

Videoavkänning



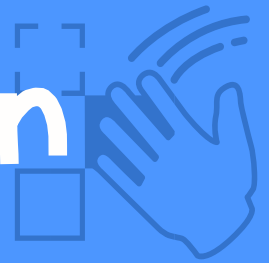
Interagera med projekt med videoavkänning

Videoavkänning

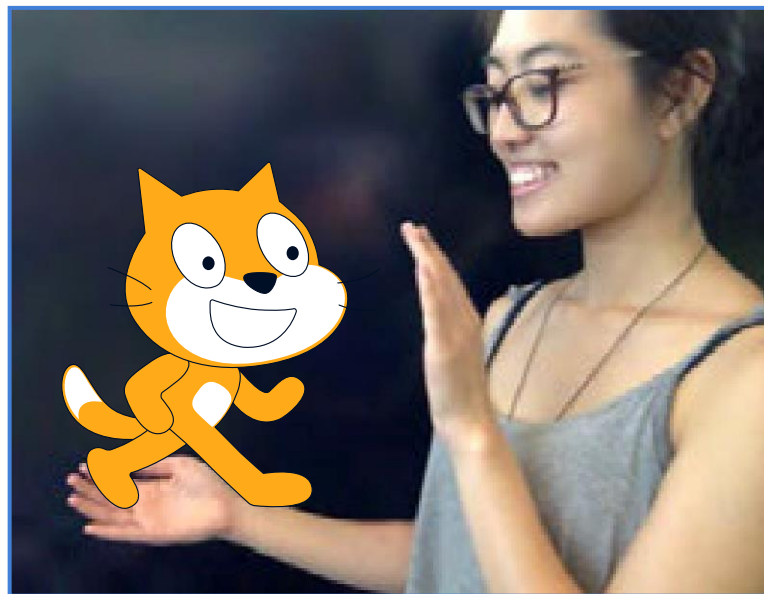
Prova dessa kort i valfri ordning:

- Klappa katten
- Animera
- Smäll ballongen
- Spela trummor
- Håll dig undan
- Bollspel
- Starta ett äventyr

Klappa katten



Få katten att jama när du rör vid den



Videoavkänning



Klappa katten

scratch.mit.edu



FÖRBEREDELSE

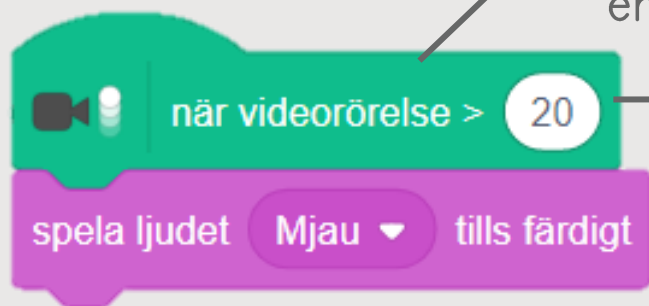


Klicka på Tillägg.



Välj Video – Känna av.

LÄGG TILL KOD



Projektet start när det känner av en videorörelse på sprajten.

Skriv in en siffra mellan 1 och 100 för att ändra känsligheten.

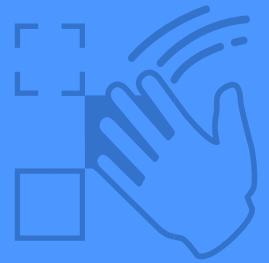
1 börjar med väldigt lite rörelse och 100 kräver mycket rörelse.

TESTA

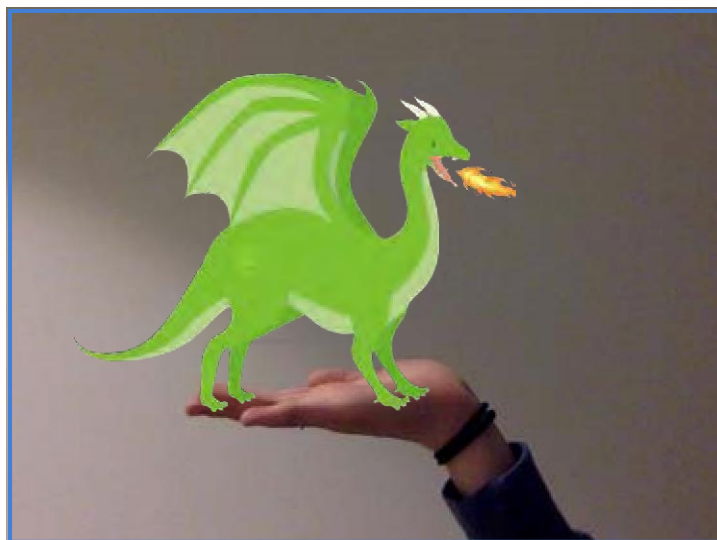
Rör på din hand för att klappa katten.



