

Lad os danse- kort



Lav en animeret dansescene
med musik og danse-moves.

Lad os danse-kort

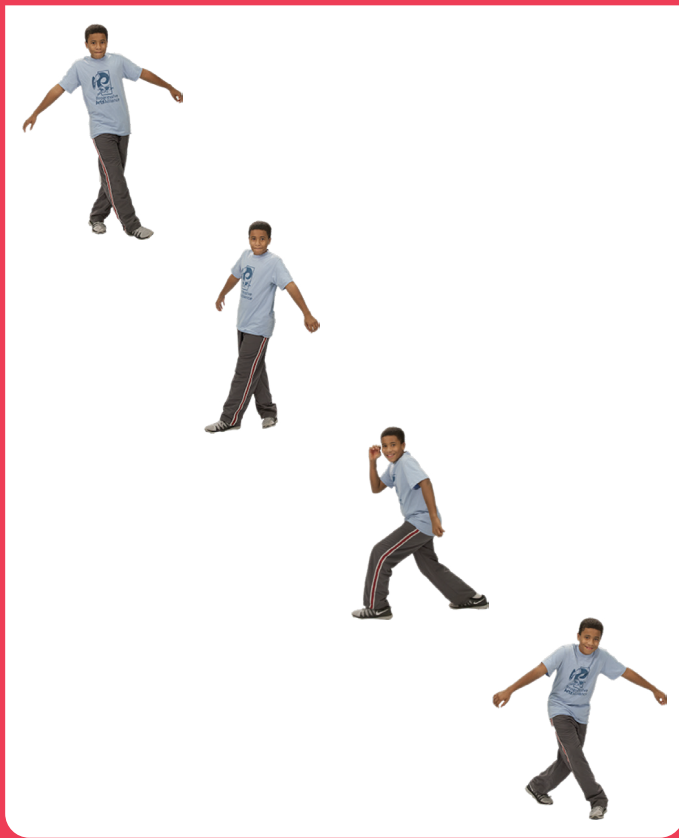
Brug kortene i den rækkefølge, du har lyst.

- **Danse-serie**
- **Danse-loop**
- **Spil musik**
- **Dans efter tur**
- **Start-position**
- **Skygge-effekt**
- **Interaktiv dans**
- **Farve-effekt**
- **Lav et spor**

Danse-serie



Lav en animeret dans.



Versioneret til dansk fra Scratch Coding Cards, udviklet af Natalie Rusk, MIT og offentliggjort under Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 license.

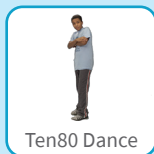
Danse-serie

scratch.mit.edu

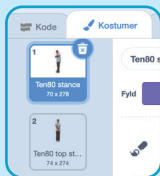
KLAR, PARAT, START



Vælg en danser.



Ten80 Dance



Kostumer

Klik på **Kostumer**-fanen for at se de forskellige danse-moves.

Fantasi

Dans

Musik

For kun at se danse-sprites, så klik på **Dans**-kategorien for oven i Sprite-biblioteket.

BRUG DENNE KODE

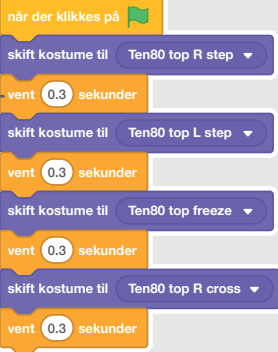
Kode

Klik på Kode-fanen.



Ten80 Dance

Skriv, hvor lang ventetid, der skal være mellem hvert danse-move.



Vælg forskellige danse-moves.

PRØV DET AF

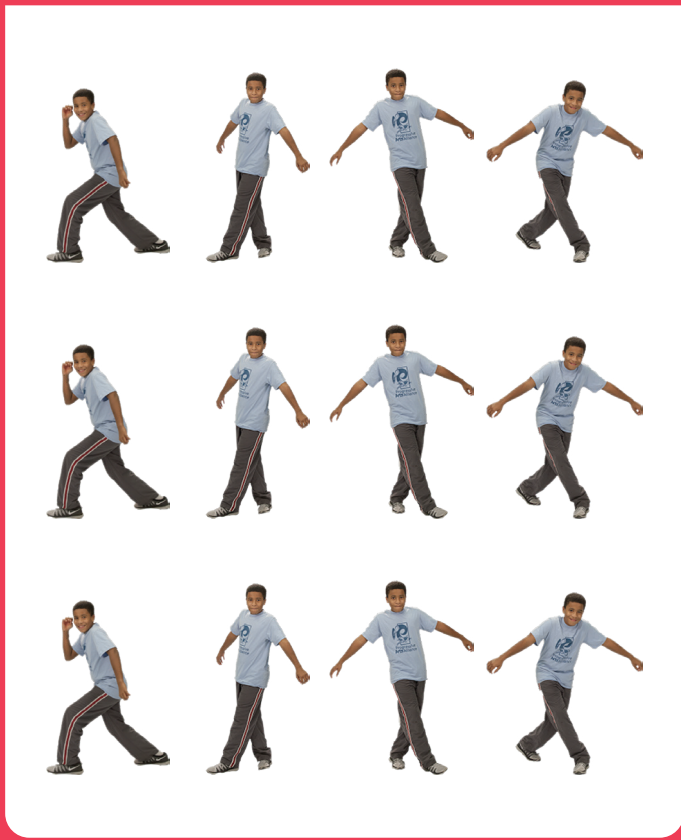
Klik på det grønne flag for at starte.



