

Lastbil-spil



Få en lastbil til at hoppe over forhindringer,
på dens vej frem med hjælp.

Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

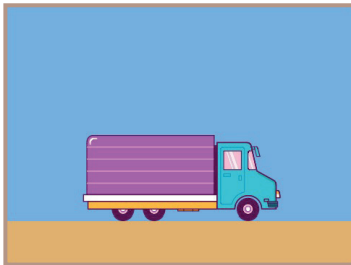
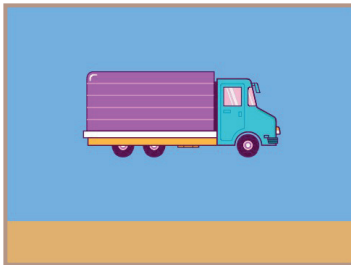
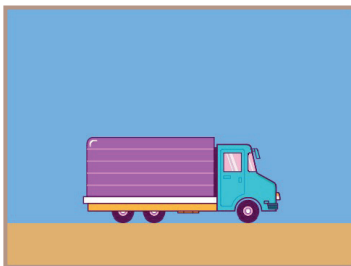
Lastbil-spil

Brug kortene i denne rækkefølge:

1. Hop
2. Landskab
3. Gå til start
4. Bevæg forhindring
5. Tilføj en lyd
6. Stop spillet
7. Tilføj flere forhindringer
8. Score
9. Vind spillet

Hop

Få en figur til at hoppe.



Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

Hop

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en figur
som fx Truck.

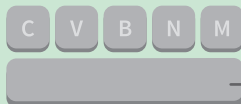


BRUG DENNE KODE



Skriv et minus-tegn
for at komme ned igen.

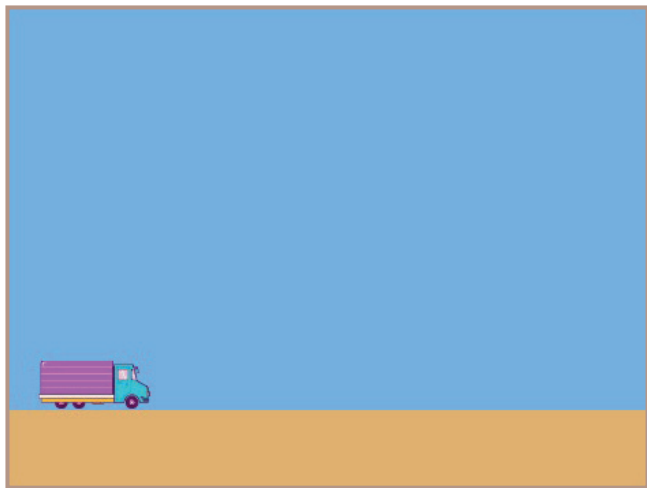
PRØV DET AF



Tryk på mellemrum-tasten på dit tastatur.

Landskab

Tegn en baggrund med landskabet,
som lastbilen kører i.

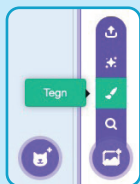


Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

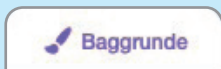
Landskab

scratch.mit.edu

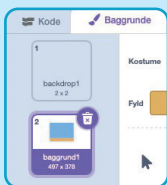
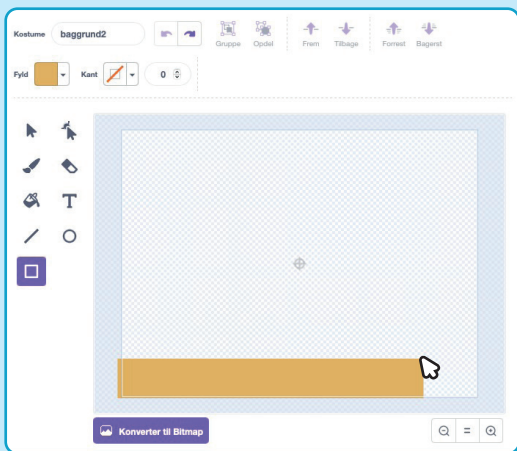
KLAR, PARAT, START



Vælg Tegn fra knappen i Scene-området.