Animera



Flytta runt för att väcka en sprajt till liv





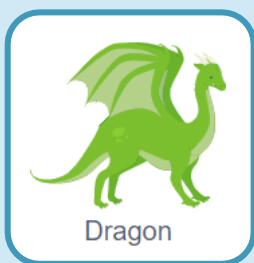
FÖRBEREDELSE



Klicka på Tillägg
och välj
Video – Känna av.

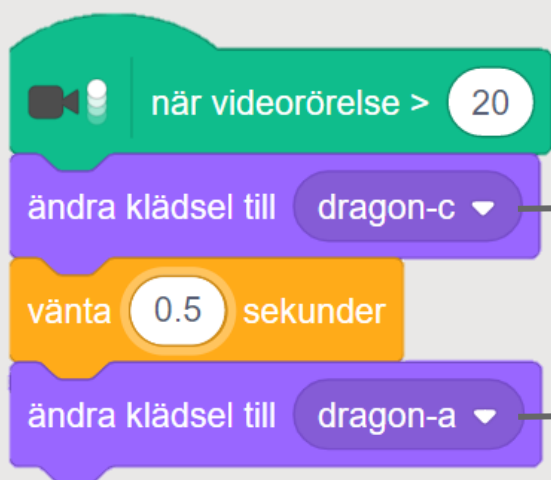


Välj en sprajt med
flera klädsler.



Håll muspekaren
över sprajten i
Sprajtbiblioteket
för att se deras
olika klädsler.

LÄGG TILL KOD



Välj en klädsel.

Välj en annan klädsel.

TESTA

Rör på din hand för att
animera draken.



Smäll ballongen



Använd ditt finger för
att smälla ballongen



Smäll ballongen

scratch.mit.edu



FÖRBEREDELSE



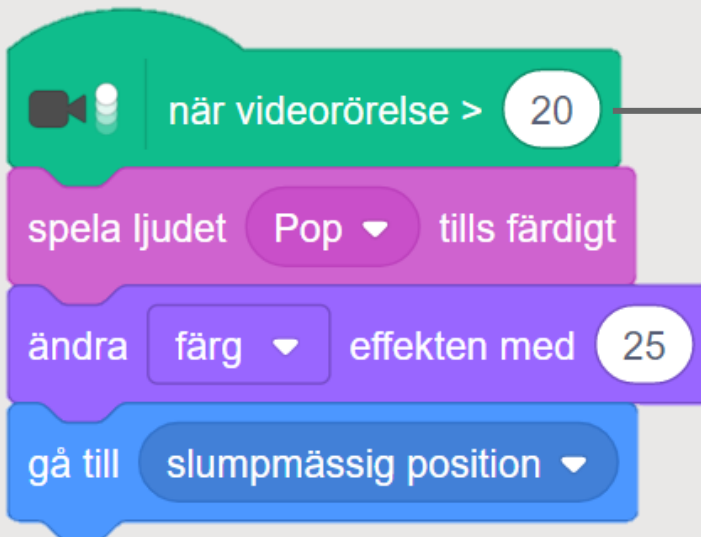
Klicka på Tillägg och välj
Video – Känna av.



Välj en sprajt.



LÄGG TILL KOD



Ju högre tal, desto
svårare är det att
smälla ballongen.

TESTA

Använd ditt finger för att
smälla ballongen.



Spela trummor

Interagera med språket som spelar ljud



Spela trummor

scratch.mit.edu

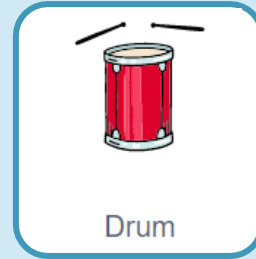


FÖRBEREDELSE

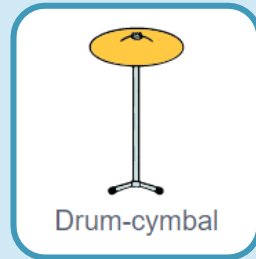


Video - Känna av
Känn av rörelse med kameran.

