

Skapa ett spel



Animera bokstäverna i ditt namn, initialer
eller ditt favoritord.

Skapa ett spel

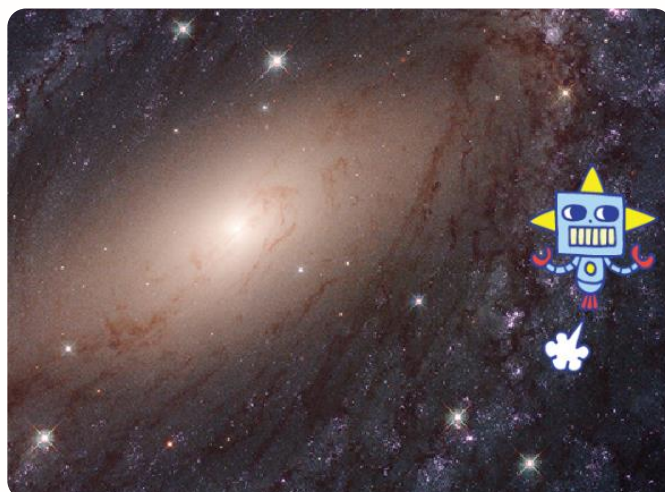
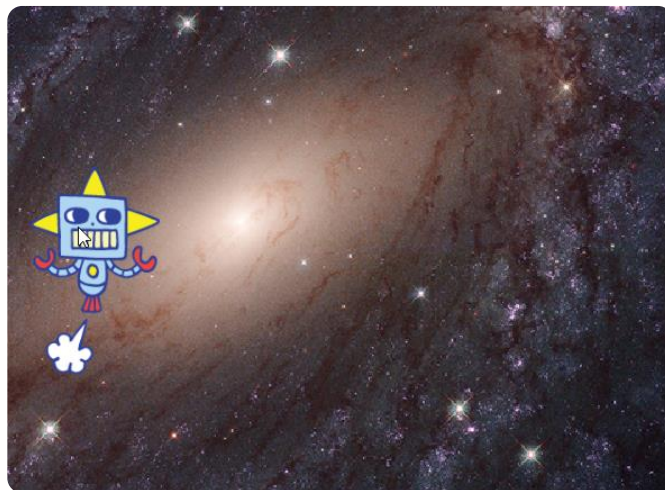
Prova dessa kort i denna ordning:

- Flytta sidledes
- Flytta upp och ner
- Jaga en stjärna
- Spela ett ljud
- Lägg till poäng
- Levla upp!
- Segermeddelande

Flytta sidledes



Använd piltangenterna för att flytta åt vänster och höger



Flytta sidledes

scratch.mit.edu

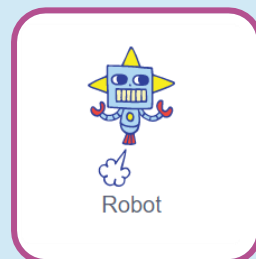
FÖRBEREDELSE



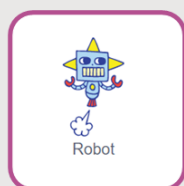
Välj en bakgrund.



Välj en sprajt.



LÄGG TILL KOD



när tangenten högerpil trycks ned

Välj högerpil.

ändra x med 10

Välj vänsterpil.

när tangenten vänsterpil trycks ned

ändra x med -10

Skriv in minus för att flytta åt vänster.

TESTA

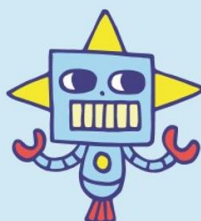
Tryck på piltangenterna



TIPS

x är positionen från höger till vänster.

Skriv ett negativt tal för att flytta åt vänster.



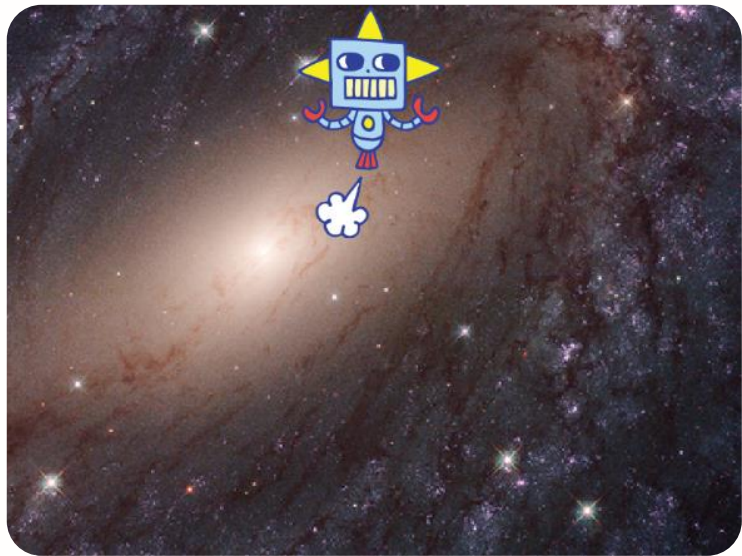
Skriv ett positivt tal för att flytta åt höger.

