

Ändra färg

Tryck på en tangent för att ändra spritens färg.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

Ändra färg



BÖRJA HÄR

Ny sprite:   

Välj en sprite från biblioteket. Eller rita en ny.

PROVA KODEN

när mellanslag trycks ned
ändra färg effekten med 25

KÖR PROGRAMMET



Tryck på mellanslag för att ändra färg.

EXTRA TIPS

Du kan välja en annan effekt från menyn.


ändra färg effekten med 25


Eller, prova ett annat tal. Tryck på mellanslag igen.


För att ta bort effekten, klicka på stopp-symbolen.



Gör ett kort

 1. Vik på mitten.

 2. Limma ihop.

 3 Klipp ut.

Dansa i takt

Börja dansa till en trummas taktslag.



SCRATCH

<http://scratch.mit.edu>

2



Dansa i takt

BÖRJA HÄR

Ny sprite:



Välj en dansare eller en annan bild.

PROVA KODEN



Skriv in ett tal.

Klicka för att välja trummljud.

KÖR PROGRAMMET



Klicka på den gröna flaggan för att starta programmet.

Gör ett kort

1. Vik på mitten.

2. Limma ihop.

3. Klipp ut.

Flytta med tangenterna

Använd piltangenterna för att flytta spriten.



SCRATCH

3

<http://scratch.mit.edu>

Flytta med tangenterna



PROVA KODEN

```

när uppåtpil trycks ned
  peka i 0 riktning
  gå 10 steg

när nedåtpil trycks ned
  peka i 180 riktning
  gå 10 steg

när vänsterpil trycks ned
  peka i -90 riktning
  gå 10 steg

när högerpil trycks ned
  peka i 90 riktning
  gå 10 steg

```



Använd piltangenterna!

KÖR PROGRAMMET

Ser det upp-och-nervänt ut?
Prova att ändra rotationsstil.

```

sätt rotationsstil vänster-höger
  vänster-höger
  rotera inte
  rotera

```

EXTRA TIPS

Gör ett kort

1. Vik på mitten.

2. Limma ihop.

3 Klipp ut.

Säg något

Vad vill du att spriten ska säga?



Jag visste inte att
flodhästar kunde
flyga!



SCRATCH

4

<http://scratch.mit.edu>

Säg något

Hej!



BÖRJA HÄR

Ny sprite:



Välj en sprite från biblioteket.

PROVA KODEN

när denna sprite klickas på

säg "Jag visste inte att flodhästar kunde flyga!" i 2 sekunder

Skriv in några ord.

KÖR PROGRAMMET



Klicka på spriten för att starta.

Gör ett kort

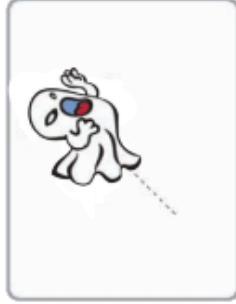
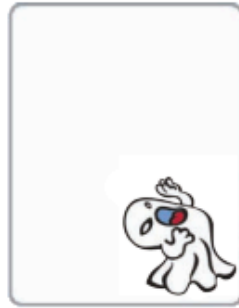
1. Vik på mitten.

2. Limma ihop.

3. Klipp ut.

Glid

Glid från en punkt till en annan.



SCRATCH

5

<http://scratch.mit.edu>

Glid



BÖRJA HÄR

Ny sprite:



Välj en sprite från biblioteket. Eller rita en ny.

när klickas på

glid 1 sek till x: 20 y: 80

glid 1 sek till x: 10 y: -20

glid 2 sek till x: -110 y: -100

Prova olika tal.

hur länge horisontell position vertikal position

PROVA KODEN

För att se en sprites x och y koordinater:



Klicka på



Koordinaterna visas här.

x: -240 y: 180

x: 240 y: 180

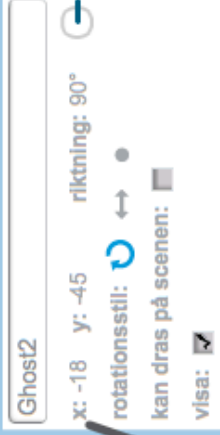
x: 0 y: 0

Här är x och y koordinaterna på scenen.

x: -240 y: -180

x: 240 y: -180

EXTRA TIPS



Gör ett kort

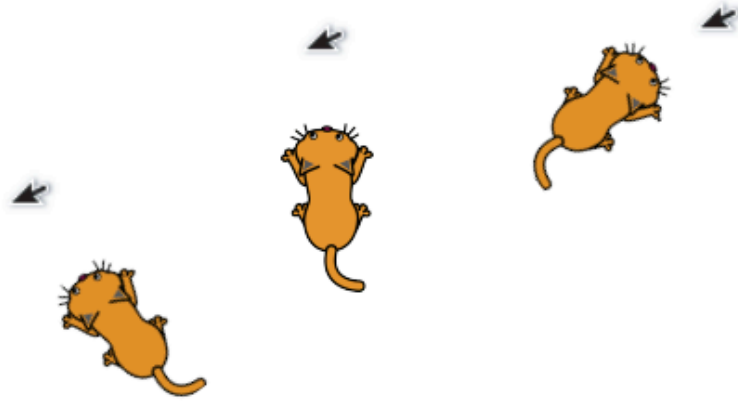
1. Vik på mitten.

