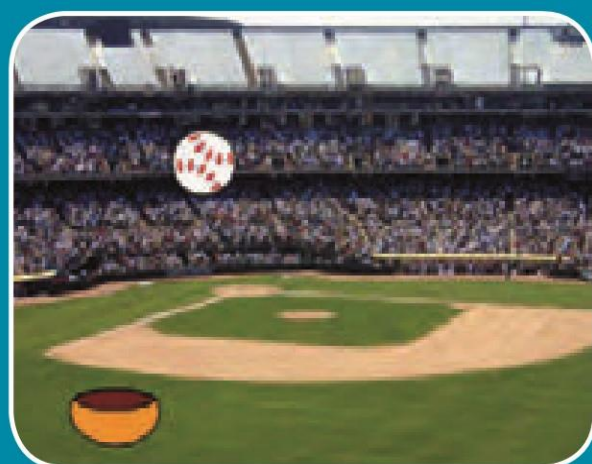


Fångstspel



Animera bokstäverna i ditt namn, initialer
eller ditt favoritord.

Fångstspel

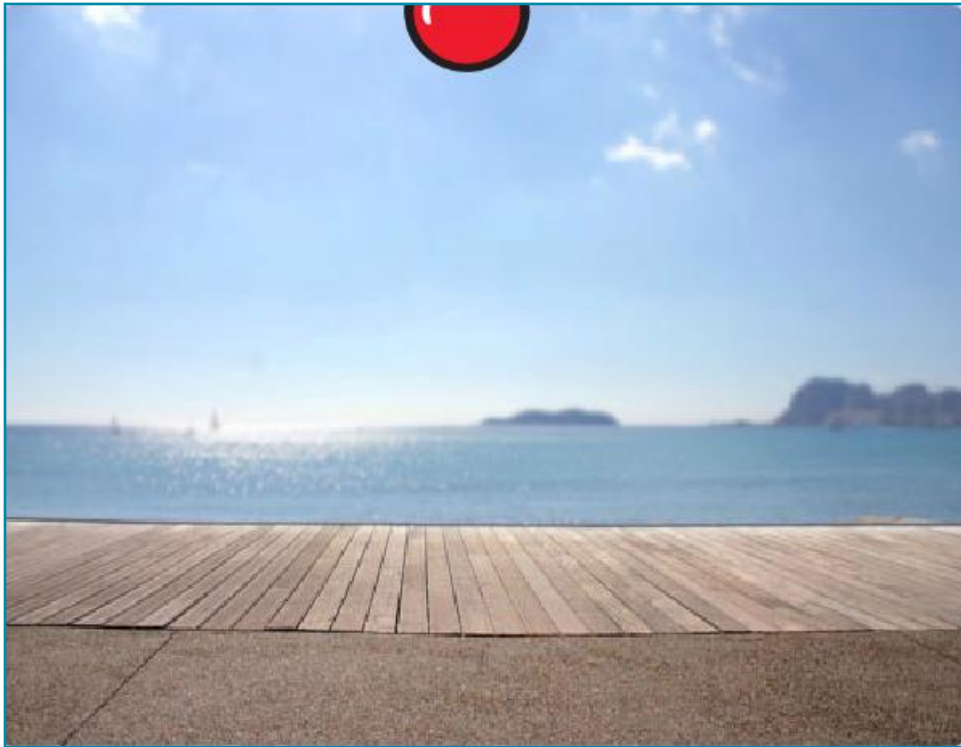
Prova dessa kort i denna ordning:

1. Börja uppifrån
2. Fall ner
3. Flytta fångaren
4. Fånga!
5. Räkna poäng
6. Bonuspoäng
7. Vinn spelet

Börja uppifrån



Börja från en slumpvis plats högst upp



Fångstspel



Börja uppifrån

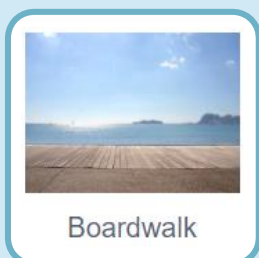
scratch.mit.edu



FÖRBEREDELSE



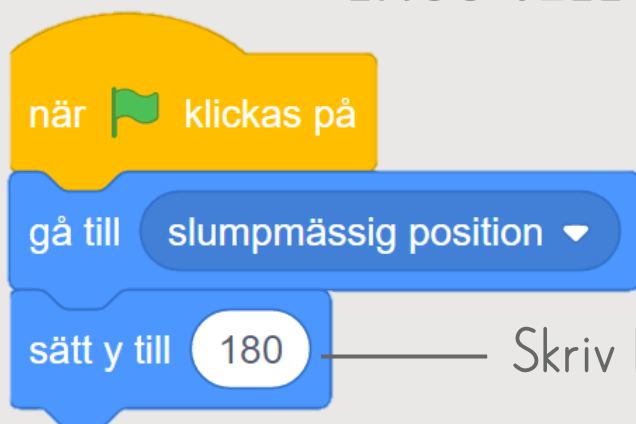
Välj en bakgrund.



