

Lektion 5

Scratch

Mål att lära sig:

- Rörelse i x och y-led
- Skicka meddelande
- Skapa och använda variabler

Precis som sist, början med att logga in:

Starta scratch. Gå in på <https://scratch.mit.edu/>. Din lärare har gjort ett konto till dig.

Login: FörnamnEfternamn

Lösen: OskarUggla

Dagens uppgift:

Du ska göra ett skjutspel, "Space Invader", som tar plats ute i rymden! Ditt spel kommer att använda två variabler.

Del 1: Bakgrunder

1. Välj bakgrund.

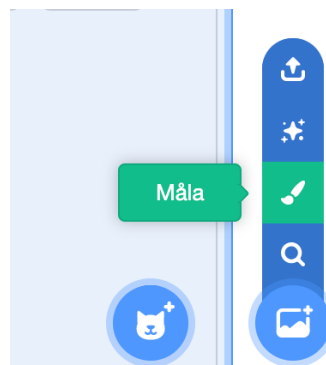
Välj en bakgrund med rymdtema.



2. Rita en bakgrund.

Denna andra bakgrund ska visa sig när spelet är klart.

Skriv game over, eller gratulerar!



Game Over!

Del 2: Variabler

1. Variabler.

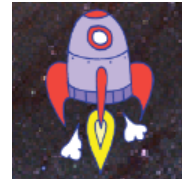
Skapa de två variablerna "Poäng" och "Timer"



Del 3: Sprajts

1. Rocketship.

Välj en sprajt som ska skjuta i spelet, kanske ett rymdskepp.



2. Alien.

Välj en sprajt som ska skjutas på, kanske en Alien.



3. Laser.

Rita en laserstråle, det är den som skjuts på Alien.



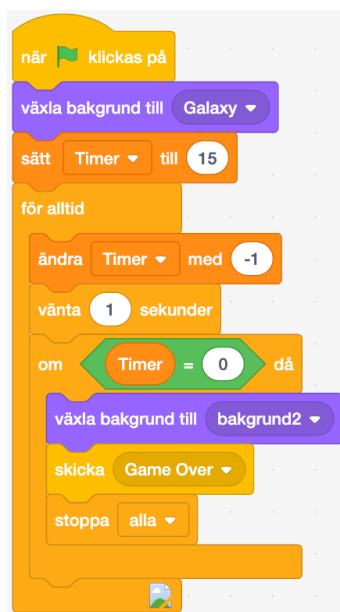
Del 4: Kod Bakgrund

Nu ska vi programmera under bakgrund, så klicka på bakgrund och sen kod.

1. Kod.

- Följ blocken till höger:

- Meddelandet "Game Over" skapar du genom att trycka på den lilla pilen på blocket "skicka". Du väljer sedan "nytt meddelande" och skriver Game Over.



Del 5: Kod Rocketship

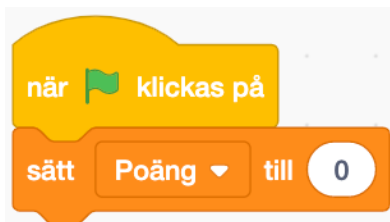
Nu ska vi programmera din sprajt som ska skjuta, den jag valde som "Rocketship".

1. Rörelse.

Följ blocken:

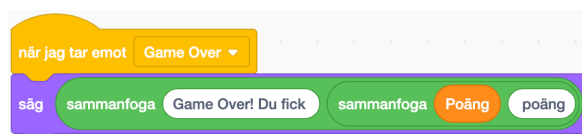
2. Poäng.

Följ blocken:



3. Timer och Game Over.

Följ blocken:

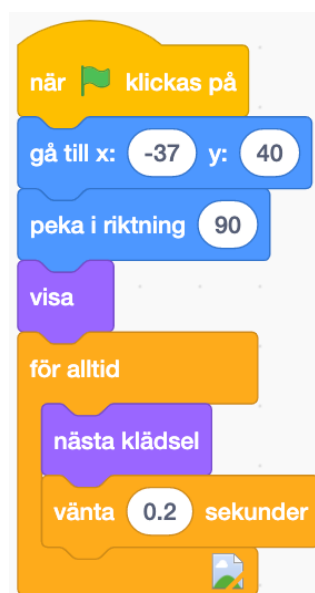


Del 6: Kod Alien

Nu ska vi programmera din sprajt som blir skjuten på, den jag valde som "Alien".

1. Rörelse.

Följ blocken:



2. Mer rörelse.

Följ blocken:



3. Poäng.

Följ blocken:

- OBS. Min laserstråle heter "Sprajt 1", så det är laserstrålen du ska välja vid "rör vid".

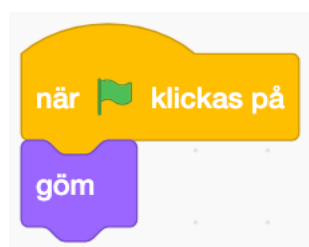


Del 7: Kod Laserstrålen

Nu ska vi programmera din laserstråle!

1. Gömd från början.

Följ blocken:



2. Rörelse.

Följ blocken:



Nu är du klar, gratulerar, bra jobbat!