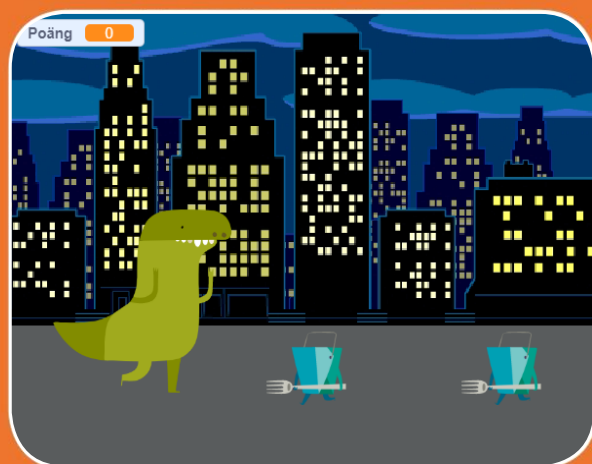


Rörliga hinder-spel



Få en karaktär att hoppa över
rörliga hinder

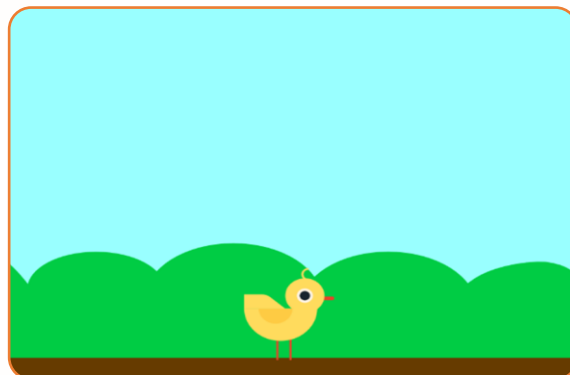
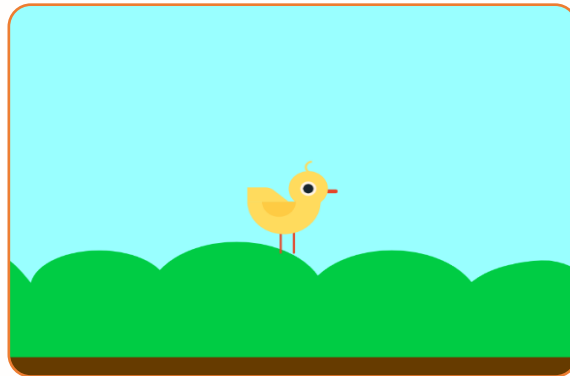
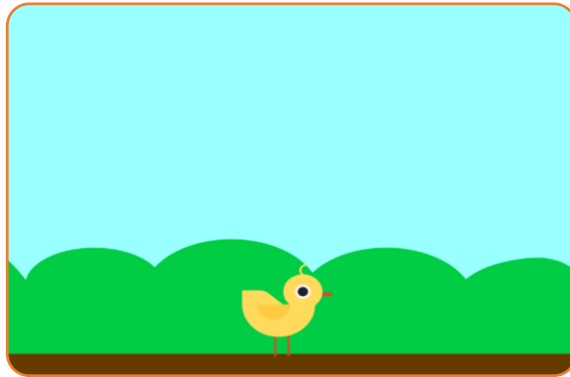
Animera en karaktär

Gör korten i denna ordning:

1. Hoppa
2. Gå till start
3. Rörligt hinder
4. Lägg till ljud
5. Stanna spelet
6. Lägg till fler hinder
7. Poäng

Hoppa

Få en sprajt att hoppa



Hoppa

scratch.mit.edu

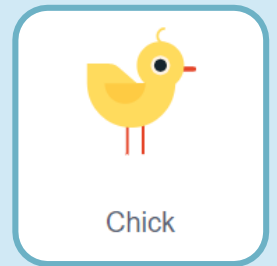
FÖRBEREDELSE



Välj en
bakgrund.



Välj en
sprajt.



LÄGG TILL KOD

```
när tangenten mellanslag trycks ned
  repetera 10
    ändra y med 10
  repetera 10
    ändra y med -10
```

Skriv ett minus för att komma ner igen.

