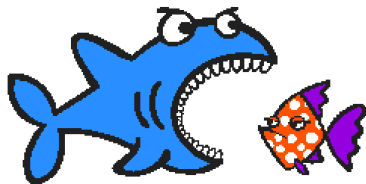


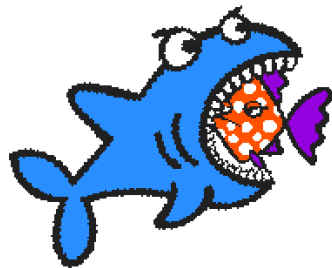
Lav en tæller

Lav en tæller for dit spil.

point 0



point 1



Lav en tæller

SCRATCH ny åbr

Forberedelse

Bevægelse Styring
Udseende Sansning
Lyd Tal
Pen Variabler

Lav en ny variabel ← Lav en variabel og giv det et navn
Lav en ny liste


Skriv koden

```
når du klikker på [flag]
sæt point til 0
for evigt
  drej vælg tilfældigt mellem 30 og -30 grader
  gå 5 trin
  hvis berører Sprite2?
    spil lyden Asger spiser fisk indtil færdig
    gå -100 trin
    ændr point med 1
```

Valg en sprite som Sprite 1 skal jæge

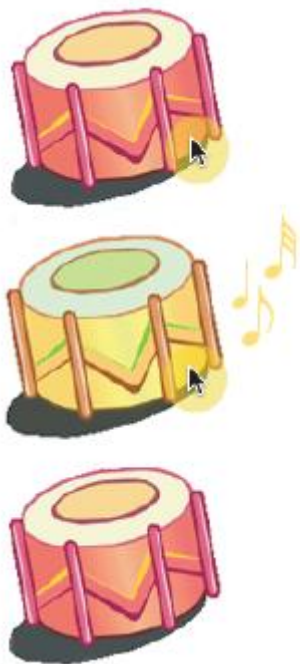
Ændr "point" med 1

Gør det!

 Tryk på det grønne flag for at starte

Overraskelses knap

Brug en tilfældig tal funktion for at lave en overraskelses knap.



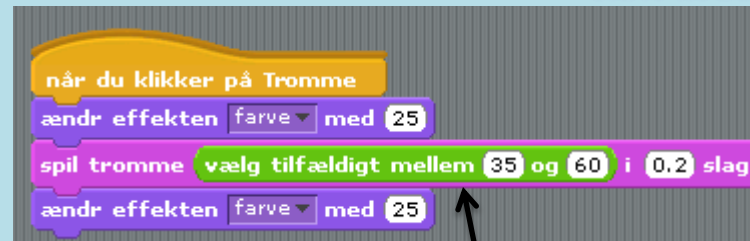
Overraskelses knap

Forberedelse



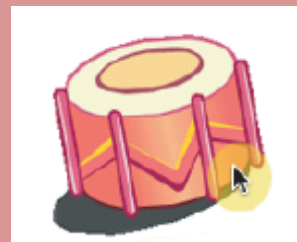
Vælg en sprite

Skriv koden



Sæt ind en "tilfældig tal" klods

Gør det!



Tryk på trommen for at se hvad der sker!

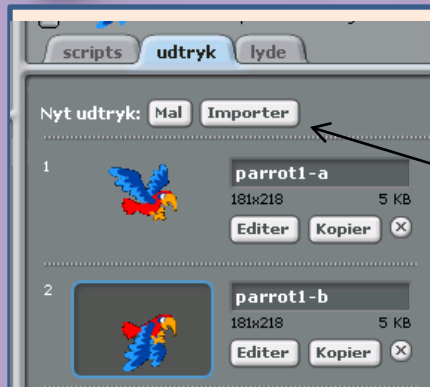
Lav en tegneserie

Få dit sprite til at bevæge sig.