Klicka på Tillägg och välj
Video – Känna av.



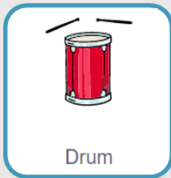
Drum



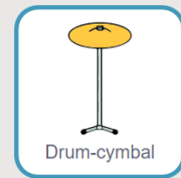
Drum-cymbal

Välj två musik-sprajter.

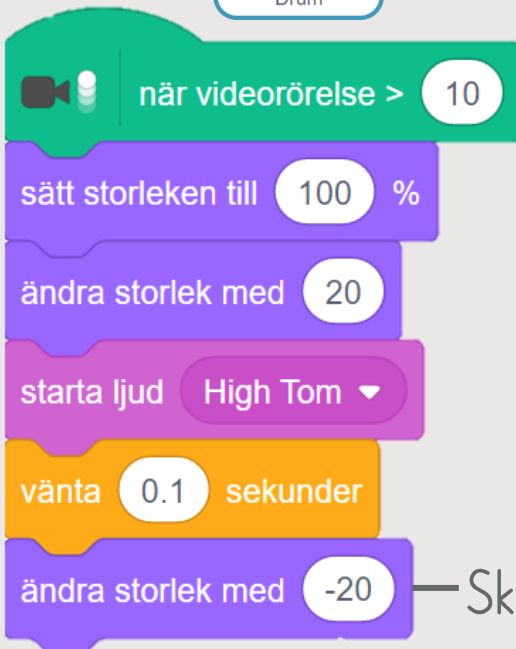
LÄGG TILL KOD



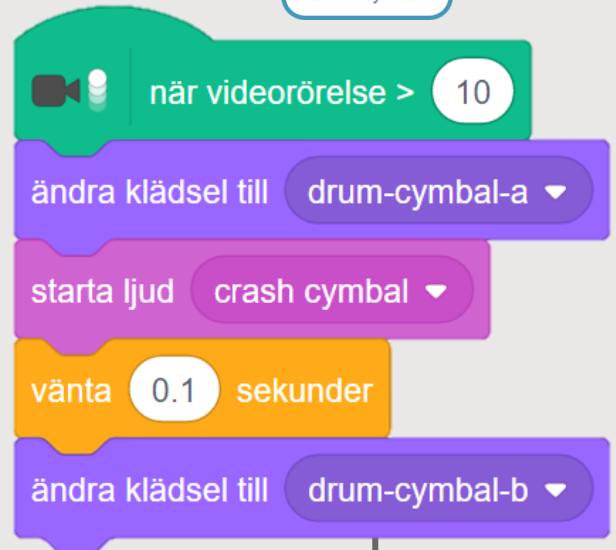
Drum



Drum-cymbal



Skriv minus för att
minska storleken.



Välj en klädsel.