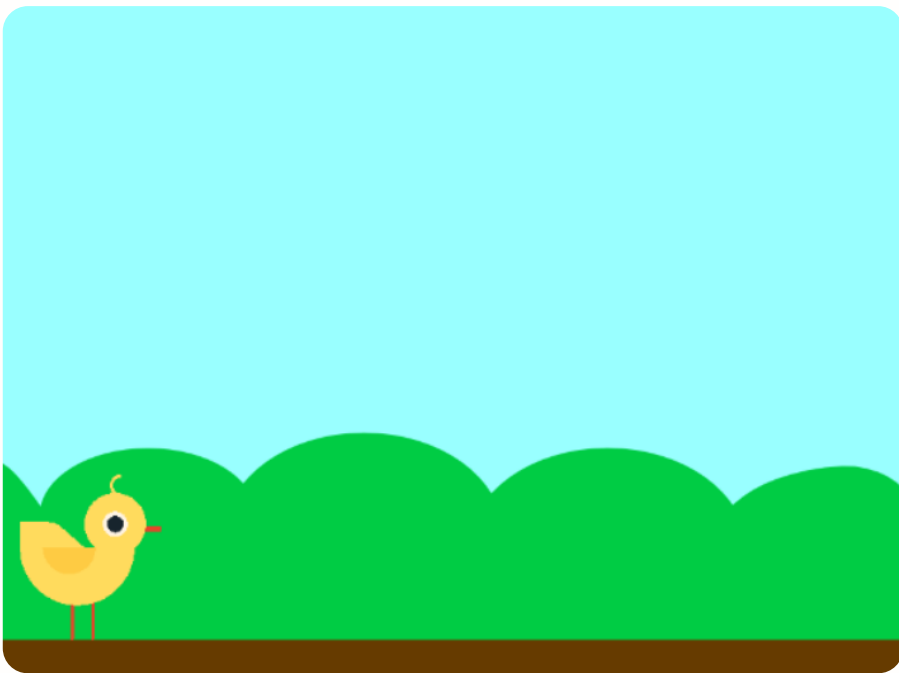
TESTA



Tryck på mellanslag på tangentbordet.

Gå till start

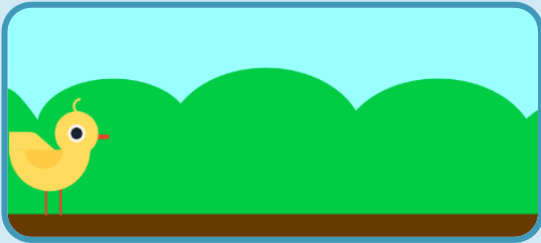
Ställ in startpunkten för din sprajt



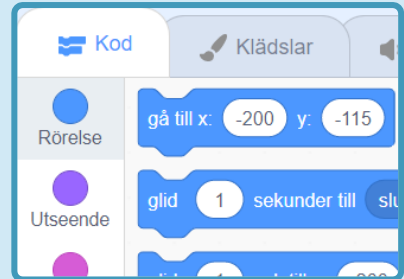
Gå till start

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE

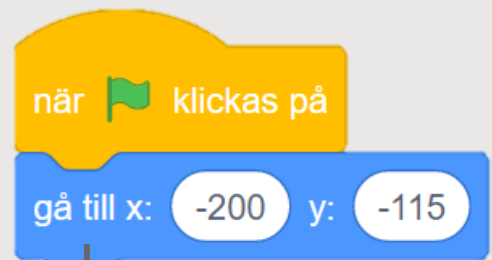


Drag din sprajt dit du vill ha den.



När du flyttar en sprajt med muspekaren, uppdateras x- och y-positionen i blockväljaren.

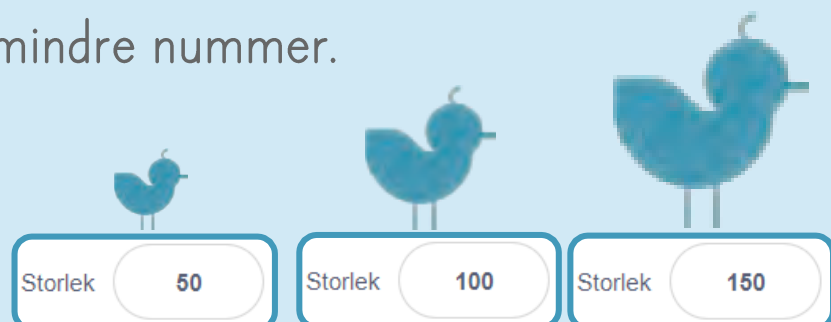
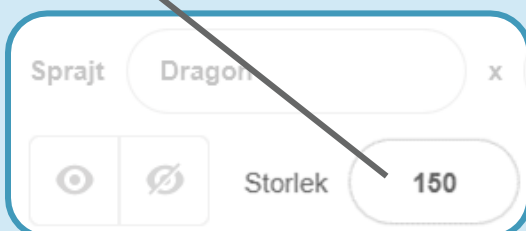
LÄGG TILL KOD



Skriv in startplatsen.