ändra x med -10

ändra x med 10

Flytta upp och ner

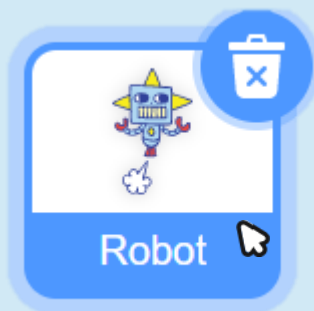
Använd piltangenterna för att flytta
uppåt och neråt



Flytta upp och ner

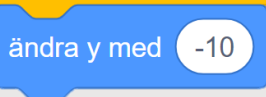
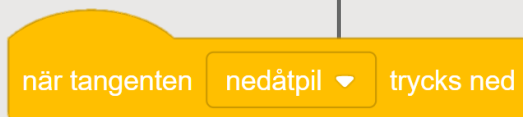
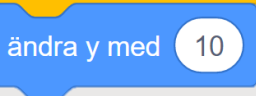
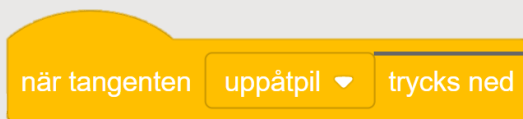
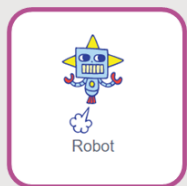
scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE



Klicka på din sprajt för att välja den.

LÄGG TILL KOD



Välj uppåtpil.

Välj nedåtpil.

Skriv in minus för att flytta nedåt.

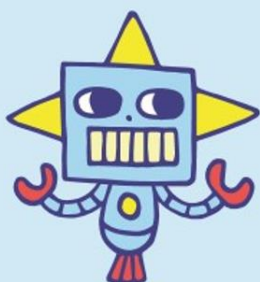
TESTA

Tryck på piltangenterna.

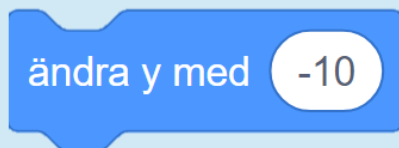


TIPS

y är positionen nedifrån och upp.



Skriv ett positivt tal för att flytta uppåt.



Skriv ett negativt tal för att flytta nedåt.

Jaga en stjärna

Lägg till en sprajt att jaga



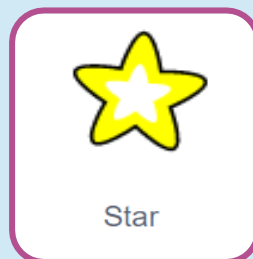
Jaga en stjärna

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE



Välj en sprajt att jaga, exempelvis en stjärna.



LÄGG TILL KOD



Skriv ett mindre tal för att få sprajten att röra sig snabbare.