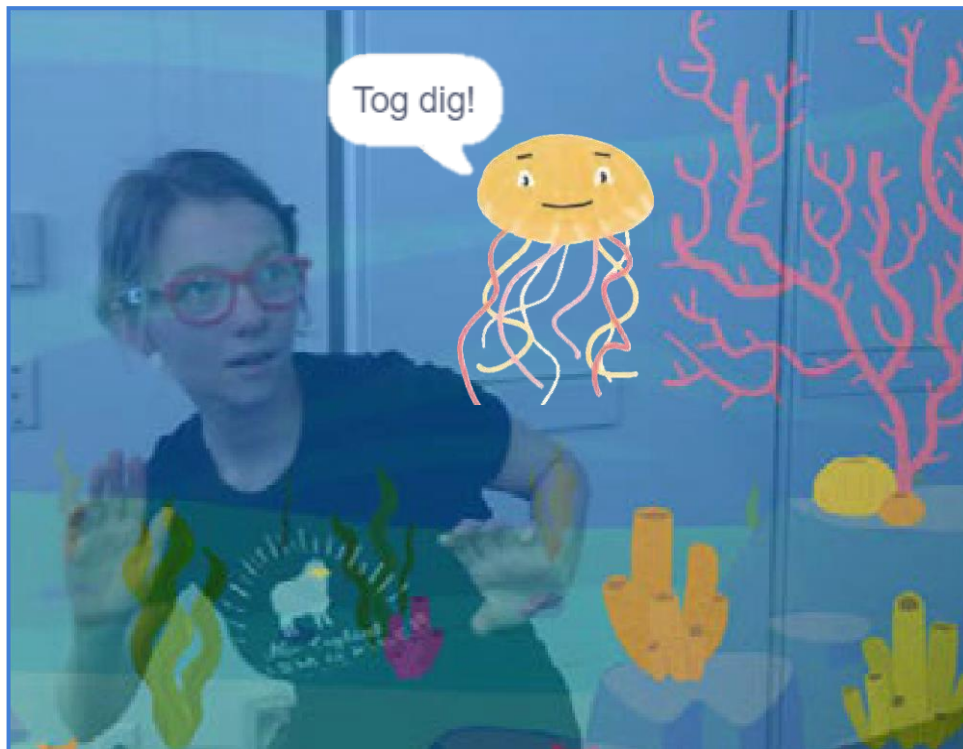
TESTA

Använd dina händer för
att spela på trummorna.



Håll dig undan

Undvik att nudda sprajten



Håll dig undan

scratch.mit.edu



FÖRBEREDELSE



Klicka på Tillägg
och välj
Video – Känna av.



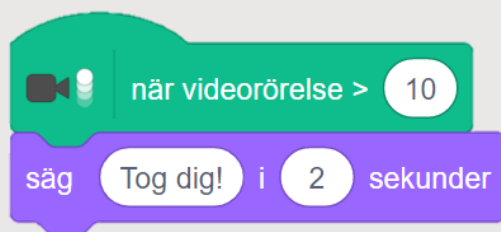
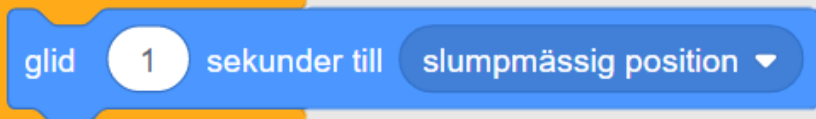
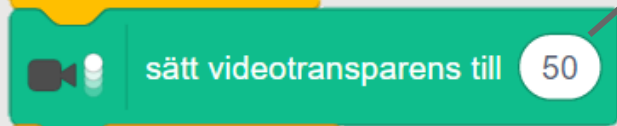
Välj en bakgrund.



Välj en sprajt.



LÄGG TILL KOD



Skriv ett tal mellan 0 -100,
0 för att visa videon,
100 för att göra
videon genomskinlig.

Lägg till dessa block
om sprajten ska
säga något när du
blir fångad.

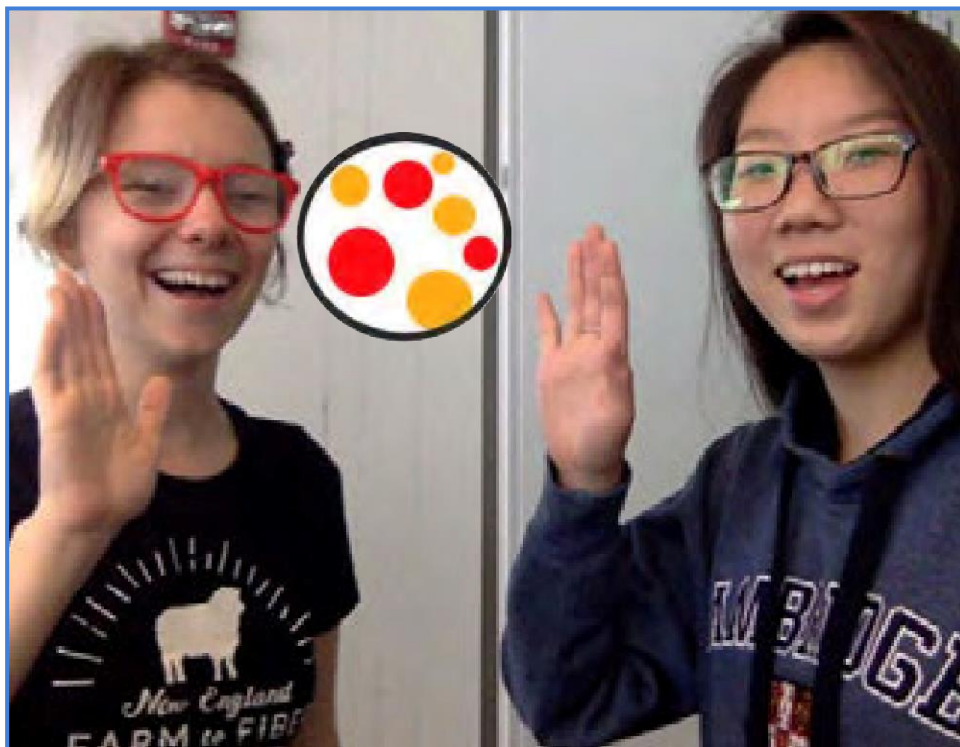
TESTA

Flytta runt för att
undvika maneten.