Välj en sprajt.



LÄGG TILL KOD



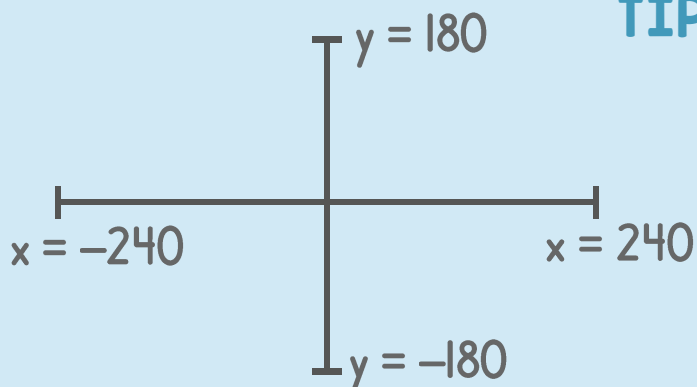
Skriv 180 för att placera sprajten högst upp.

TESTA



Klicka på flaggan för att starta.

TIPS

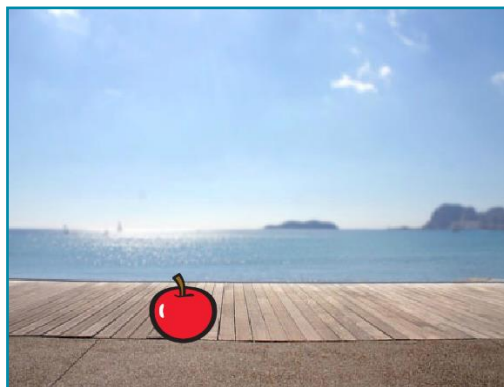
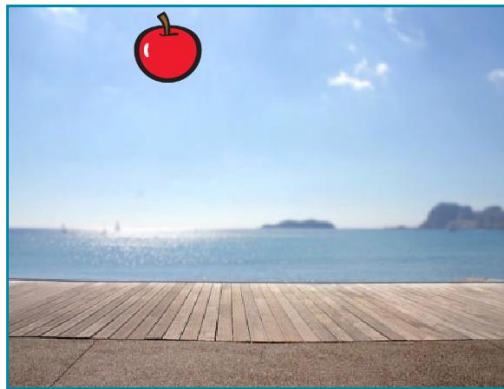


y är positionen uppifrån och ner.

Falla ner

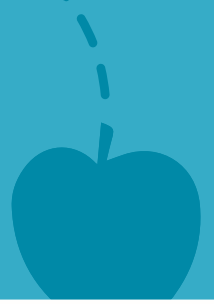


Få din sprajt att falla neråt



Falla ner

scratch.mit.edu



FÖRBEREDELSE



Klicka på den sprajt du programmerade förut.

LÄGG TILL KOD

Behåll den tidigare koden och lägg till denna stapel med block.

Skriv minus för att falla nedåt.

Kontrollera att det är nära botten.

Infoga **y position**-blocket i det här blocket från **Operatörer**

Skriv 180 för att gå tillbaka till toppen.