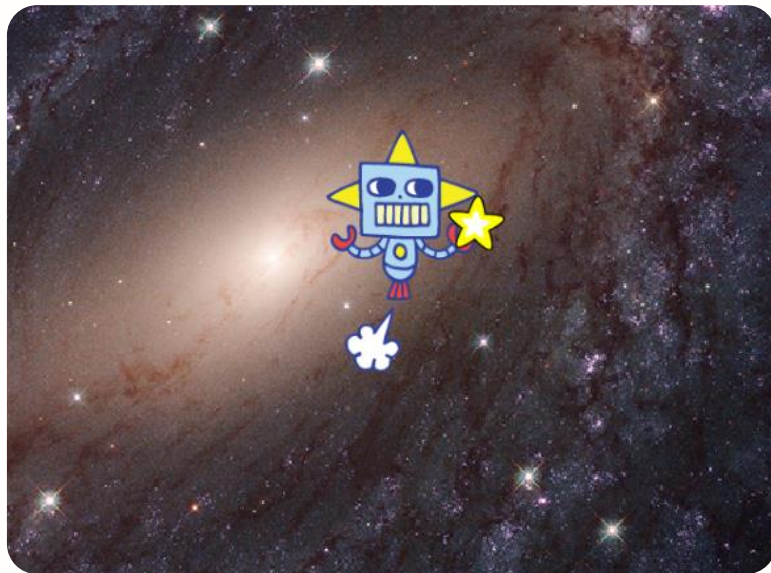
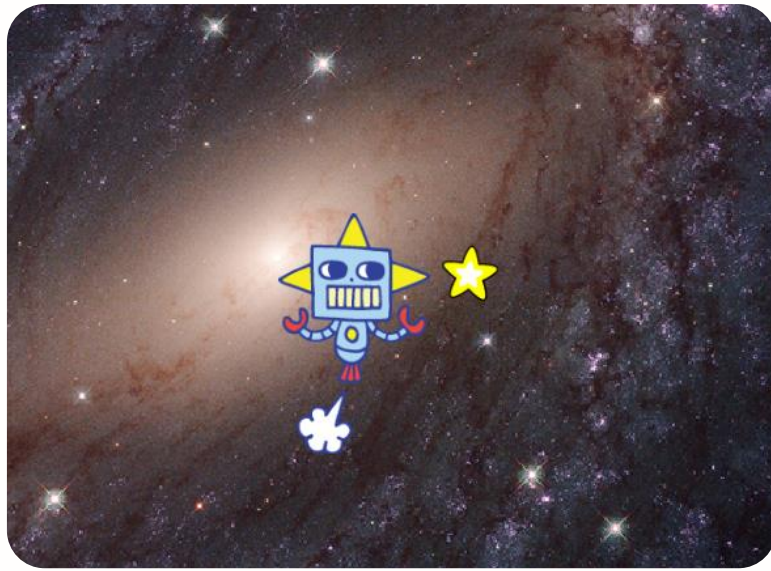
TESTA



Klicka på flaggan för att starta.
Klicka på stoppskylden för att stanna.

Lägg till ett ljud

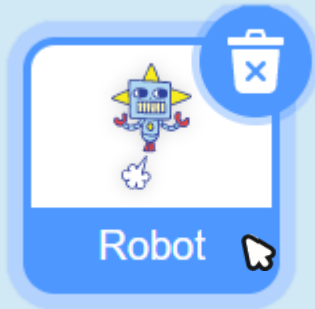
Spela ett ljud när sprajten rör stjärnan



Lägg till ett ljud

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE



Klicka på din sprajt för att välja den.



Klicka på ljud-fliken.

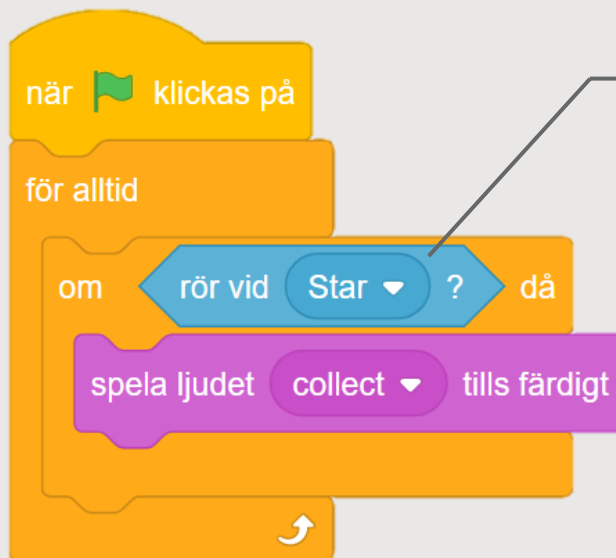
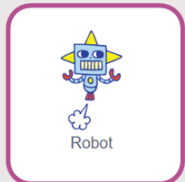


Välj ett ljud från ljudbiblioteket.

LÄGG TILL KOD

Kod

Klicka på Kod-fliken och lägg till koden.