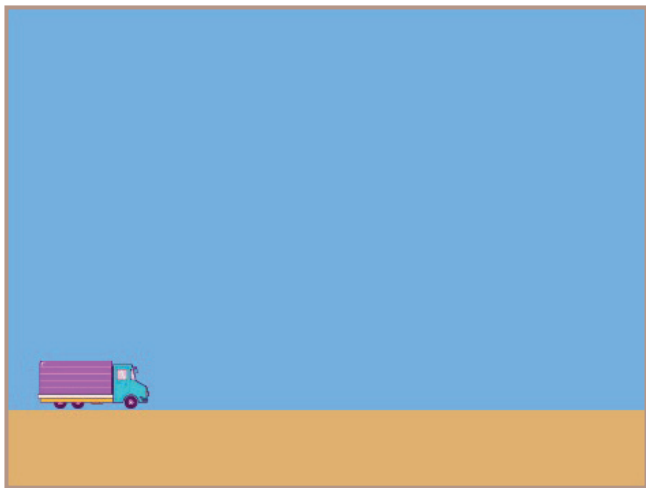
Klik på Baggrunde-fanen og tegn landskabet.



Vælg din baggrund for at bruge den som landskab.

Gå til start

Bestem, hvor din sprite skal starte.

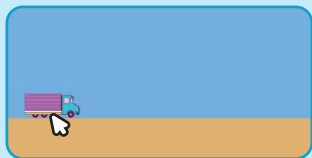


Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

Gå til start

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Træk din figur hen, hvor du vil have den.



Figurens x og y position bliver opdateret i blok-paletten, når du flytter den.

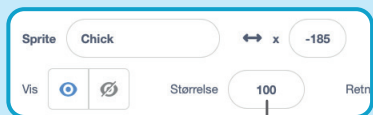
Når du nu trækker en gå til-blok ind, vil den være indstillet til din figurs aktuelle position.

BRUG DENNE KODE



Sæt start-positionen.
(Dine tal kan være nogle andre.)

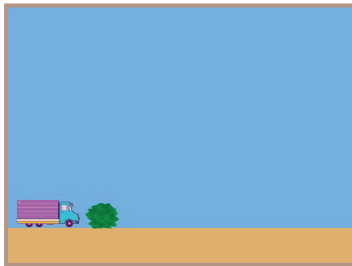
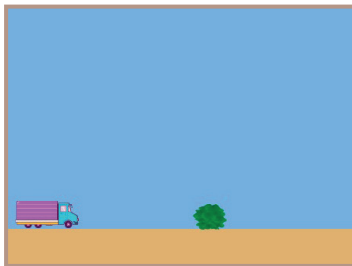
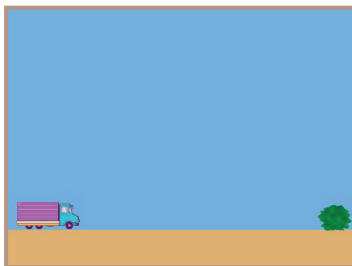
TIP



Du kan ændre størrelsen på en sprite ved at skrive et større eller mindre tal.

Bevæg forhindring

Få en forhindring til at bevæge sig hen over scenen.



Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0. Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

Bevæg forhindring

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START

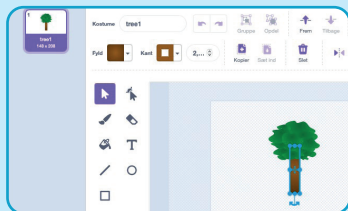


Vælg en figur som fx Tree1



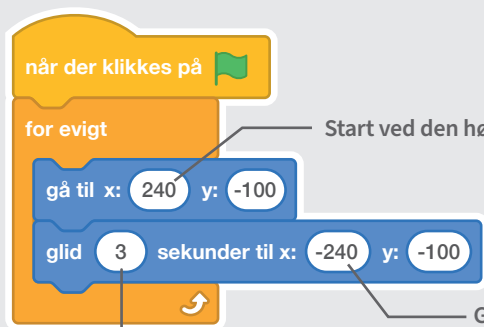
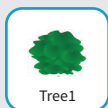
Kostumer

Klik på **Kostumer**-fanen for at se Tree1's kostumer



Slet stammen så du har en busk

BRUG DENNE KODE



Start ved den højre kant af scenen.