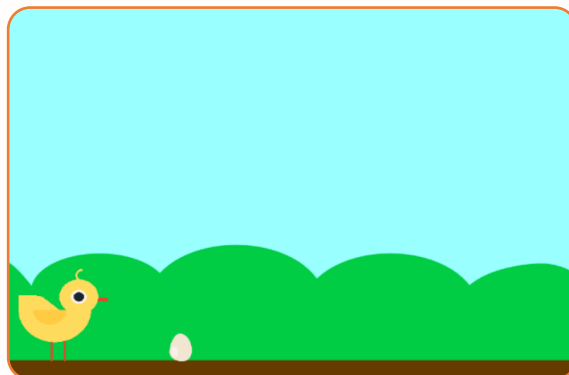
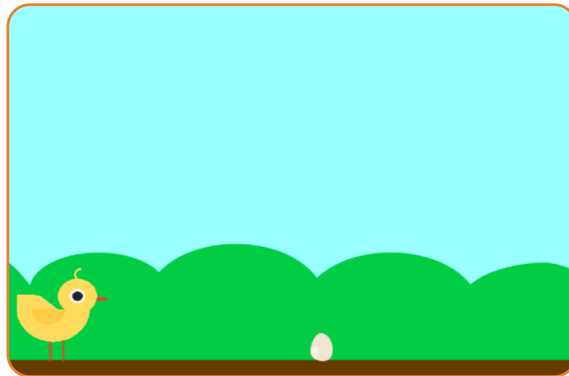
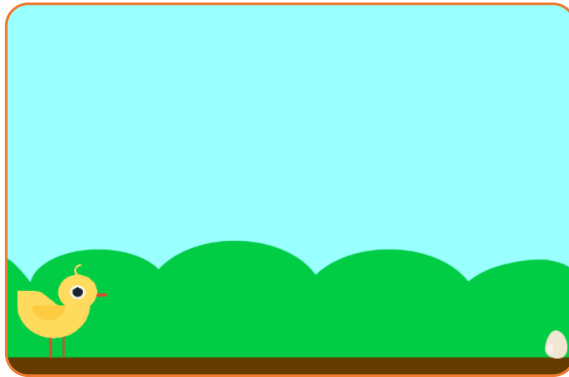
TIPS

Ändra storleken på en sprajt genom att skriva in ett större eller mindre nummer.



Rörligt hinder

Få ett hinder att röra sig över scenen



Rörligt hinder

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE



Välj en sprajt som ska vara ett hinder.



LÄGG TILL KOD

när  klickas på

för alltid

gå till x: 240 y: -145

glid 3 sek till x: -240 y: -145

Starta på högersida av scenen

Glid till vänster sida.

Skriv en mindre siffra för snabbare fart.



Klicka på flaggan för att starta.