TESTA

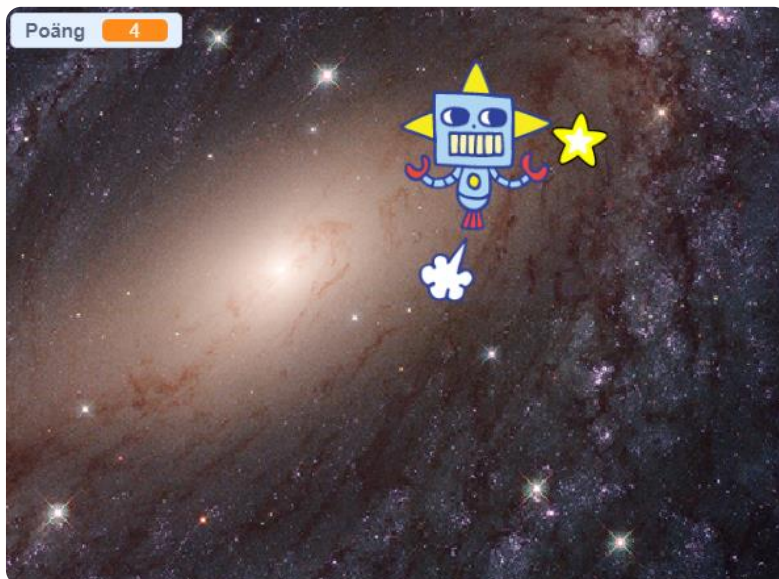
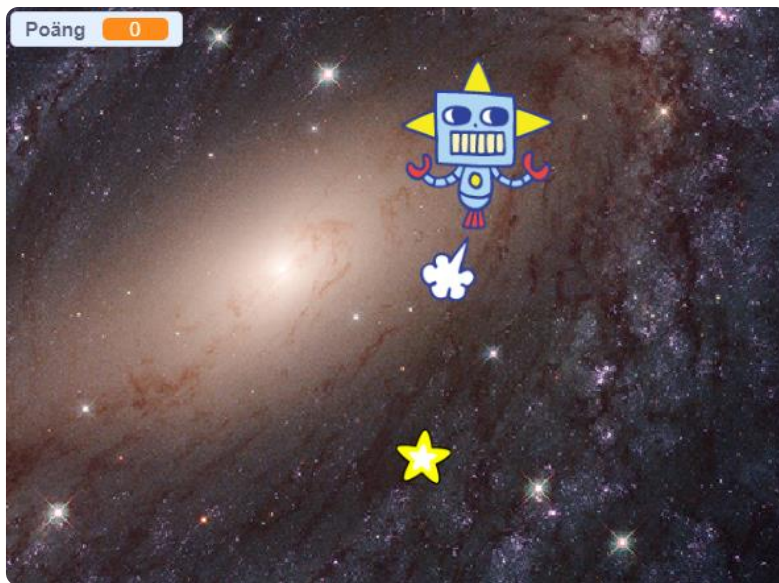


Klicka på flaggan för att starta.
Klicka på stoppskylten för att stanna.

