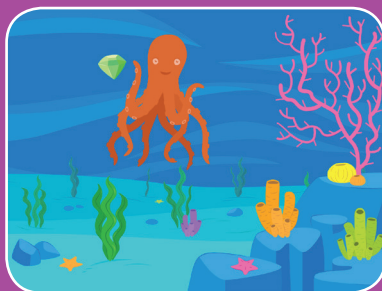
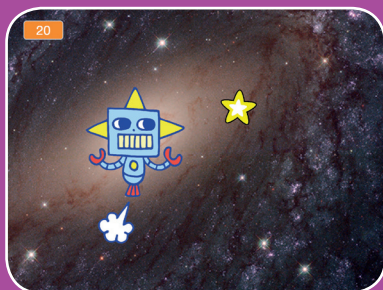


# Fangeleg-spil- kort



Lav et spil, hvor du skal fange  
en figur for at få points.

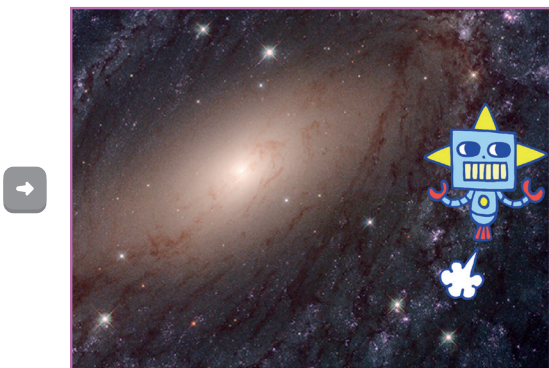
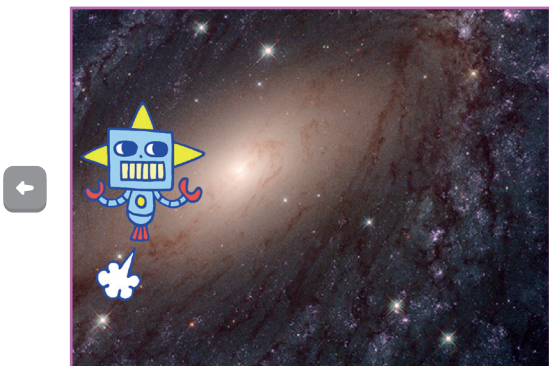
# Fangeleg-spil-kort

Brug kortene i denne rækkefølge:

1. Flyt til højre og venstre
2. Flyt op og ned
3. Fang en stjerne
4. Spil en lyd
5. Vis points
6. Nyt level
7. Vis en besked

# Flyt til højre og venstre

Tryk på pile-tasterne for at flytte dig til højre og venstre.



# Flyt til højre og venstre

scratch.mit.edu

## KLAR, PARAT, START



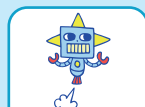
Vælg en baggrund.



Galaxy

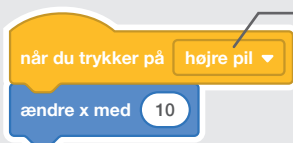
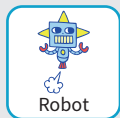


Vælg en figur.



Robot

## BRUG DENNE KODE



Vælg højre pil.



Vælg venstre pil.

Skriv et minus-tegn for at flytte til venstre.

## PRØV DET AF

Tryk på piletasterne.

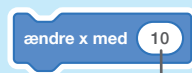
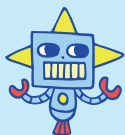


## TIP

x er positionen på scenen fra venstre til højre.



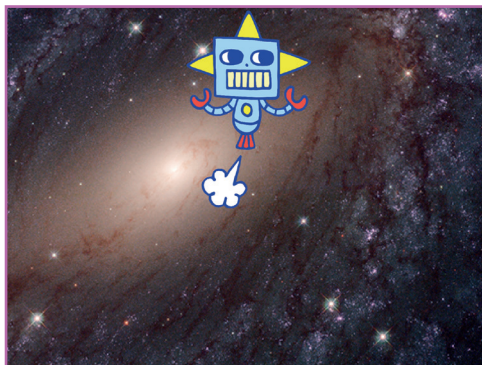
Skriv et negativt tal for at flytte til venstre.



Skriv et positivt tal for at flytte til højre.

# Flyt op og ned

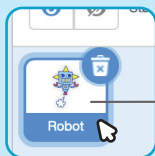
Tryk på pile-tasterne for at flytte dig op og ned.



