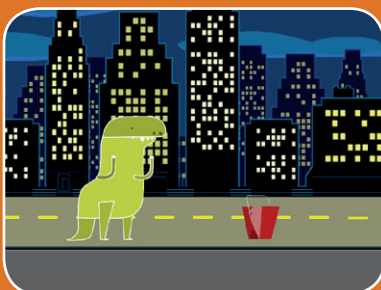
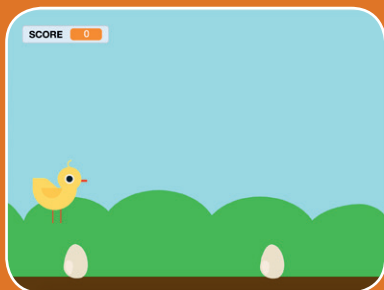


# Hoppe-spil



Få en figur til at hoppe over forhindringer,  
der bevæger sig.

Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.  
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

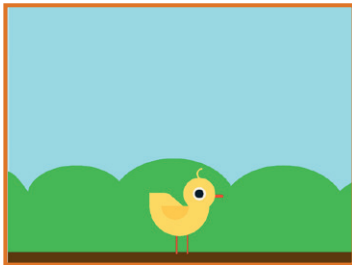
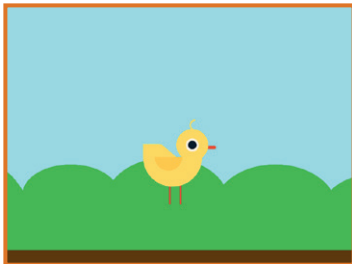
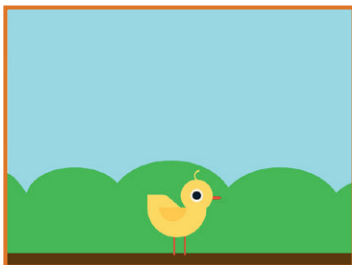
# Hoppe-spil

Brug kortene i denne rækkefølge:

1. Hop
2. Gå til start
3. Bevæg forhindring
4. Tilføj en lyd
5. Stop spillet
6. Tilføj flere forhindringer
7. Score

# Hop

Få en figur til at hoppe.



Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.  
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

## KLAR, PARAT, START

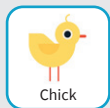


Vælg en figur  
som fx Chick.



Chick

## BRUG DENNE KODE



Skriv et minus-tegn  
for at komme ned igen.

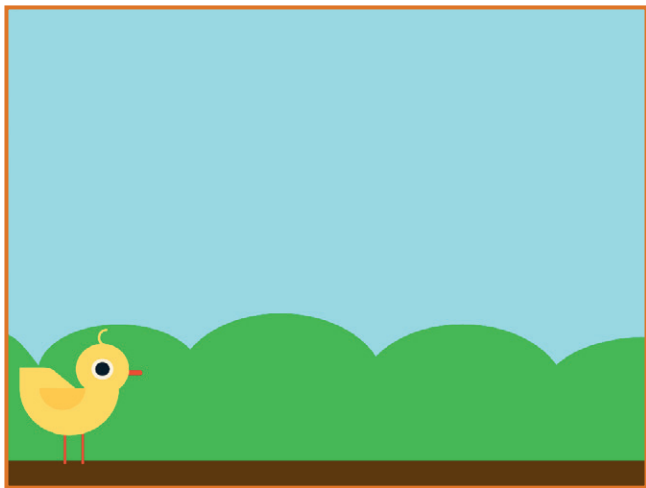
## PRØV DET AF



Tryk på mellemrum-tasten på dit tastatur.

# Gå til start

Bestem, hvor din sprite skal starte.



Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.  
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

# Gå til start

scratch.mit.edu

## KLAR, PARAT, START



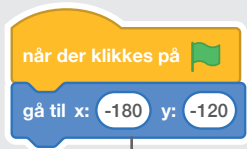
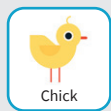
Træk din figur hen, hvor du vil have den.



Figurens x og y position bliver opdateret i blok-paletten, når du flytter den.

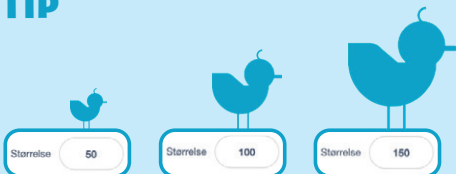
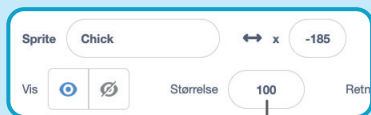
Når du nu trækker en **gå til**-blok ind, vil den være indstillet til din figurs aktuelle position.

## BRUG DENNE KODE



Sæt start-positionen.  
(Dine tal kan være nogle andre.)