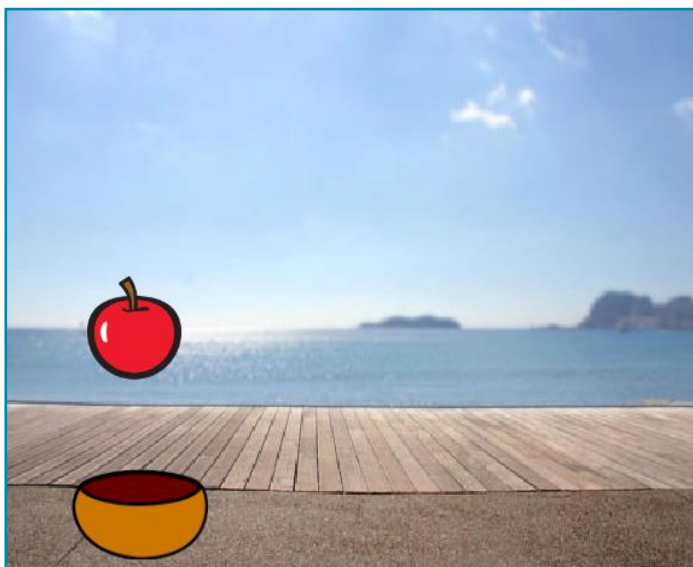
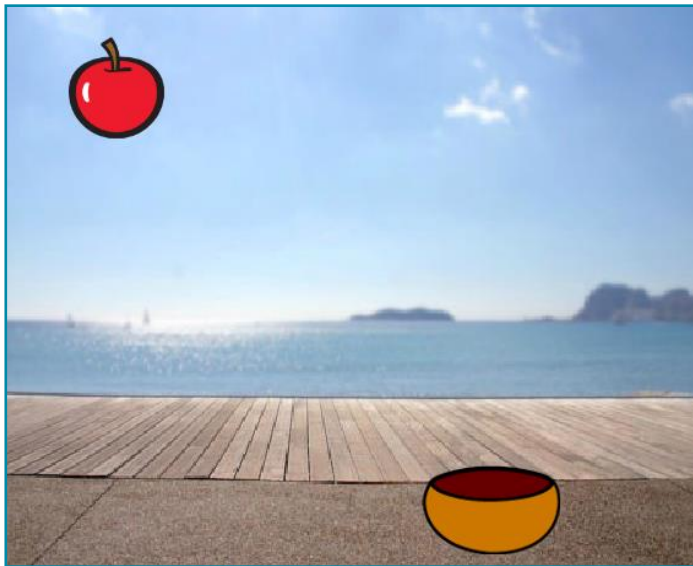
TESTA



Klicka på flaggan för att starta spelet.
Klicka på stopp för att stanna spelet.

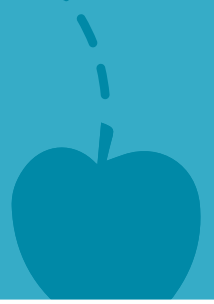
Flytta fångaren

Använd piltangenterna för att flytta åt vänster och höger



Flytta fångaren

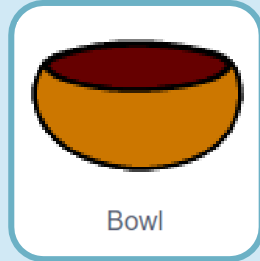
scratch.mit.edu



FÖRBEREDELSE



Välj en sprajt
att fånga med.



Bowl



Placera fångaren på botten.

LÄGG TILL KOD

när  klickas på

för alltid

om tangent högerpil nedtryckt? då

ändra x med 10

om tangent vänsterpil nedtryckt? då

ändra x med -10

Välj högerpil.

Välj vänsterpil.

TESTA



Klicka på flaggan
för att starta.

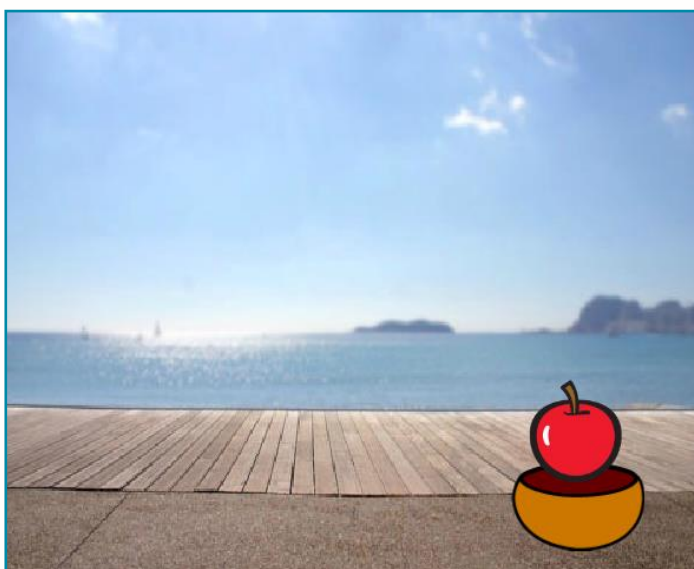
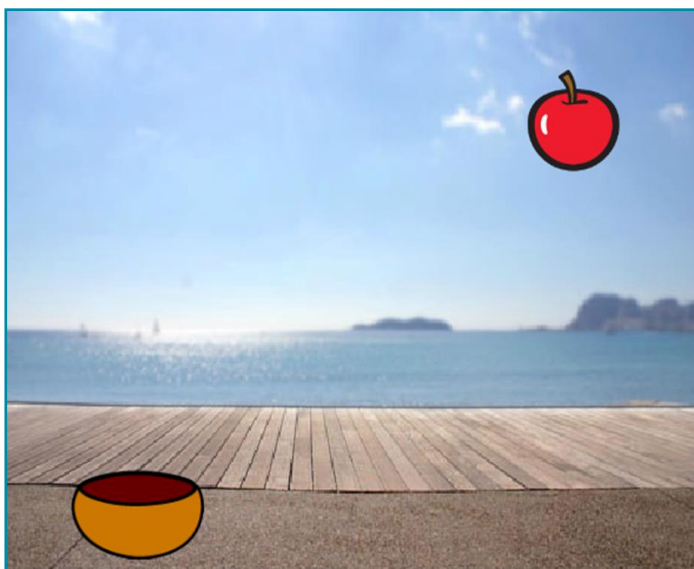