# Flyt op og ned

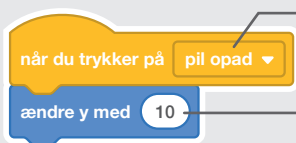
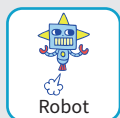
scratch.mit.edu

## KLAR, PARAT, START



Klik på din figur for at vælge den.

## BRUG DENNE KODE



Vælg pil opad.

Brug ændre y med for at flytte op.



Vælg pil nedad.

Skriv et minus-tegn for at flytte nedad.

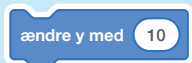
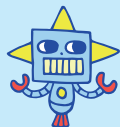
## PRØV DET AF

Tryk på piletasterne.

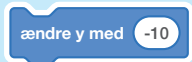


## TIP

y er positionen på scenen i forhold til højden.



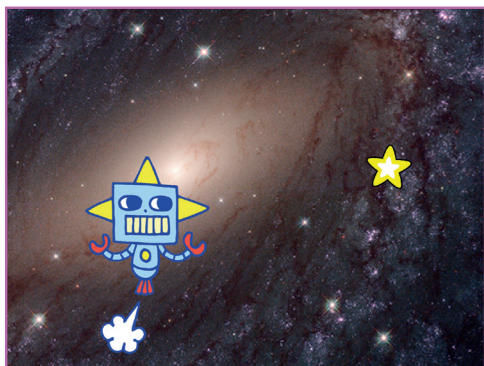
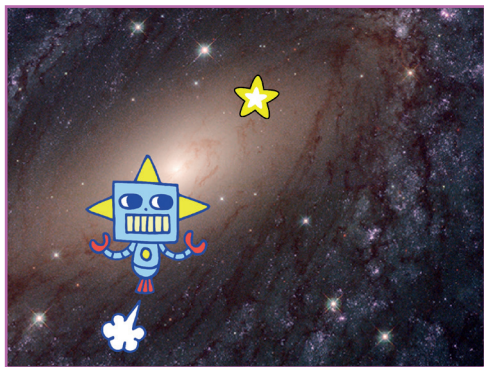
Skriv et positivt tal for at rykke opad.



Skriv et negativt tal for at rykke nedad.

# Fang en stjerne

Sæt en sprite ind, du kan fange.



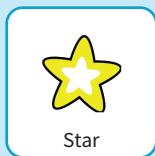
# Fang en stjerne

scratch.mit.edu

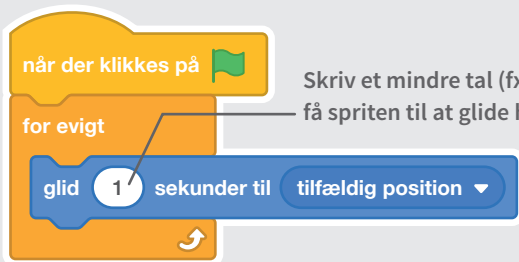
## KLAR, PARAT, START



Vælg en sprite, der skal fanges, som fx Star.



## BRUG DENNE KODE



Skriv et mindre tal (fx 0.5) for at få spriten til at glide hurtigere.

## PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.

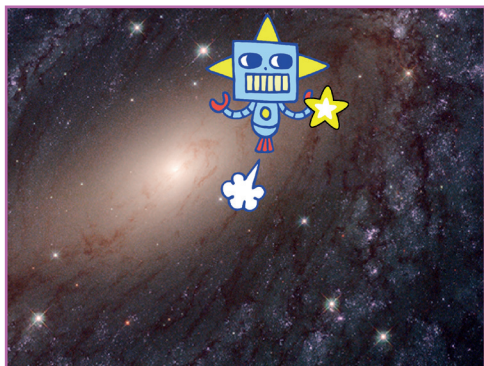
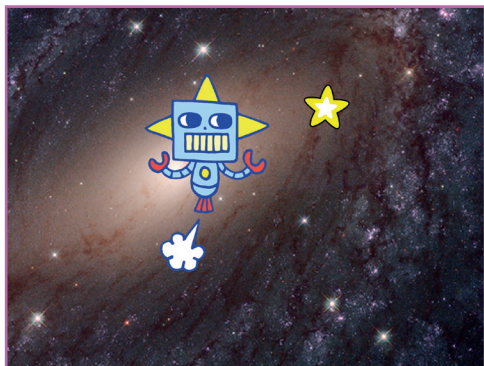


Klik på stop-skiltet for at stoppe.



