

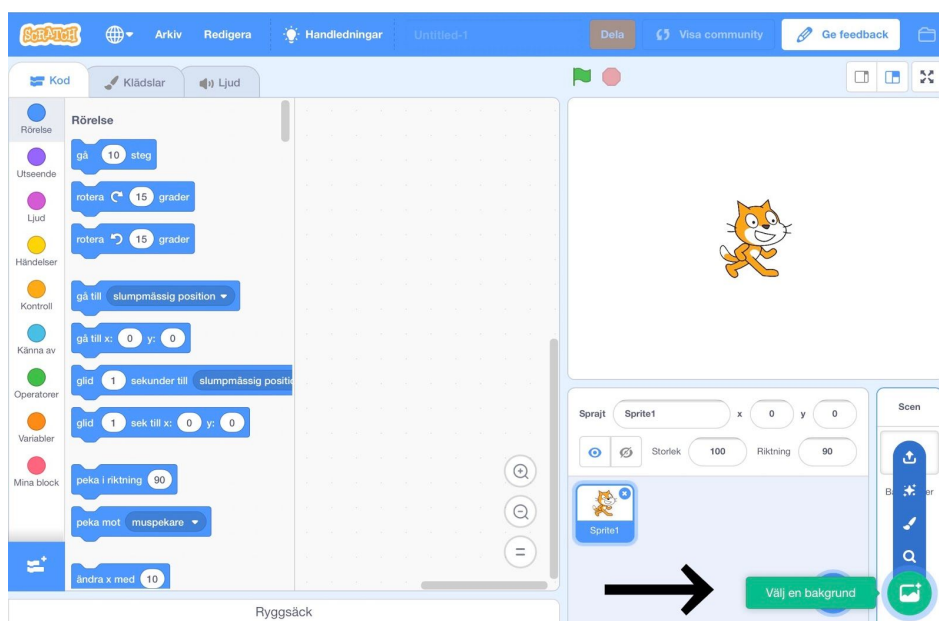
Scratch 3.0 - Fånga katten!

I denna introduktion till Scratch 3.0 ska jag visa er hur ni enkelt kan komma igång med Scratch genom att lära er att programmera ett enkelt spel. Fånga katten heter detta och ni kan läsa mer om det på webbstjärnans sida.

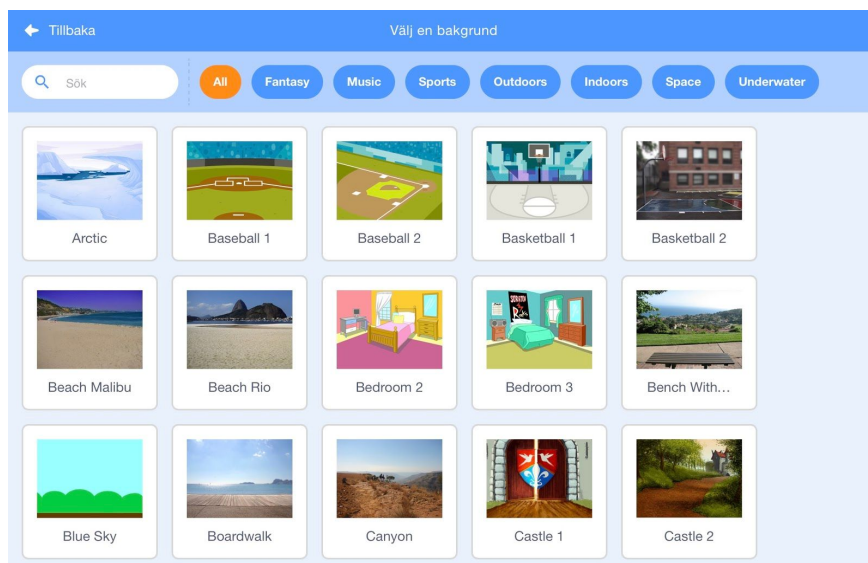
Jag förklarar grunderna kortfattat och kan bara rekommendera att ni testat er fram på samma gång.

Alla bilder jag visar här är tagit med iPad, dock ser vyn liknande ut på datorn.