Använd piltangenterna
för att styra fångaren.

Fånga!



Fånga den fallande sprajten

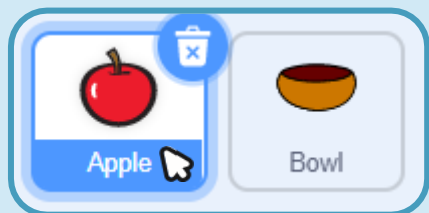


Fånga!

scratch.mit.edu

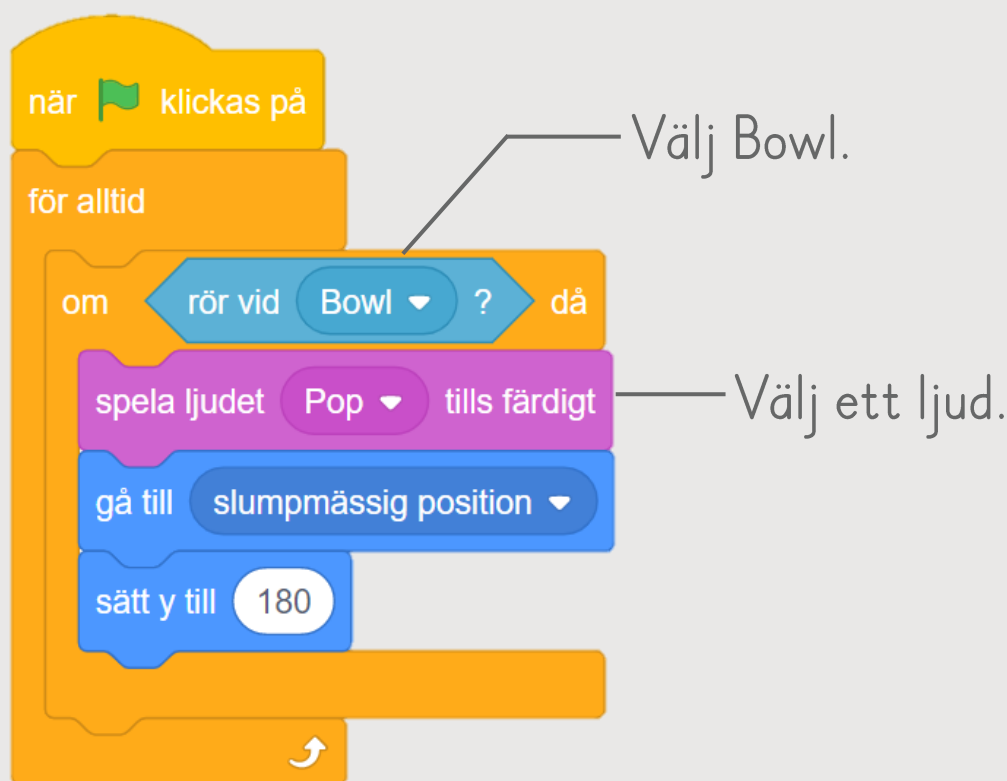


FÖRBEREDELSE



Klicka på Apple-sprajten.

LÄGG TILL KOD



TIPS

Ljud

Klicka på ljud-fliken när du vill lägga till ett nytt ljud.



Välj ljud från ljud-biblioteket.