Lägg till poäng



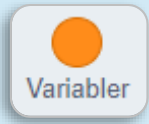
Få poäng när du rör vid stjärnan



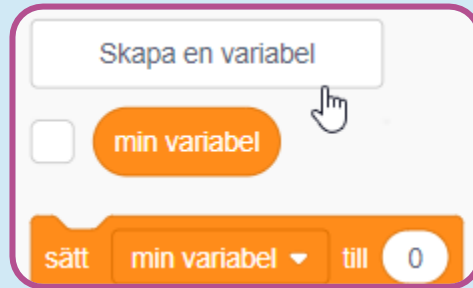
Lägg till poäng

scratch.mit.edu

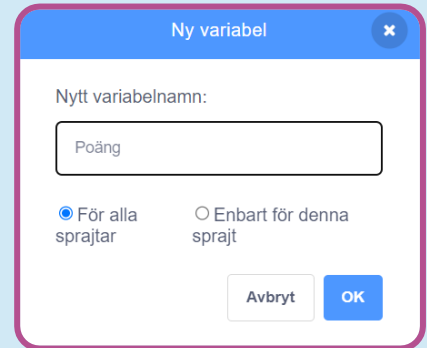
FÖRBEREDELSE



Välj Variabler

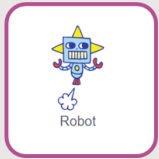


Klicka på **Skapa en variabel**-knappen

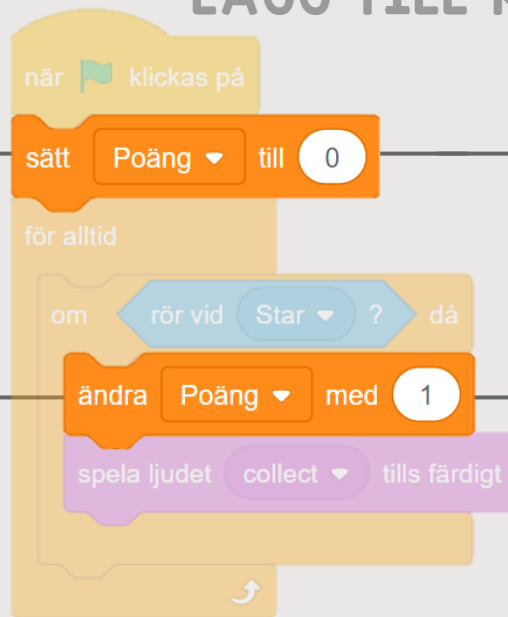


Döp variabeln till **Poäng** och tryck OK

LÄGG TILL KOD



Välj **Poäng** från rullisten.



Lägg till detta block för att nollställa poängen.

Lägg till detta block för att öka poängen.

TIPS

sätt Poäng till 0

Använd **sätt**-blocket för att nollställa poängen.

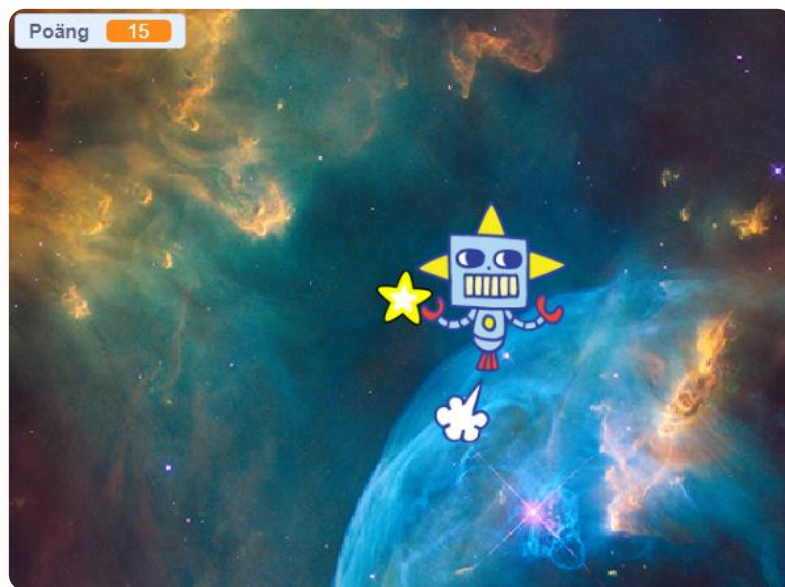
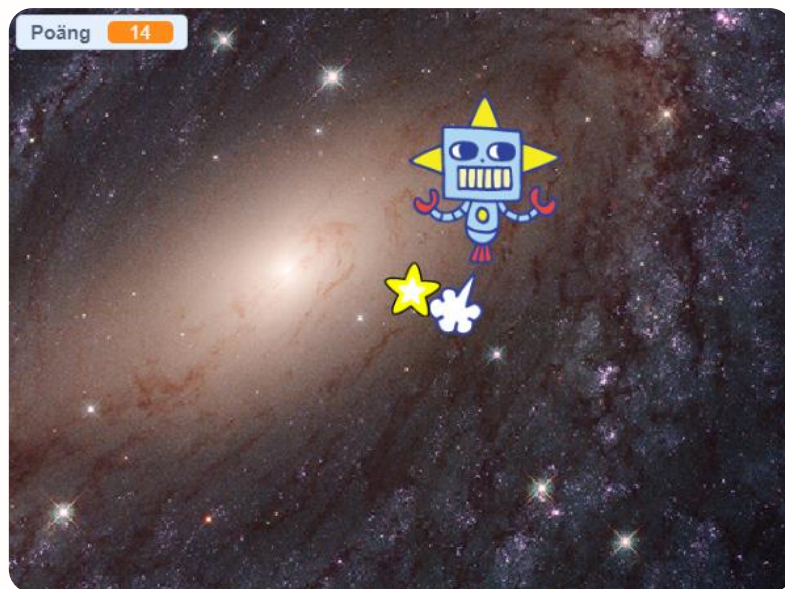
ändra Poäng med 1

Använd **ändra**-blocket för att få poängen att öka.

Levla upp!



Beskrivning



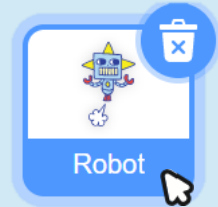
Levla upp!