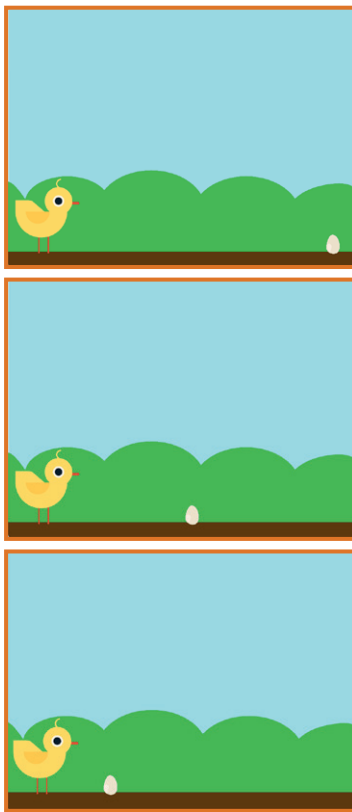
## TIP



Du kan ændre størrelsen på en sprite ved at skrive et større eller mindre tal.

# Bevæg forhindring

Få en forhindring til at bevæge sig hen over scenen.



Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.  
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

# Bevæg forhindring

scratch.mit.edu

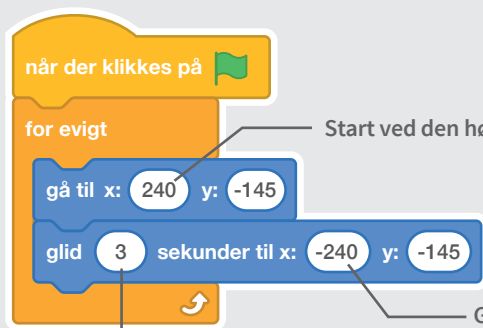
## KLAR, PARAT, START



Vælg en figur  
som fx Egg.



## BRUG DENNE KODE



Start ved den højre kant af scenen.

Skriv et mindre tal for at glide hurtigere.

Glid til den venstre  
kant af scenen.

## PRØV DET AF

Klik på det  
grønne flag for  
at starte.

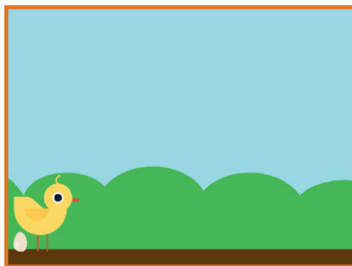
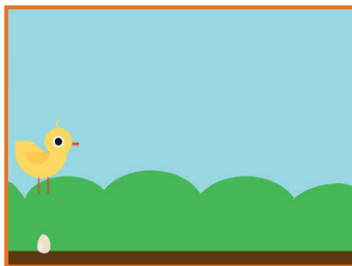
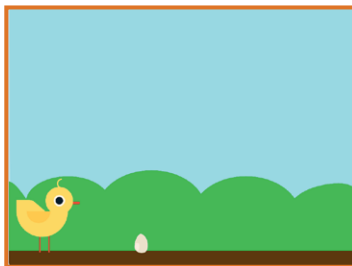


Tryk på mellemrum-  
tasten på dit tastatur.



# Tilføj en lyd

Spil en lyd, når din sprite hopper.



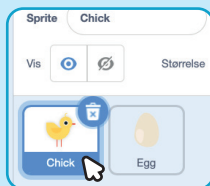
Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.  
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

# Tilføj en lyd

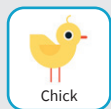
scratch.mit.edu

## KLAR, PARAT, START

Klik på Chick-spriten for at vælge den.



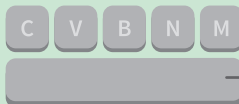
## BRUG DENNE KODE



Tilføj **spil lyden**-blokken, og vælg så en lyd.

## PRØV DET AF

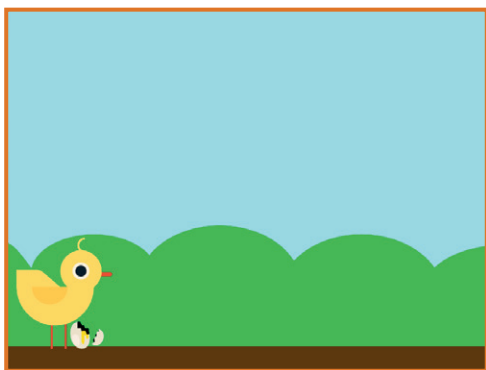
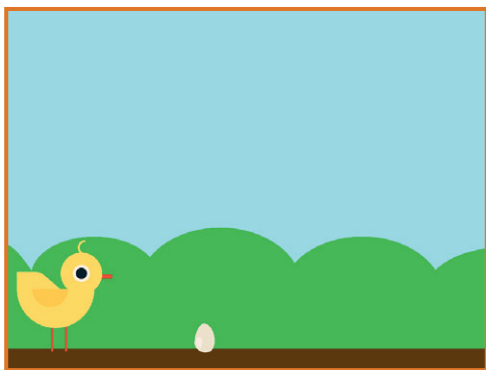
Klik på det grønne flag for at starte.



Tryk på mellemrum-tasten på dit tastatur.

# Stop spillet

Stop spillet, hvis din sprite rører ved ægget.