Danse-loop



Gentag en serie af danse-moves.



Versioneret til dansk fra Scratch Coding Cards, udviklet af Natalie Rusk, MIT og offentliggjort under Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 license.

Danse-loop

scratch.mit.edu

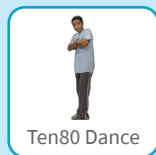
KLAR, PARAT, START



Gå til Sprite-biblioteket.

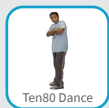


Klik på Dans-kategorien.



Vælg en danser.

BRUG DENNE KODE



Sæt en gentag-løkke uden om din danse-serie.



```
når der klikkes på   
skift kostume til Ten80 stance  
vent 1 sekunder  
gentag 4 gange  
  skift kostume til Ten80 top R step  
  vent 0.3 sekunder  
  skift kostume til Ten80 top L step  
  vent 0.3 sekunder  
  skift kostume til Ten80 top freeze  
  vent 0.3 sekunder  
  skift kostume til Ten80 top R cross  
  vent 0.3 sekunder
```

Vælg et danse-move.

Skriv, hvor mange gange danse-serien skal gentages.

PRØV DET AF

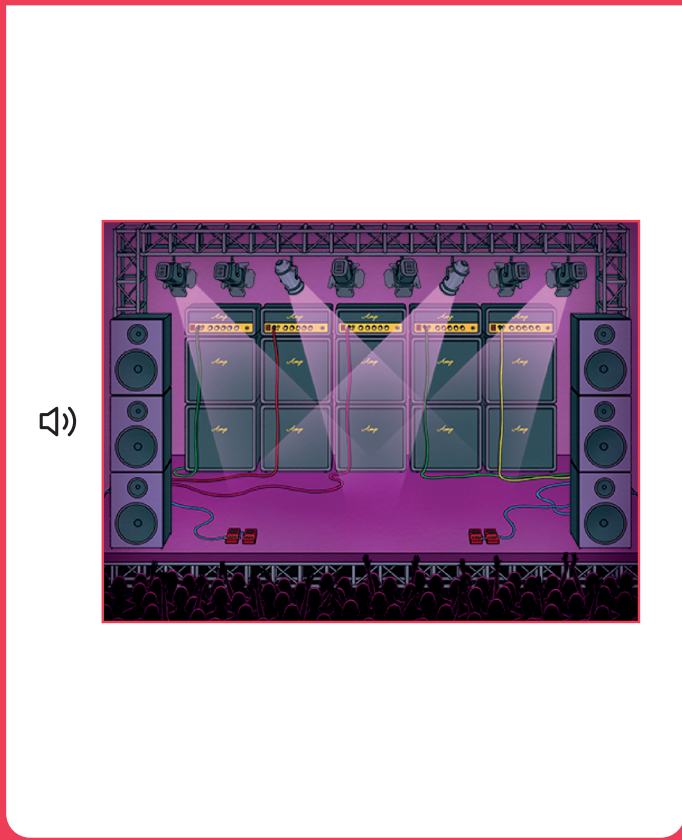
Klik på det grønne flag for at starte.



Spil musik



Spil og gentag en sang.



Versioneret til dansk fra Scratch Coding Cards, udviklet af Natalie Rusk, MIT og offentliggjort under Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 license.

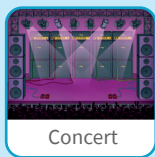
Spil musik

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en baggrund.



 Lyde

Klik på Lyde-fanen.



Vælg en sang fra
Gentagelser-kategorien.

BRUG DENNE KODE

 Kode

Klik på Kode-fanen.



når der klikkes på 

gentag **10** gange

spil lyden **Dance Celebrate** ▼ indtil færdig

Skriv, hvor mange gange
sangen skal gentages.

TIP

Brug  (ikke ).

Ellers spilles musikken ikke færdig før den begynder igen.

Dans efter tur



Arranger danserne, så den ene starter efter den anden.



Dans efter tur

scratch.mit.edu

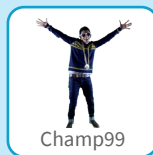
KLAR, PARAT, START



Vælg to dansere
fra Dans-kategorien.



