyeste poengsum og vis den etter game over.

### Løsningsforslag - liv og tidsbegrensning

*Start: [Sett poeng til 0] [Sett liv til 3] [Nullstill tidtaker]. Mynt berøres: [Endre poeng med 1] [Spill lyd]. Fiende berøres: [Endre liv med -1] [Hvis liv = 0] → [Game over]. Tidtaker: [For alltid] → [Hvis tidtaker > 30] → [Stopp alle].*

*'Nullstill tidtaker' setter den tilbake til 0. Uten den vil tidtakeren fortsette fra forrige gang spillet ble kjørt.*