2. Limma ihop.

3 Klipp ut.

Följ musen

Följ muspekaren.



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Följ musen



BÖRJA HÄR

Ny sprite:



Välj katten eller en annan sprite.

PROVA KODEN



KÖR PROGRAMMET



Klicka på den gröna flaggan för att starta.

Gör ett kort

1. Vik på mitten.

2. Limma ihop.

3 Klipp ut.

Dansa twist

Spela en ljudeffekt och twista.



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Gör ett kort



1. Vik på mitten.



2. Limma ihop.



3 Klipp ut.

Dansa twist



BÖRJA HÄR

Ny sprite:



Välj en bild på någon som är beredd att dansa.

Nytt ljud:



Välj eller spela in en ljudeffekt.
Gör den kort.

PROVA KODEN

när d trycks ned

spela ljudet human beatbox2

sätt virvel effekten till 50

vänta 0.25 sekunder

sätt virvel effekten till 0

vänta 0.25 sekunder

Välj virvel från menyn.

KÖR PROGRAMMET

D

Tryck på en tangent för att starta.

Interaktiv virvel

Virvla ett foto genom att flytta muspekaren.



SCRATCH

8

<http://scratch.mit.edu>

Interaktiv virvel



BÖRJA HÄR

Ny sprite:



Välj ekornen eller ett annat foto att virvla.

PROVA KODEN



Lägg in mus x blocket här.

Välj virvel i menyn.

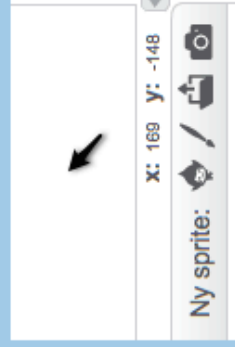


KÖR PROGRAMMET

Klicka på den gröna flaggan för att starta.

EXTRA TIPS

Lägg märke till att koordinaterna visas när du rör muspekaren.



Gör ett kort

1. Vik på mitten.

2. Limma ihop.

3 Klipp ut.

Animera

Gör en enkel animering.



SCRATCH

9

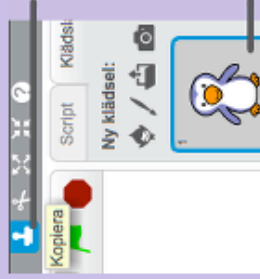
<http://scratch.mit.edu>

Animera

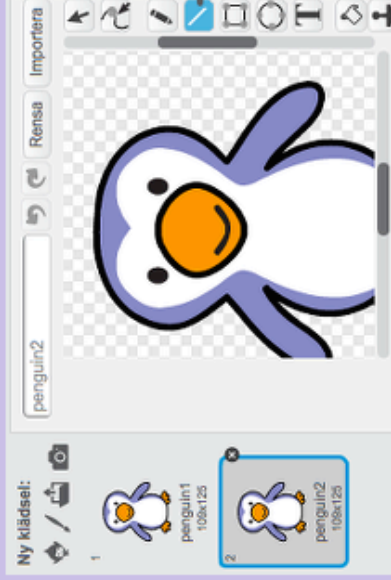


BÖRJA HÄR

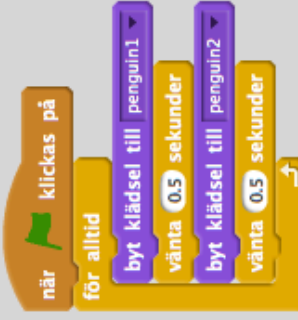
Klicka här för att kopiera.



Eller högerklicka här.



Använd ritverktygen till att ändra den nya klädseln.