Anina Dance



Champ99

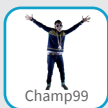
BRUG DENNE KODE



Anina Dance

```
when clicked on green flag
  switch costume to anina top L step
  wait 0.3 seconds
  switch costume to anina top R step
  wait 0.3 seconds
  switch costume to anina stance
  send message1
```

Send en besked.



Champ99

```
when I receive message1
  say Så er det min tur! in 1 seconds
  repeat 4 times
    next costume
  wait 0.3 seconds
```

Fortæl, hvad denne danser skal gøre, når beskeden modtages.

PRØV DET AF

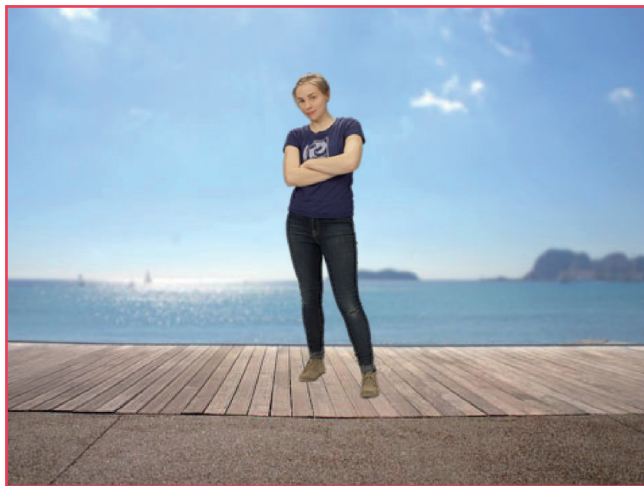
Klik på det grønne flag for at starte.



Start-position



Fortæl dine dansere, hvor de skal starte.



Versioneret til dansk fra Scratch Coding Cards, udviklet af Natalie Rusk, MIT og offentliggjort under Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 license.

Start-position

scratch.mit.edu

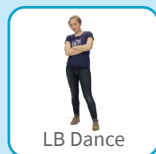
KLAR, PARAT, START



Gå til
Sprite-biblioteket.

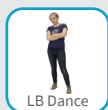


Klik på Dans-kategorien.



Vælg en danser.

BRUG DENNE KODE



```
when clicked on flag clicked  
go to x: -10 y: 20  
set size to 90 %  
switch costume to lb stance  
show
```

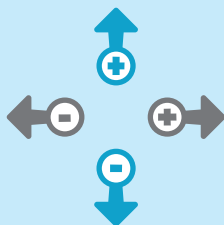
Fortæl, hvor din danser skal starte med at stå.

Sæt spritens størrelse.

Vælg start-kostumet.

Sørg for at spriten bliver vist.

TIP



Brug `gå til x: ○ y: ○` for at sætte en sprite på en bestemt position på scenen.

x er positionen på scenen fra venstre mod højre.

y er positionen på scenen fra toppen til bunden.

Skygge-effekt



Lav en dansende silhouet.



Versioneret til dansk fra Scratch Coding Cards, udviklet af Natalie Rusk, MIT og offentliggjort under Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 license.

Skygge-effekt

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Gå til
Sprite-biblioteket.



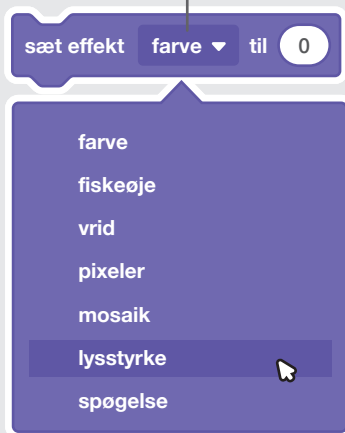
Klik på Dans-kategorien.



Vælg en danser.

BRUG DENNE KODE

Vælg lysstyrke fra menuen.



Sæt lysstyrke til -100 for at gøre spriten helt mørk.



PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.