Glid til den venstre kant af scenen.

Skriv et mindre tal for at glide hurtigere.

PRØV DET AF

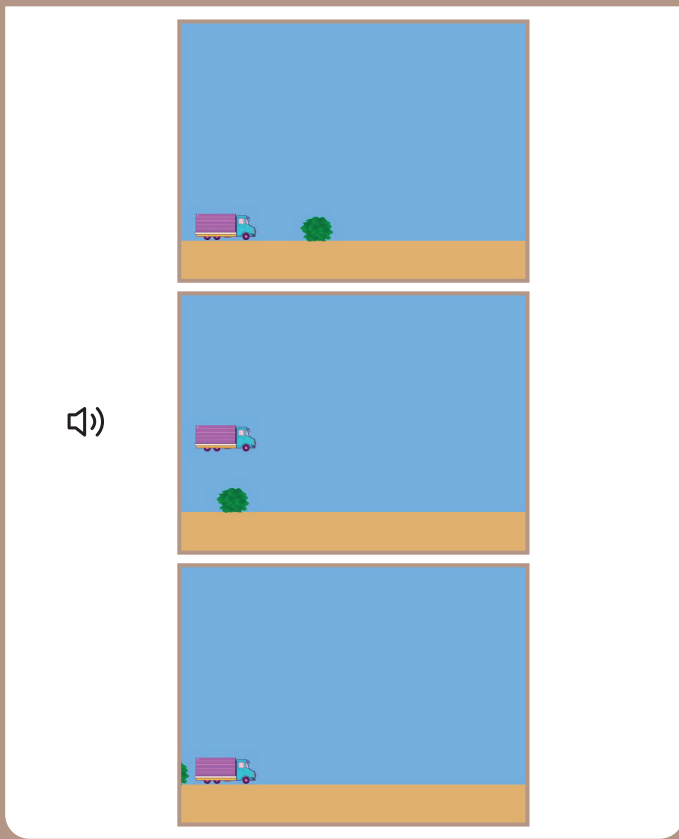
Klik på det grønne flag for at starte.



Tryk på **mellemrum**-tasten på dit tastatur.

Tilføj en lyd

Spil en lyd, når din sprite hopper.



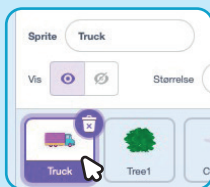
Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

Tilføj en lyd

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START

Klik på Truck-spriten for at vælge den.

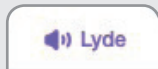


BRUG DENNE KODE



Tilføj **spil lyden**-blokken, og vælg så en lyd.

TIP: du kan tilføje flere lyde til din sprite under **Lyde**-fanen



PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Tryk på **mellemrum**-tasten på dit tastatur.

Stop spillet

Stop spillet, hvis din sprite rører forhindringen.



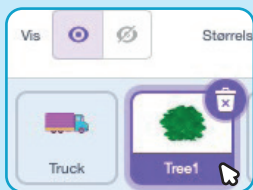
Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0. Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

Stop spillet

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START

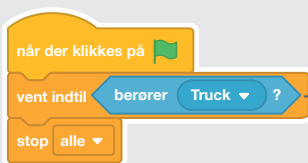
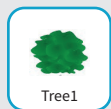
Klik for at vælge spriten **Tree1**.



BRUG DENNE KODE

Kode

Klik på **Kode**-fanen og tilføj denne kode:



Indsæt **berører**-blokken og vælg **Truck** fra menuen.

berører musepil ?

musepil
kant
Truck

Klik på det grønne flag for at starte.