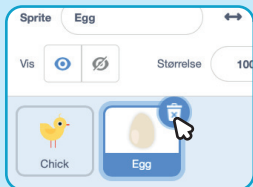
Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.  
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

# Stop spillet

scratch.mit.edu

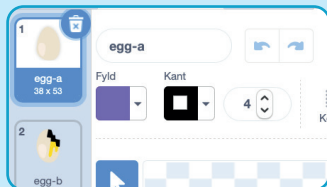
## KLAR, PARAT, START

Klik for at vælge spriten Egg.



Kostumer

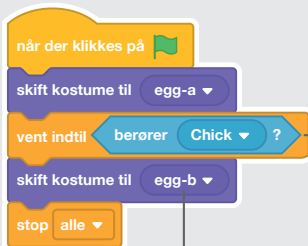
Klik på **Kostumer**-fanen for at se Egg's kostumer



## BRUG DENNE KODE

Kode

Klik på **Kode**-fanen og tilføj denne kode:



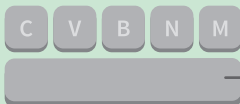
Vælg et andet kostume, som Egg kan skifte til.

Indsæt berører-blokken og vælg **Chick** fra menuen.



## PRØV DET AF

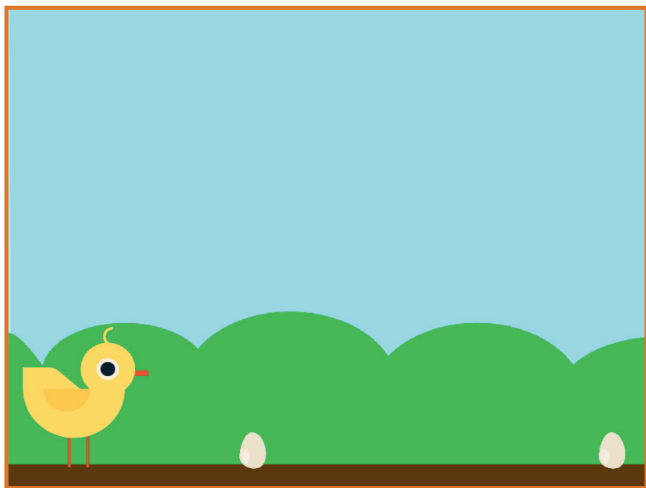
Klik på det grønne flag for at starte.



Tryk på mellemrum-tasten på dit tastatur.

# Tilføj flere forhindringer

Gør spillet sværere ved at tilføje flere forhindringer.

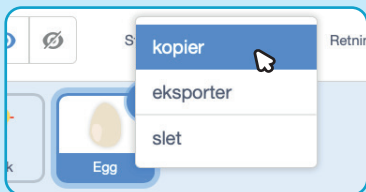


Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0. Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

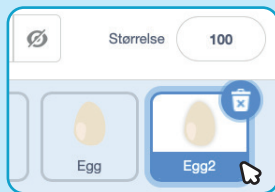
# Tilføj flere forhindringer

scratch.mit.edu

## KLAR, PARAT, START

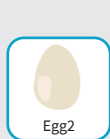


Højre-klik (Mac: ctrl+klik) på Egg-spriten og vælg **kopier** for at lave en kopi af den.



Klik på Egg2-spriten for at vælge den.

## BRUG DENNE KODE



Tilføj disse blokke for at vente lidt inden det andet æg vises.

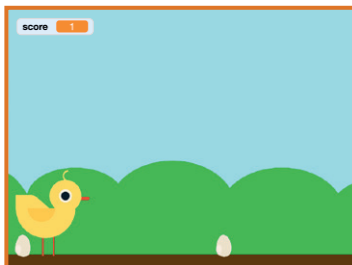
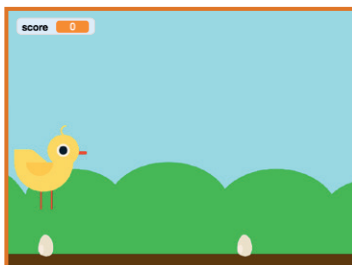
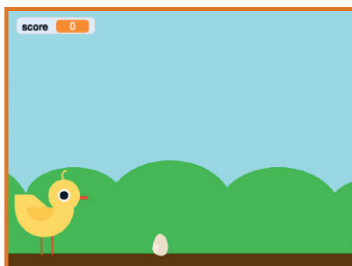
## PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



# Score

Læg et point til hver gang  
din sprite hopper over et æg.

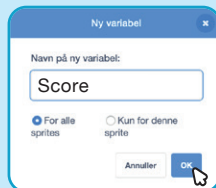


Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.  
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

## KLAR, PARAT, START

Vælg Variabler.

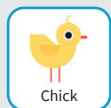
Klik på Lav en variabel-knappen.



Giv variabelen navnet Score og klik så på OK.

## BRUG DENNE KODE

Klik på Chick-spriten og tilføj to blokke til din kode:



Tilføj denne blok og vælg så Score fra menuen.



Tilføj denne blok for at få Score til at stige. Vælg Score fra menuen.

## PRØV DET AF

Hop over æggene for at score points!