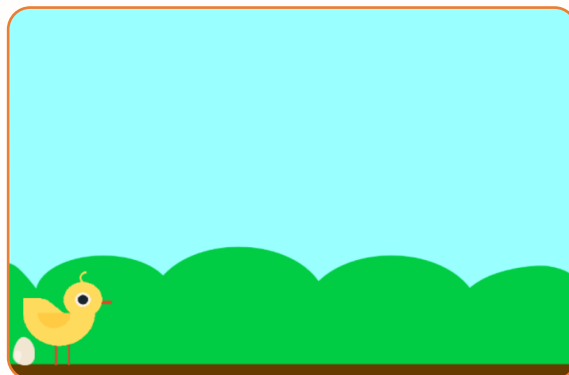
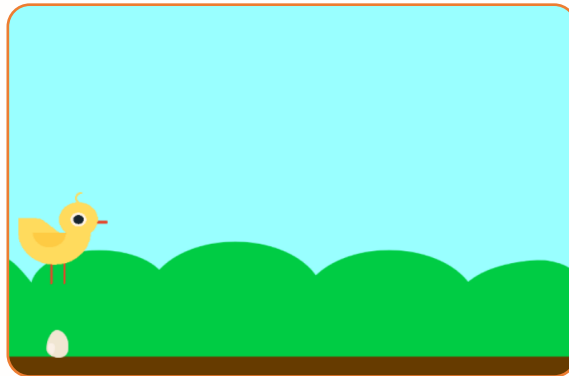
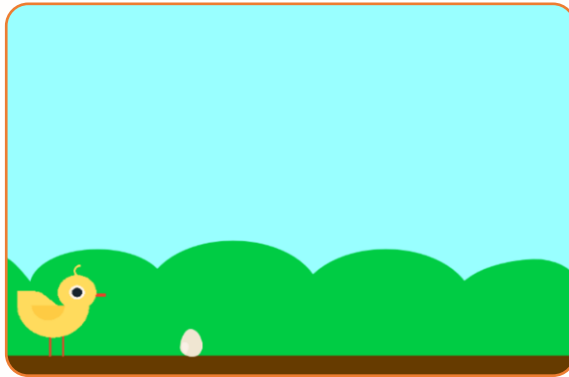
TESTA



Tryck på mellanslag på tangentbordet.

Lägg till ljud

Spela upp ett ljud när sprajten hoppar

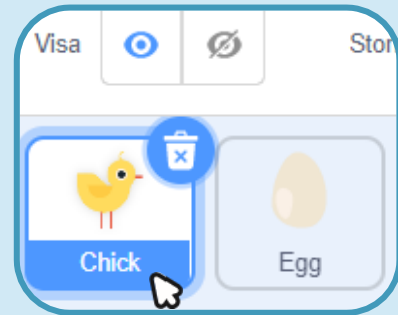


Lägg till ljud

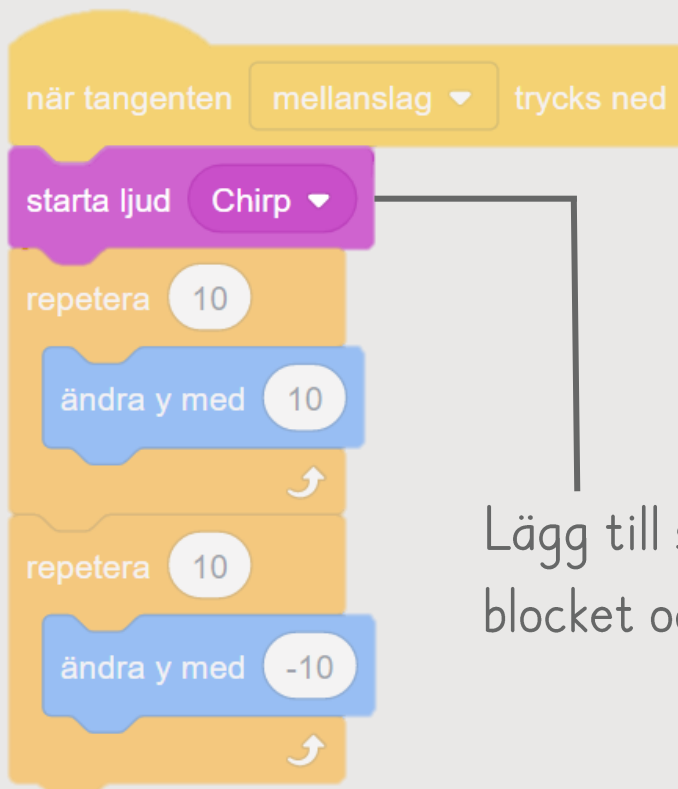
scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE

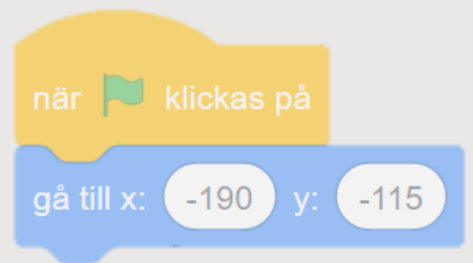
Klicka på Chick-sprajten.



LÄGG TILL KOD



Lägg till starta ljud-blocket och välj ljud.



Klicka på flaggan för att starta.