Lav en tegneserie

Forberedelse



Vælg et par udtryk

Skriv koden



Skift mellem 2 udtryk

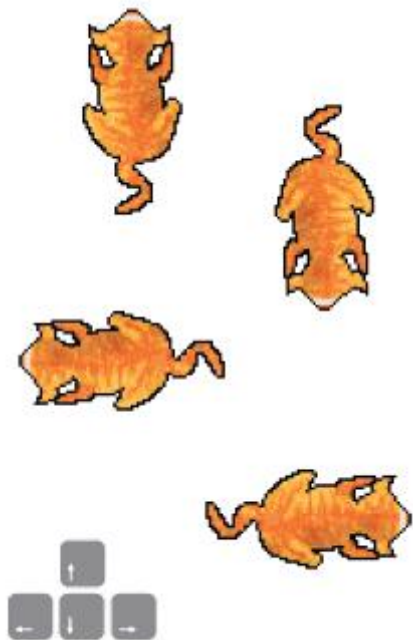


Gør det!

Tryk på det grønne flag for at starte

Piletaster

Kontroller din sprite med piletasterne.



Piletaster

Skriv koden

når du trykker på pil opad

peg i retning 0

gå 10 trin

når du trykker på pil nedad

peg i retning 180

gå 10 trin

når du trykker på højrepil

peg i retning 90

gå 10 trin

når du trykker på venstrepi

peg i retning -90

gå 10 trin

Gør det!

Tryk på piletasterne for at flytte din sprite.

Dans med twist

Lav en twist.



Lav en tegneserie

Forberedelse



Vælg en sprite som er klar til at danse

Skriv koden



Gør det!



Tryk på det grønne flag for at starte musikken.
Tryk på "t" knappen for at lave en twist

Vrid med musen

Vrid et billede ved at bevæge musen.



Lav en tegneserie

Forberedelse



Vælg en sprite

Skriv koden



Gør det!



Tryk på det grønne flag. Flyt musen til venstre og højre.

Skift Farve

Tryk på en tast for at skifte sprites farve.



Skift farve

Forberedelse

Vælg en farverig sprite



Skriv koden

når du trykker på mellemrum
ændr effekten farve med 25

Gør det!



Tryk på mellemrum tasten

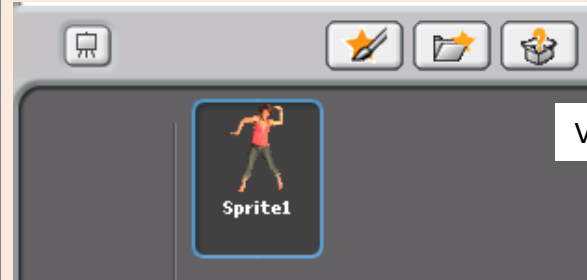
Dans efter musikken

Dans efter trommen.



Dans efter musikken

Forberedelse



Valg en sprite

Skriv koden

```
when green flag clicked
  loop forever
    move 30 steps
    play drum 35 in 0.5 beats
    move -30 steps
    play drum 39 in 0.5 beats
```

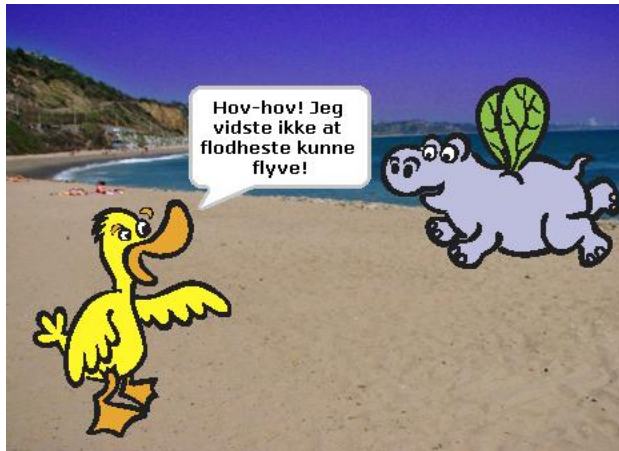
Gør det!



Tryk på det grønne flag for at starte

Sig noget

Hvad skal din sprite sige?



Sig noget

Forberedelse

Valg en sprite.
Du kan også vælge en baggrund ved at klikke på "Scene"

Skriv koden

når du klikker på Sprite1

sig Hov-hov! Nu vidste jeg ikke at hippoer kunne flyve! i 2 sekunder

Find en klods med din sprites navn
Skriv noget tekst

Gør det!

Klik med musen på Sprite1

Følg musen

Få din sprite til at følge musepilen.



Følg musen

Forberedelse



Valg en sprite.

Skriv koden



Gør det!



Tryk på det grønne flag for at starte