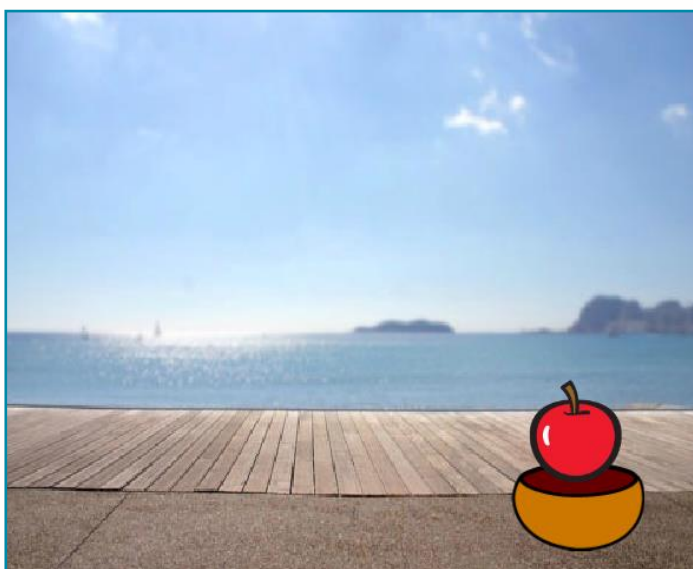
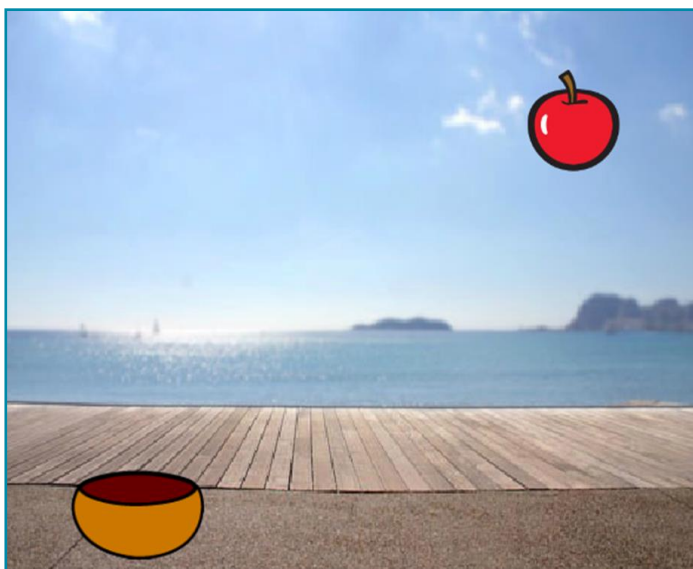
Kod

Klicka på Kod-fliken när du vill lägga till fler block.

Räkna poäng

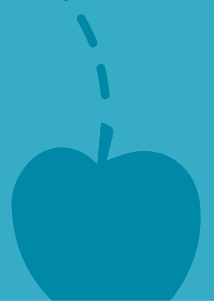


Få en poäng varje gång du fångar
den fallande sprajten

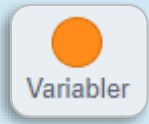


Räkna poäng

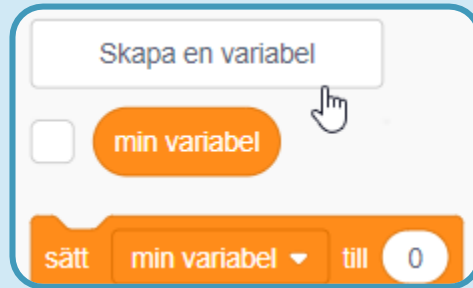
scratch.mit.edu



FÖRBEREDELSE



Välj Variabler



Klicka på **Skapa en variabel**-knappen



Döp variabeln till **Poäng** och tryck OK

LÄGG TILL KOD



Lägg till detta block för att nollställa poängen.

Välj **Poäng** från rullisten.

Lägg till detta block för att öka poängen.