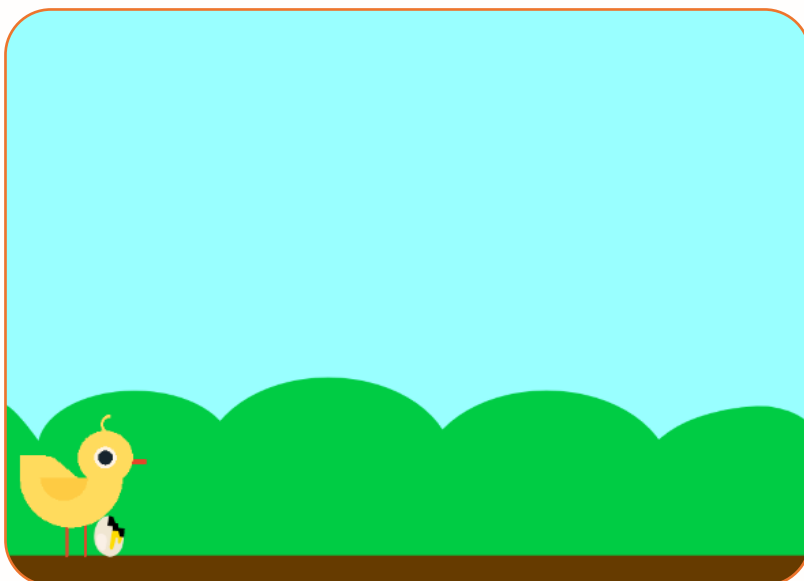
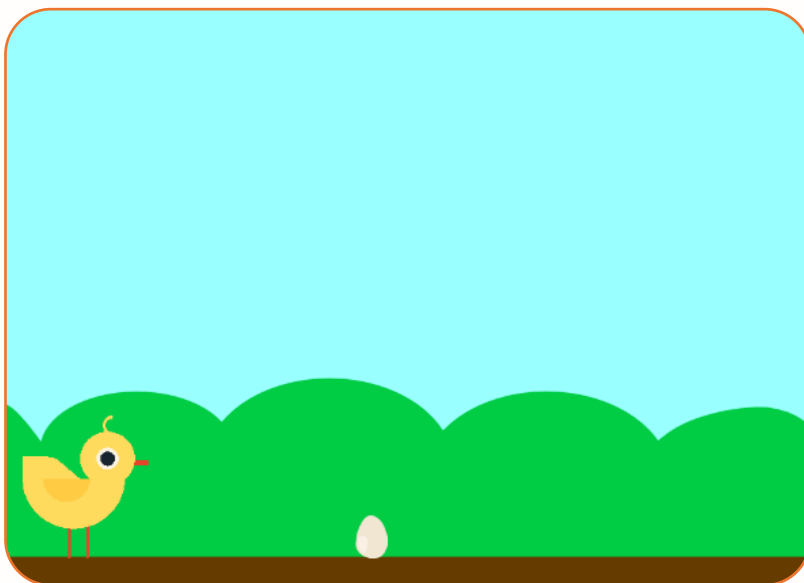
TESTA



Tryck på mellanslag på tangentbordet.

Stanna spelet

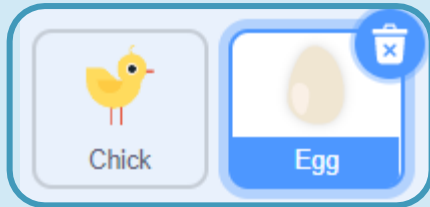
Stanna spelet om sprajten
nuddar hindret



Stanna spelet

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE



 Klädslar

Klicka på Klädslar-fliken för att se sprajtens klädslar.

LÄGG TILL KOD



Infoga rör vid-blocket i vänta tills-blocket.



Välj Chick från menyn.

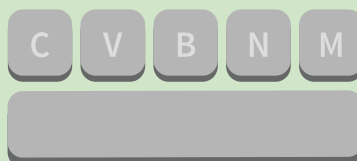


Välj en annan klädsel att byta till.



Klicka på flaggan för att starta.