Bollspel

Använd kroppen för att röra sprajten över skärmen.



Bollspel

scratch.mit.edu



FÖRBEREDELSE



Video - Känna av
Känn av rörelse med kameran.

Klicka på Tillägg och välj
Video – Känna av.



Välj en sprajt



LÄGG TILL KOD

Code blocks shown:

- when green flag clicked
- when video movement > 10
- point in direction video riktning på sprajt
- repeat 20
 - move 10 steps
 - om vid kanten, studsa
- point in direction 90
- when video movement > 10 (greyed out)
- when green flag clicked
 - go to x: 0 y: 0

Välj riktning från menyn.

TESTA

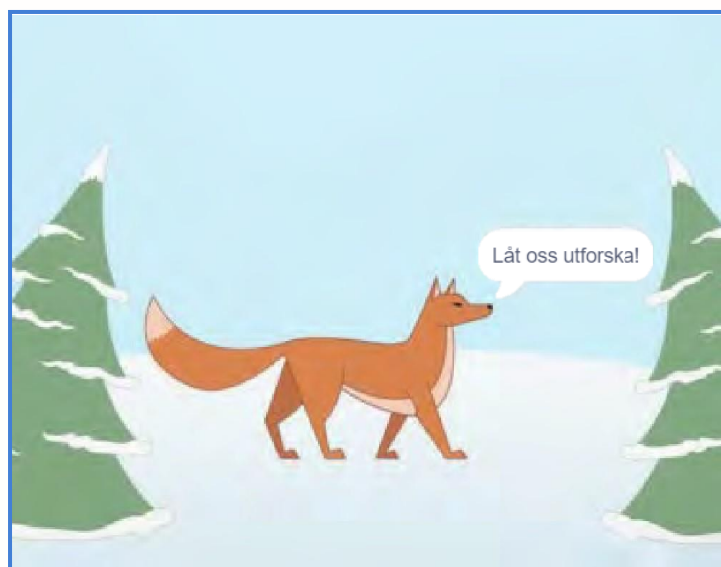


Använd dina händer för att skjuta
runt badbollen på skärmen.

Testa gärna med en kompis!

Starta ett äventyr

Interagera med en berättelse
genom att röra händerna



Starta ett äventyr

scratch.mit.edu



FÖRBEREDELSE



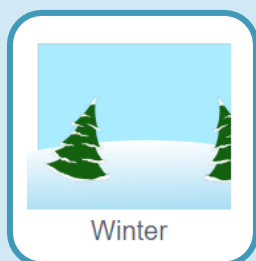
Klicka på Tillägg.



Välj Video.



Välj en bakgrund.



Winter



Välj en sprajt.



Fox

 Klädslar

Klicka på Klädslar-fliken för att se sprajtens olika klädslar.

LÄGG TILL KOD

Startpunkt

när  klickas på

gå till x: y:

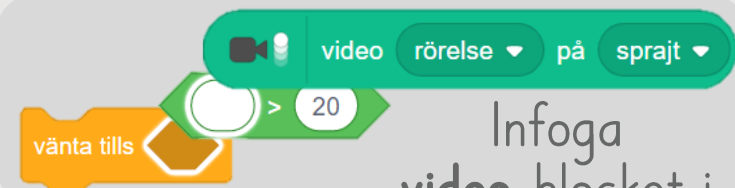
ändra klädsel till — Välj klädsel.


vänta tills  video rörelse på sprajt >

ändra klädsel till — Välj en annan klädsel.

glid sek till x: y: — Glid till en ny punkt.

säg i sekunder — Låt sprajten säga något



vänta tills  video rörelse på sprajt >

Infoga **video**-blocket i **större än**-blocket från **Operatörer**. Infoga det sammanfogade blocket i **vänta tills**-blocket.

TESTA



Klicka på flaggan. Vinka sedan för att väcka räven.