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE

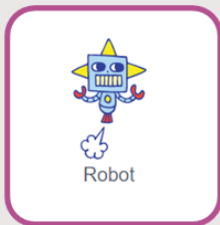


Välj en till bakgrund, exempelvis Nebula.



Klicka på din robot-sprajt.

LÄGG TILL KOD



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

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



Välj din första bakgrund.

Välj din andra bakgrund.



Välj ett ljud.

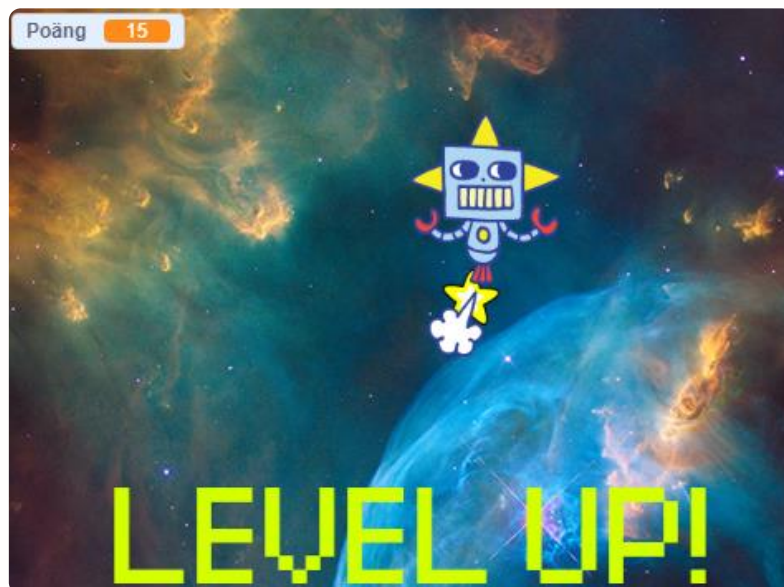
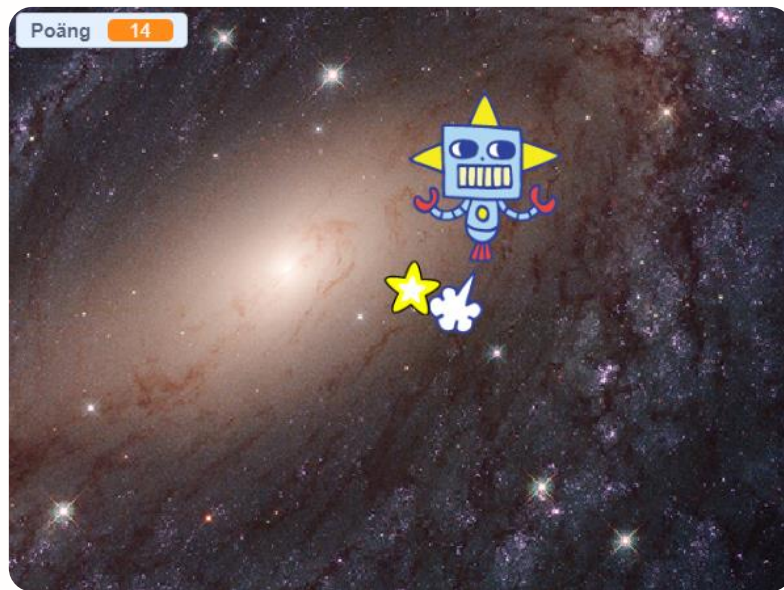
TESTA



Klicka på flaggan för att starta spelet.

Segermeddelande

Visa ett meddelande när du levlar upp

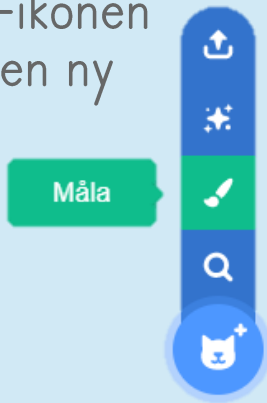


Levla upp!

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE

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



Använd text-verktyget för att skriva ett meddelande.

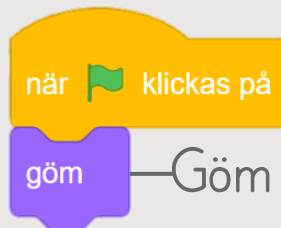


Du kan ändra teckensnitt, färg, storlek och stil.

LÄGG TILL KOD



Klicka på din text-sprajt.



Göm meddelandet vid start.



Välj bakgrunden för nästa nivå.

Visa meddelandet.

TESTA



Klicka på flaggan för att starta spelet.