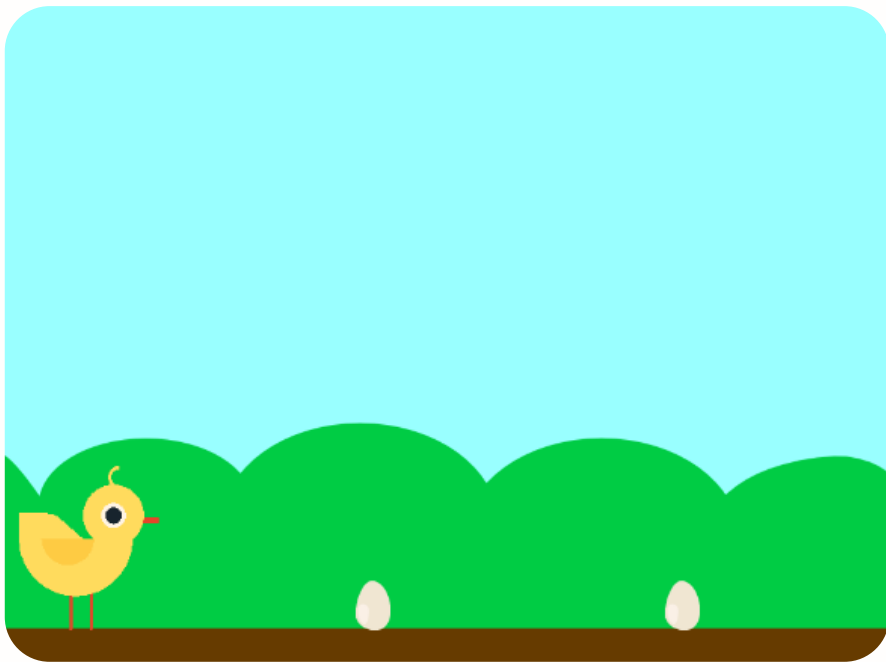
TESTA



Tryck på mellanslag på tangentbordet.

Lägg till fler hinder

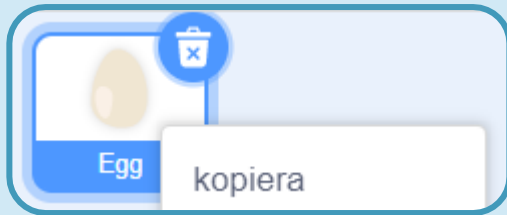
Gör spelet svårare genom att lägga till fler hinder



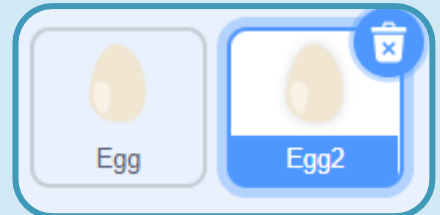
Lägg till fler hinder

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE

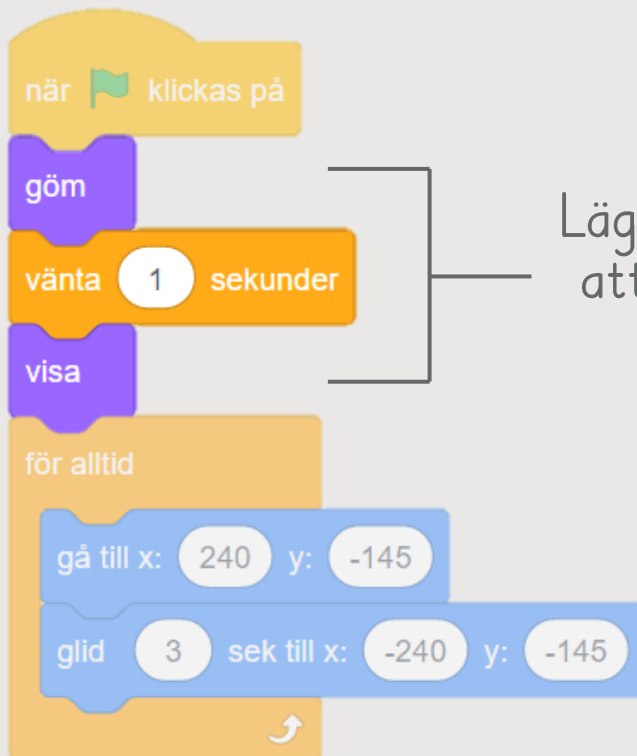


För att kopiera hinder-sprajten, högerklicka på den och välj kopiera.



Välj kopian som skapats.

LÄGG TILL KOD



Lägg till dessa block för att ha väntetid innan nästa äggs syns.