TESTA

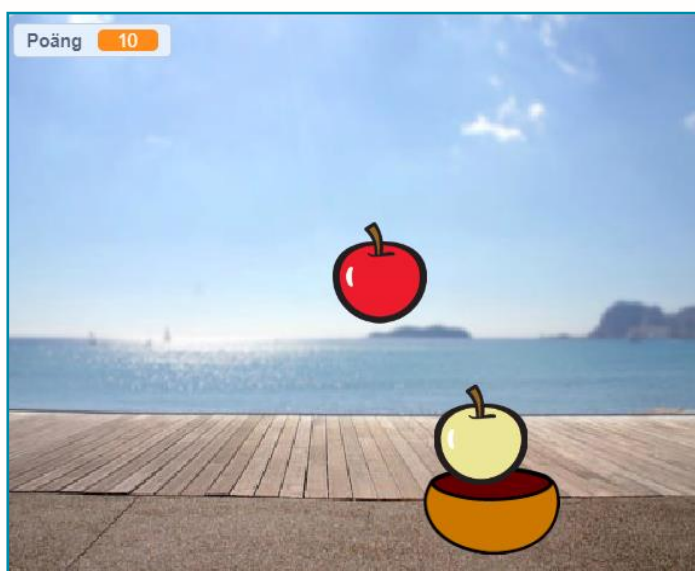
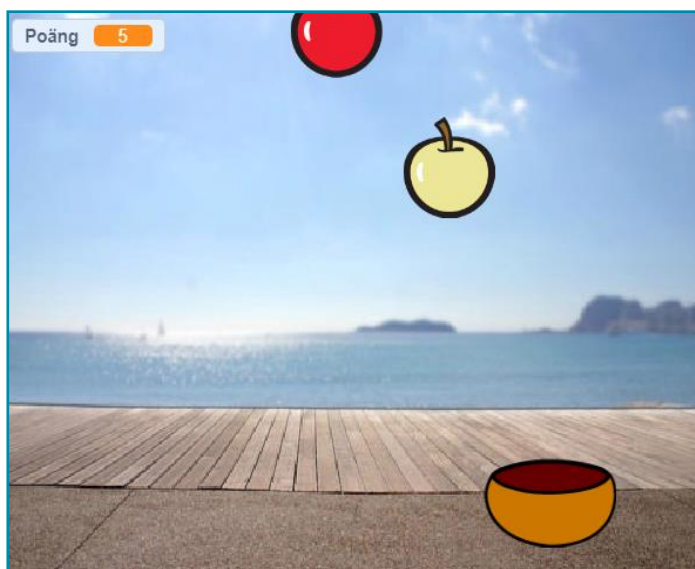


Klicka på flaggan för att starta.

Bonuspoäng

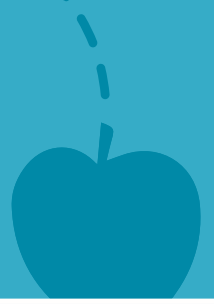


Få extra poäng när du fångar
den gyllene sprajten

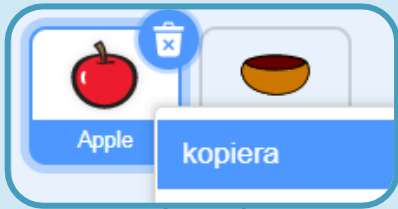


Bonuspoäng

scratch.mit.edu



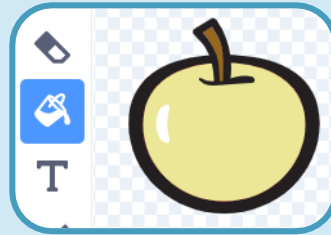
FÖRBEREDELSE



Kopiera Apple-sprajten.
Högerklicka på den
och välj kopiera.

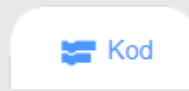


Klicka på Klädslar-fliken.



Använd verktygen för
att ändra klädseln på
din bonus-sprajt.

LÄGG TILL KOD



Klicka på Kod-fliken.

Skriv hur många poäng som delas
ut när bonus-sprajten fångas.

TESTA

Fånga bonus-sprajten för att öka dina poäng!

Vinn spelet



Få ett vinstmeddelande när du får tillräckligt med poäng



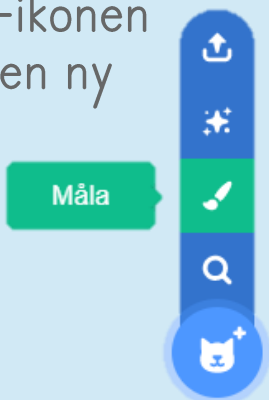
Vinn spelet

scratch.mit.edu



FÖRBEREDELSE

Klicka på Måla-ikonen för att skapa en ny sprajt.



Använd text-verktyget för att skriva ett meddelande.



Du kan ändra teckensnitt, färg, storlek och stil.

LÄGG TILL KOD



Göm meddelandet vid start.



Infoga **Poäng**-blocket inuti **lika med**-blocket från **Operatorer**.

Infoga sedan **lika med**-blocket i **wänta tills**-blocket.

TESTA



Klicka på flaggan för att starta.