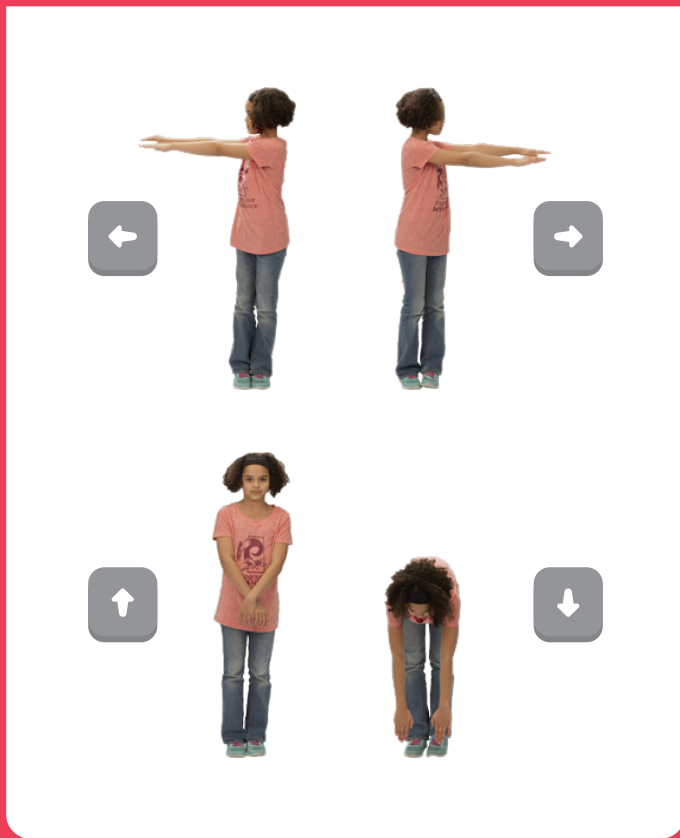


Klik på stop-skiltet for at stoppe.

Interaktiv dans



Skift danse-moves ved at trykke på tasterne.



Versioneret til dansk fra Scratch Coding Cards, udviklet af Natalie Rusk, MIT og offentliggjort under Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 license.

Interaktiv dans

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Gå til

Sprite-biblioteket.



Klik på Dans-kategorien.



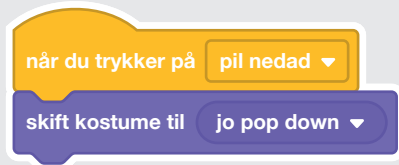
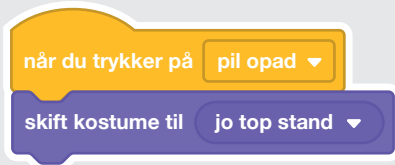
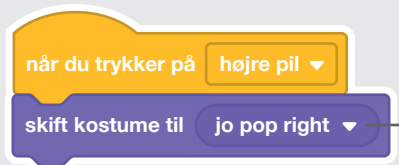
Vælg en danser.

BRUG DENNE KODE

Vælg forskellige taster, der skal trykkes på, for hvert danse-move.



Vælg et danse-move fra menuen.



PRØV DET AF



Tryk på piletasterne på dit tastatur.

Farve-effekt



Få baggrunden til at skifte farve.



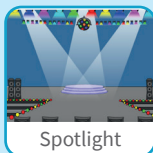
Farve-effekt

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START

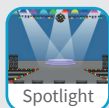


Vælg en baggrund.



Spotlight

BRUG DENNE KODE



Spotlight



Prøv med forskellige tal.

PRØV DET AF

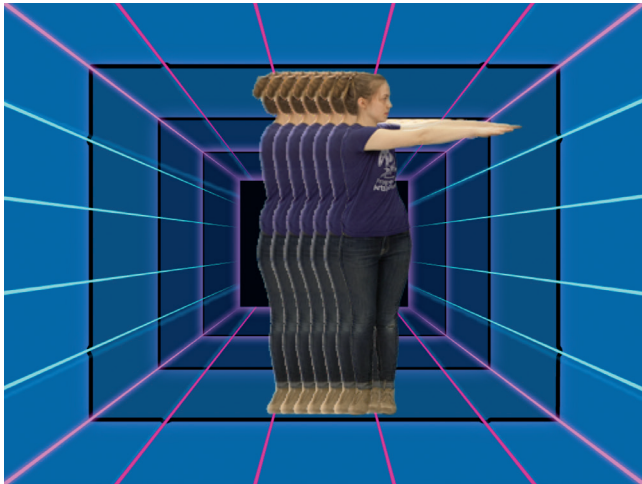
Klik på det grønne flag for at starte



Lav et spor



Få din danser til at trække et spor efter sig.



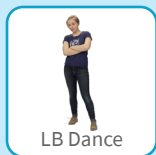
Lav et spor

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en danser fra
Dans-kategorien.

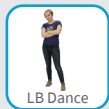


LB Dance

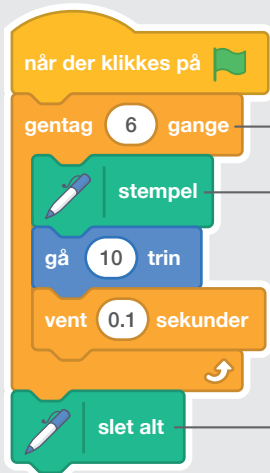


Klik på **Tilføj udvidelser**-knappen, og klik
så på **Pen** for at tilføje Pen-blokkene.

BRUG DENNE KODE



LB Dance



Skriv hvor mange gange
løkken skal gentages.

Sæt et stempel af
spriten på scenen.

Slet alle stemplerne.

PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte