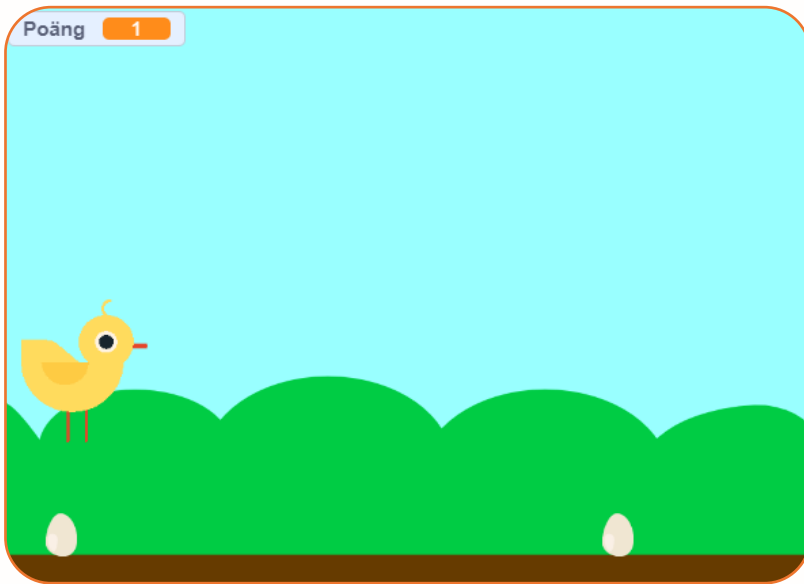
TESTA



Klicka på flaggan för att starta.

Poäng

Få poäng varje gång din sprajt
hoppas över hindret



Poäng

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE



Välj Variabler



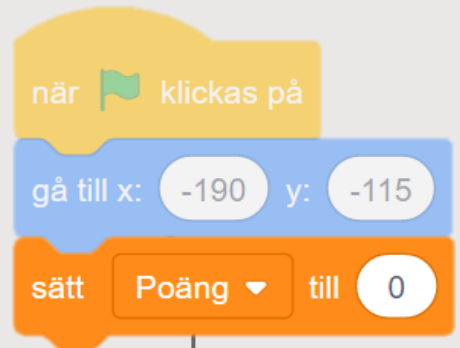
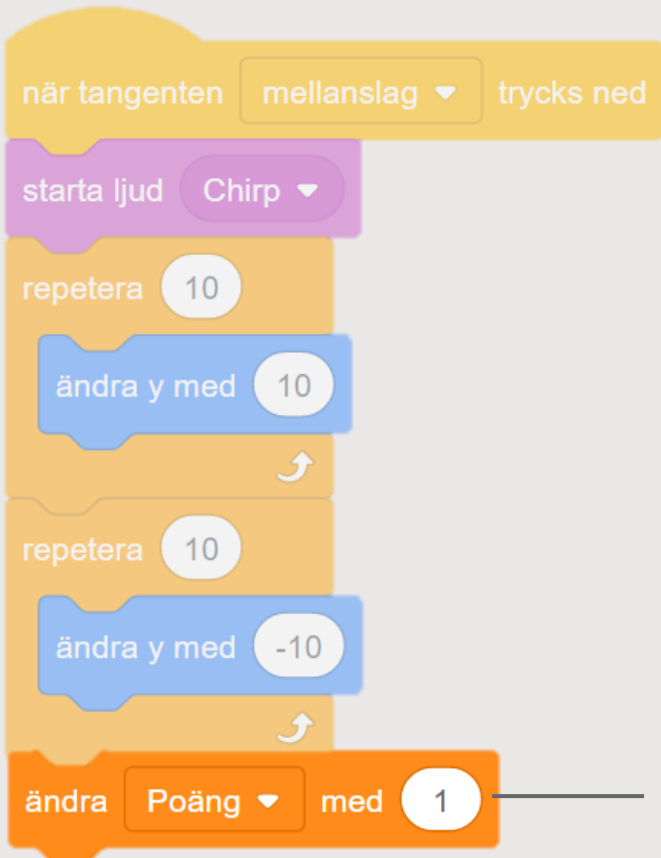
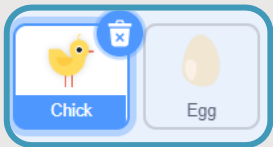
Klicka på **Skapa en variabel**-knappen



Döp variabeln till **Poäng** och tryck OK

LÄGG TILL KOD

Klicka på Chick-sprajten.



Lägg till detta block för att nollställa poängen.

Lägg till detta block för att öka poängen.