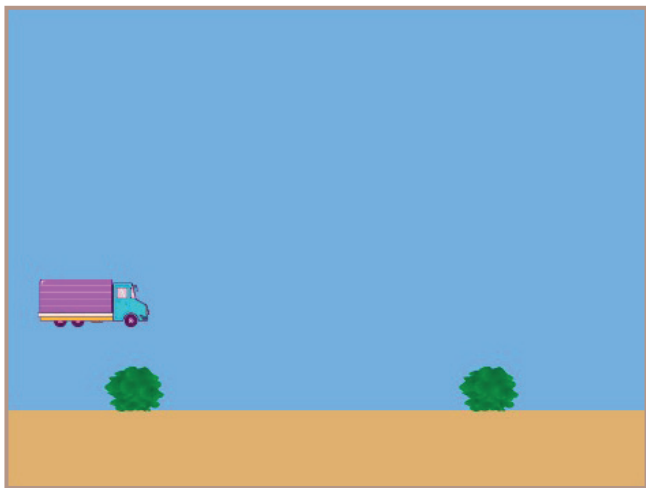
PRØV DET AF



Tryk på **mellemtasten** på dit tastatur.

Tilføj flere forhindringer

Gør spillet sværere ved at tilføje flere forhindringer.

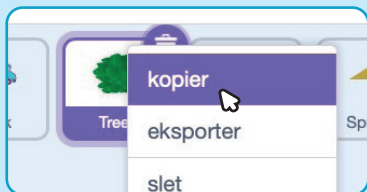


Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

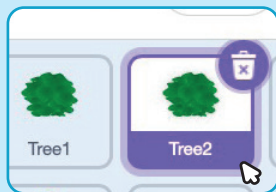
Tilføj flere forhindringer

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START

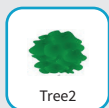


Højre-klik (Mac: ctrl+klik) på Tree1-spriten og vælg **kopier** for at lave en kopi af den.



Klik på Tree2-spriten for at vælge den.

BRUG DENNE KODE



Tilføj disse blokke for at vente lidt inden den anden sprite vises.

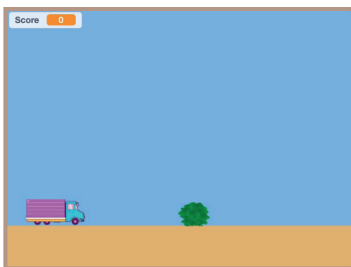
PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Score

Læg et point til hver gang
din sprite hopper over en forhindring.

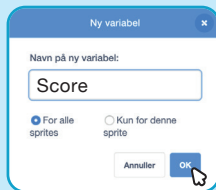


Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

KLAR, PARAT, START

Vælg **Variabler**.

Klik på **Lav en variabel**
variabel-knappen.



Giv variabelen navnet **Score** og klik så på **OK**.

BRUG DENNE KODE

Klik på **Truck**-spriten og tilføj to blokke til din kode:



Tilføj denne blok
og vælg så **Score**
fra menuen.



Tilføj denne blok
for at få **Score** til
at stige.
Vælg **Score** fra
menuen.

PRØV DET AF

Hop over forhindringerne for at score points!

Vind spillet

Vis en vinder-besked,
når du scorer nok points!



Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

Opgave-titel

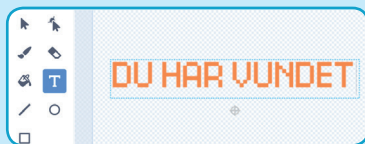
scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Klik på penslen for at tegne en ny sprite.

Brug **Tekst-værktøjet** for at skrive en besked, fx "DU HAR VUNDET".

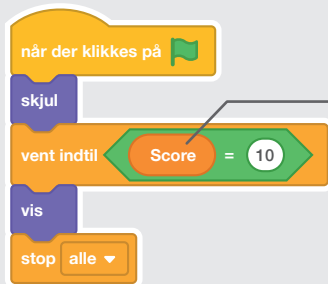


Du kan ændre på skrift, farve og størrelse.

BRUG DENNE KODE

 Kode

Klik på **Kode**-fanen.



Sæt **Score**-blokken fra **Variabler** kategorien ind.

PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Spil til du har point nok til at vinde.