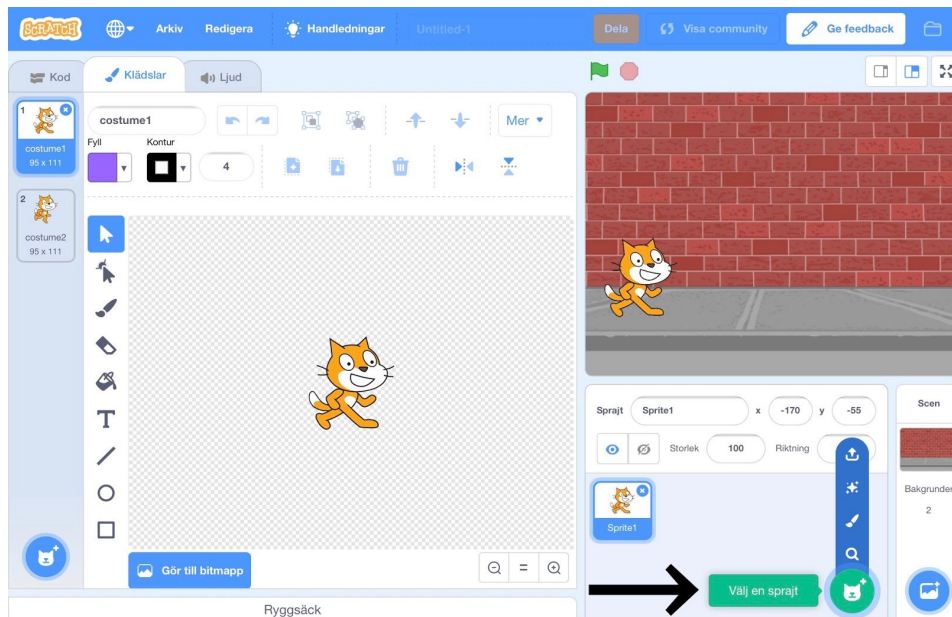
Så här ser det ut när man öppnar ett nytt projekt.



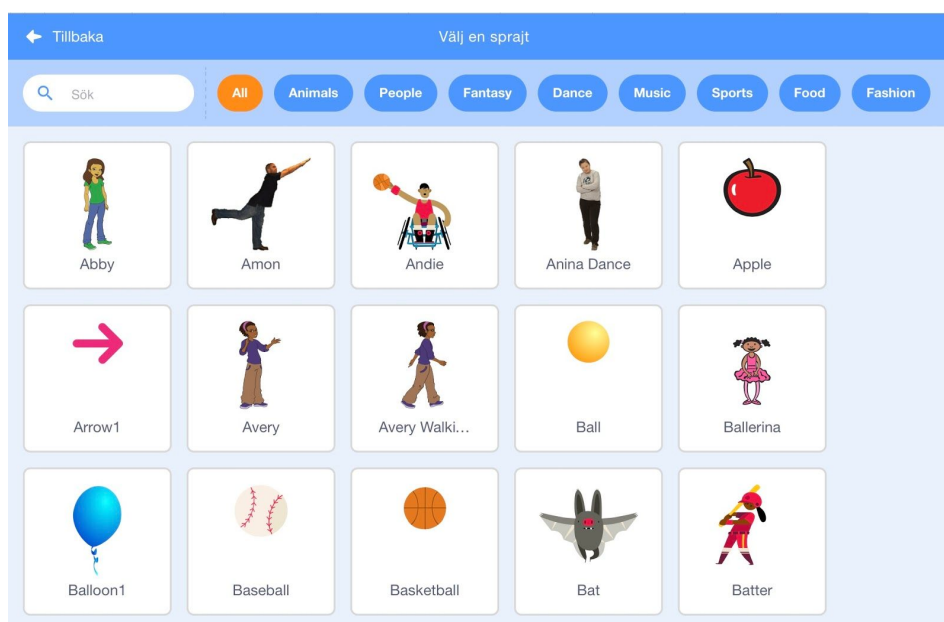
Vi ska börja med att välja en bakgrund.