# Spil en lyd

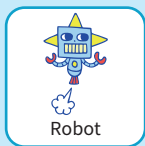
Spil en lyd, når din figur rører stjernen.



# Spil en lyd

scratch.mit.edu

## KLAR, PARAT, START



Klik for at vælge robotten.



Klik på Lyde-fanen.

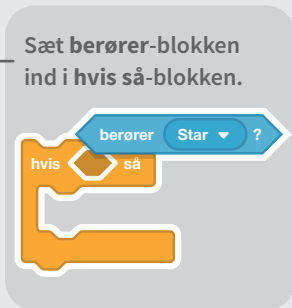
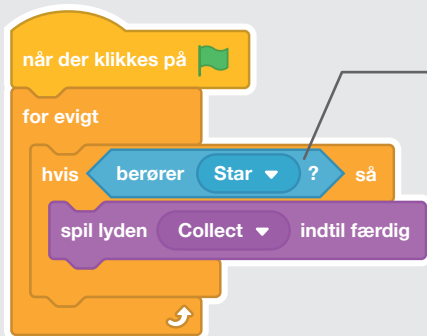
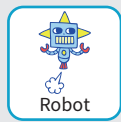


Vælg en lyd fra lyd-biblioteket som fx Collect.

## BRUG DENNE KODE



Klik på Kode-fanen.



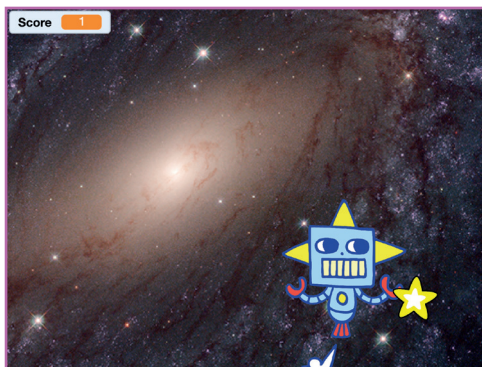
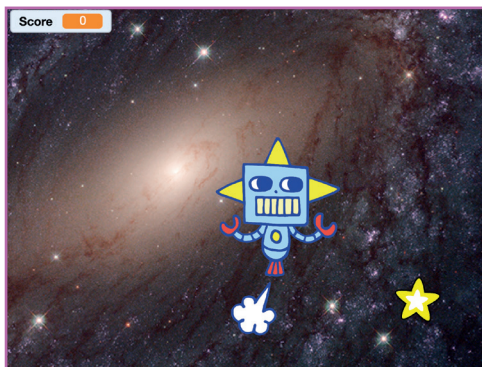
## PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



# Vis points

Få points når robotten rammer stjernen.



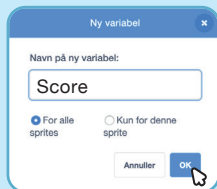
# Vis points

scratch.mit.edu

## KLAR, PARAT, START

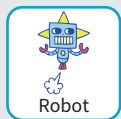
Vælg **Variabler**.

Klik på **Lav en variabel** knappen.

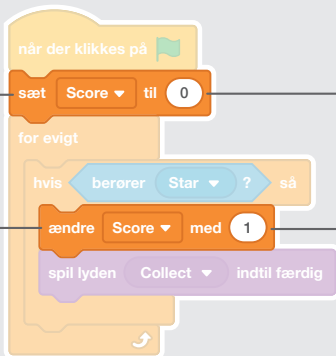


Giv variabelen navnet **Score** og klik så på **OK**.

## BRUG DENNE KODE



Vælg **Score** fra menuen.



Tilføj denne blok for at nulstille **Score**.

Tilføj denne blok for at lægge til **Score**.

