



Lag spill med Scratch - del 5: Kloner og tilfeldighet

LØSNINGSFORSLAG

4.-8. trinn · 40 min · SkapLab - Scratch

Hva du skal lære

Bruke kloner til å lage mange kopier av en figur og tilfeldige tall for uforutsigbar bevegelse.

Kloner i Scratch

- 'Lag klon av meg' oppretter en kopi av figuren
- 'Når jeg starter som klon' - koden som kjøres i hver klon
- 'Slett denne klonen' fjerner klonen fra scenen
- 'Tilfeldig tall fra [a] til [b]' gir et tilfeldig heltall

Oppgaver

1. Lag en figur (f.eks. stjerne). Gjem originalen ved spillstart.
2. Bruk 'For alltid' → 'Lag klon av meg' → 'Vent 1 sekund' for å spawn kloner.
3. I 'Når jeg starter som klon': gå til tilfeldig X og Y, fall nedover.
4. Slett klonen når den treffer kanten eller spilleren.
5. Øk poeng med 1 for hver klon spilleren samler.
6. Utfordring: øk spawn-frekvensen gradvis med en variabel.

Løsningsforslag - fallende gjenstander

Original (skjult): [Når klikkes] → [Skjul] → [For alltid] → [Lag klon] → [Vent 1 sek]. Klon: [Når jeg starter som klon] → [Vis] → [Gå til x: tilfeldig(-220,220) y:180] → [For alltid] → [Endre y med -4] → [Hvis berører kant: slett klon] → [Hvis berører spiller: Endre poeng med 1, slett klon].

Jo lavere ventetid mellom kloner, desto vanskeligere spill. Bruk en variabel 'hastighet' som øker med tid for gradvis vanskeligere spill.