PROVA KODEN

1. Vik på mitten.

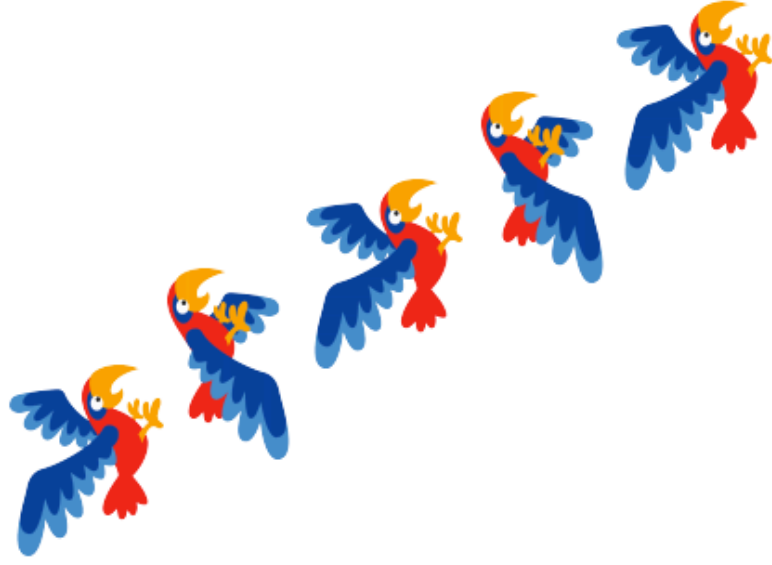
2. Limma ihop.

3 Klipp ut.

Gör ett kort

Animering & rörelse

Animera en karaktär som rör sig.



SCRATCH

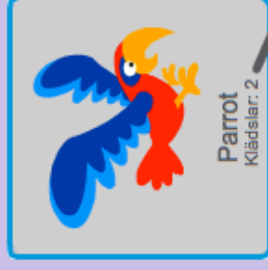
10

<http://scratch.mit.edu>

Animering & rörelse



BÖRJA HÄR



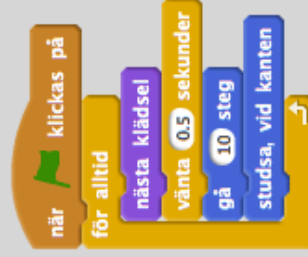
Ny sprite:



Klicka för att öppna sprite biblioteket.

Välj en sprite som har 2 klädslar eller fler.

PROVA KODEN



Ser det upp-och-nervänt ut?
Du kan ändra rotationsstil.





Klicka på 


varvet runt höger-vänster rotera inte

EXTRA TIPS

Gör ett kort

 1. Vik på mitten.

 2. Limma ihop.

 3 Klipp ut.

Överraskningsknapp



Gör en egen knapp.



SCRATCH

11

<http://scratch.mit.edu>

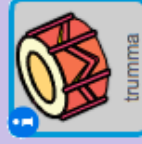
Överraskningsknapp



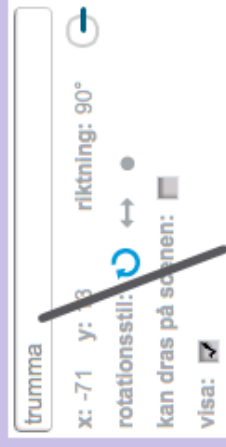
BÖRJA HÄR



Välj en trumma (från kategorin Saker).

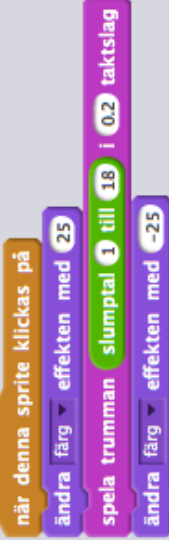


Klicka på



Du kan döpa om spriten.

PROVA KODEN



KÖR PROGRAMMET



Klicka för att se (och höra) vad knappen gör.

Gör ett kort

1. Vik på mitten.

2. Limma ihop.

3 Klipp ut.

Räkna poäng

Lägg till en poängräknare till ditt spel.

score 0



score 0



score 1



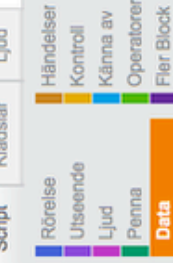
SCRATCH

12

<http://scratch.mit.edu>

Räkna poäng

score 1



Skapa en Variabel

Ny Variabel

Variabelnamn: score

För alla sprites Enbart för denna sprite

Moln variabel (lagrad på servern)

OK

Avbryt

BÖRJA HÄR

Välj Data.

Klicka på Skapa en Variabel

Döp variabeln till "score" och klicka på OK.

PROVA KODEN



Välj den sprite du jagar i menyn.

Öka poängen med 1.

1. Vik på mitten.

2. Limma ihop.

3 Klipp ut.

Gör ett kort

**pdf-innehållet finns också som en
webb-variant på sidan:
www.malinc.se/programming/scratch/sv/scratch_cards.php**

**Korten är översatta från de engelska Scratch-korten.
Allt Scratch-material från MIT är under en
Creative Commons “Attribution - Share Alike”
licens. För mer info se:
http://info.scratch.mit.edu/Scratch_License**