## TIP



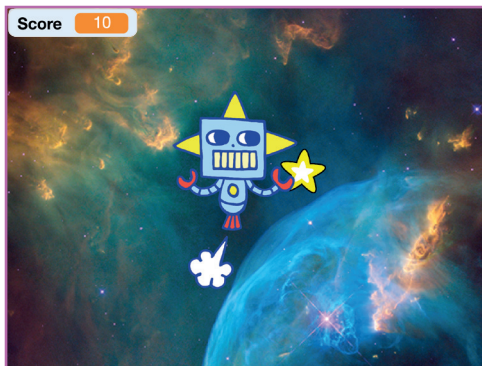
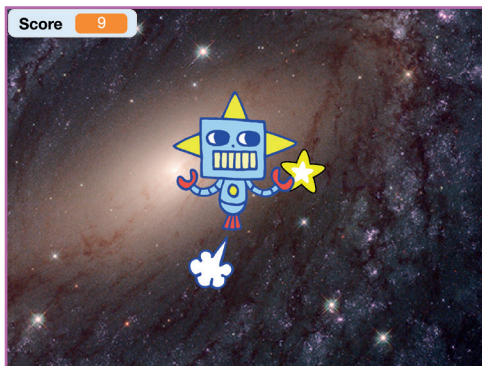
Brug **sæt variabel**-blokken til at sætte **Score** to nul.



Brug **ændre variabel**-blokken til at hæve **Score**.

# Nyt level

Gå til næste level.



# Nyt level

scratch.mit.edu

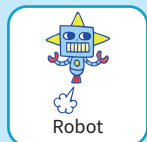
## KLAR, PARAT, START



Vælg en anden baggrund som fx Nebula.



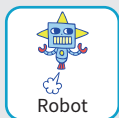
Nebula



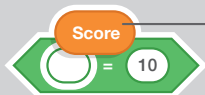
Robot

Vælg robot-spriten.

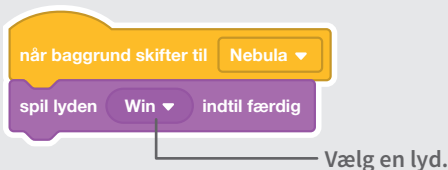
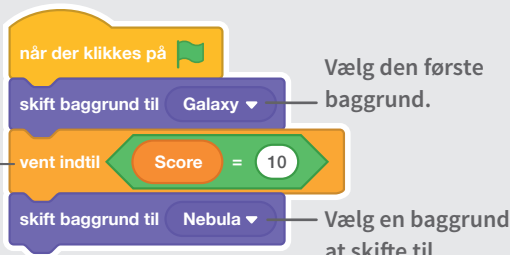
## BRUG DENNE KODE



Robot



Sæt Score-blokken ind i lig-med-blokken fra Operatorer-kategorien.



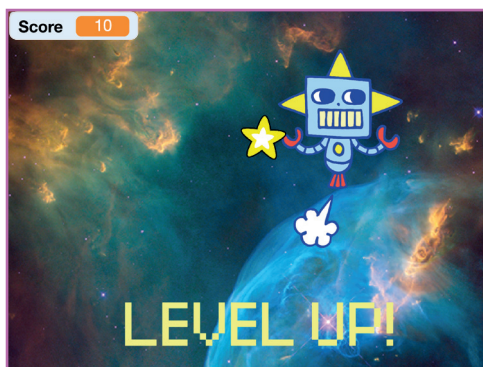
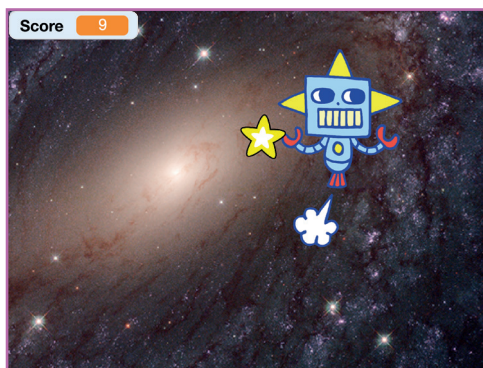
## PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



# Vis en besked

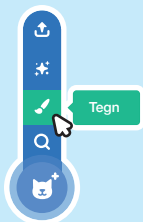
Vis en besked, når du går til det næste level.



# Vis en besked

scratch.mit.edu

## KLAR, PARAT, START



Klik på penslen for at tegne en ny sprite.

Brug **Tekst**-værktøjet til at skrive en besked som fx "Level Up!"

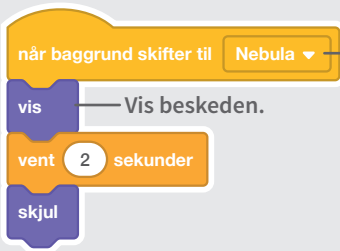


Du kan ændre skrift, farve og størrelse.

## BRUG DENNE KODE



skjul — Skjul beskeden ved start.



Vælg baggrunden for det næste level.

vis — Vis beskeden.

vent 2 sekunder

skjul

## PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at spille dit spil.