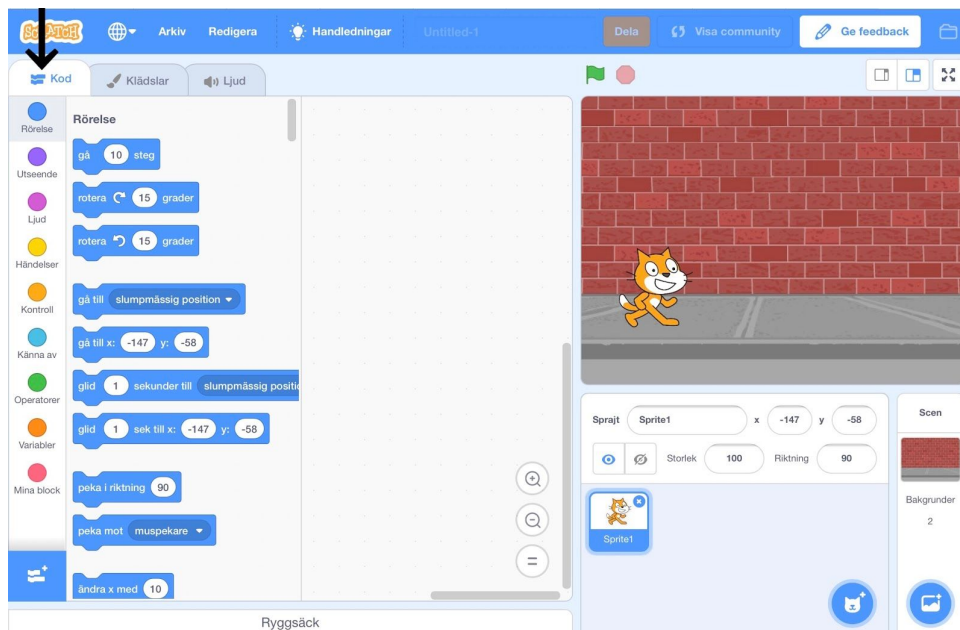
I detta projekt valde jag att använda en vanlig väg och mur.



Nu är det dags att välja en "sprajt", alltså en karaktär eller objekt, det som ska programmeras att utföra vissa saker. Det finns massor att välja mellan men jag valde denna gång att behålla katten.



Nu har vi en bakgrund och en sprajt, då det dags att börja bygga lite kod. Vi ska nu lägga in koden som resulterar i att katten ska göra det vi vill.....denna gång är det att den ska springa runt och vi ska försöka fånga den.



Det finns olika sätt som man kan starta ett spel i scratch. Man kan starta genom att trycka på sprajten, på en tangent, genom pilar eller genom att man trycker på den gröna flaggan och detta är nog vanligast (speciellt om man använder iPad). Så den lägger vi ut först. Det är bara att trycka på det önskade blocket och dra ut den till ytan där koden ska ligga. Sedan ska vi börja med att katten ska gå. Blockprogrammering handlar om att vi ska dragit dessa block (pusselbitar) och sedan haka fast dem i varandra. Sitter de inte fast i varandra, och i rätt ordning, så kommer inte sprajten utföra det vi vill.



Men det räcker ju inte att katten går 10 steg endast. Vi vill att den ska gå hela tiden, så länge vi önskar att spela. Vilket betyder att vi måste lägga in ett "alltid"-block, så den vet att fortsätta tills vi säger annat.



Ni kommer märka att när den går då försvinner den ut ur rutan, vilket betyder att vi måste få den att stoppa i kanten och gå tillbaka.....och fortsätta detta hela tiden. Därför ska vi lägga till ett "om"-block, OM en kant kommer då ska den studsas tillbaka.



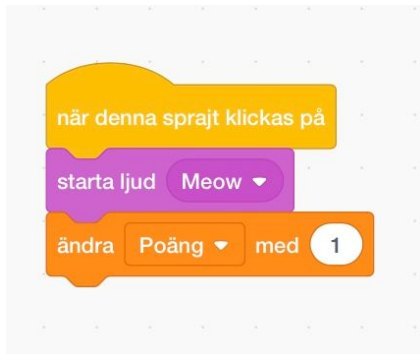
Nu kan ni testa. Nu borde katten gå fram och tillbaka hela tiden.

Vi ska även få katten att springa, att det ser ut som benen rör på sig. Detta ska vi göra genom att byta klädsel. Denna katten har tex olika uttryck och ett av dem är när den springer med benen. Om man varvar och byter mellan dessa två bilder ser det ut som katten springer. Denna kod ser ut så här:



Man kan lägga dessa olika utföranden bredvid varandra. Eftersom de börjar på samma "grön-flagga-start" så körs koden på samma gång.

Nu ska vi börja göra detta till ett spel. Vi vill göra så att vi får ett poäng varje gång vi klickar på katten, men inte om vi klickar utanför. Kanske lägger vi till att den gör ett litet ljud när den blir träffad så vi vet? Ljud finns redan inlagt här så man kan välja men du kan också spela in eget.



Här märker ni att vi får använda en ny kategori, nämligen variabel. Detta behövs för att den ska kunna räkna poäng och öka hela tiden ju mer vi träffar katten. Man kan namnge sin variabel och här väljer vi då då poäng. Detta kommer då börja visas uppe i hörnet av sitt spel.

