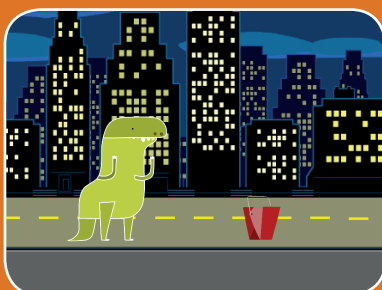
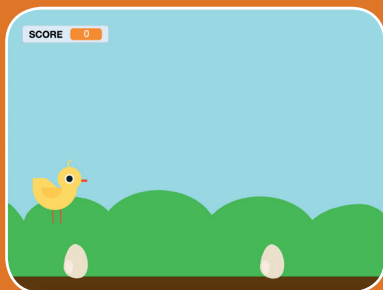


Hoppe-spil- kort



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

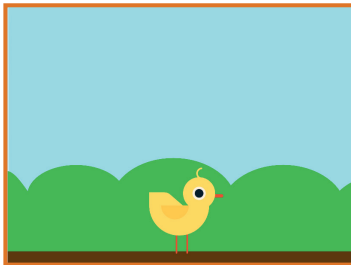
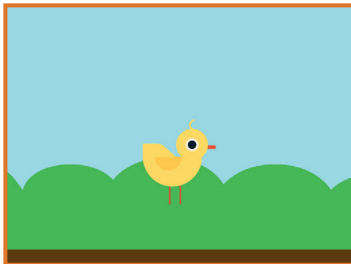
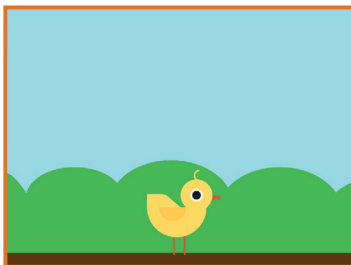
Hoppe-spil-kort

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.

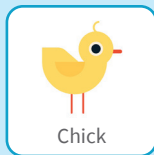


Versioneret til dansk fra Scratch Coding Cards, udviklet af Natalie Rusk, MIT og offentliggjort under Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 license.

KLAR, PARAT, START



Choose a character,
like Chick.



BRUG DENNE KODE



Skriv et minus-tegn
for at komme ned igen.

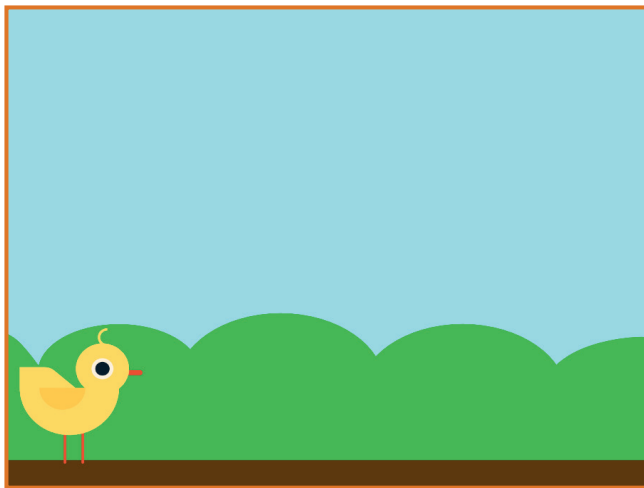
PRØV DET AF



Tryk på mellemrum-tasten på dit tastatur.

Gå til start

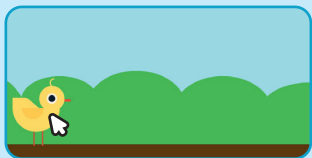
Bestem, hvor din sprite skal starte.



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.

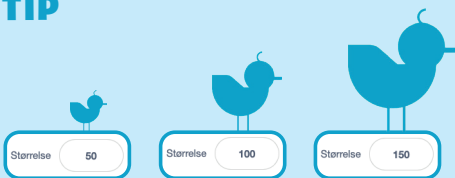
Når du nu trækker en gå til-blok ind, vil den være indstillet til din figurs aktuelle position.

BRUG DENNE KODE



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

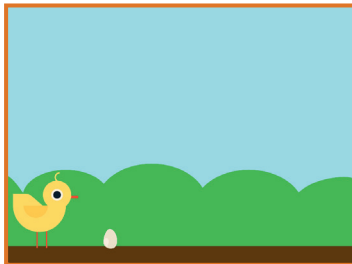
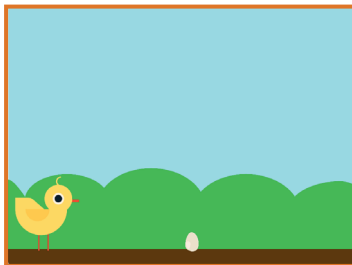
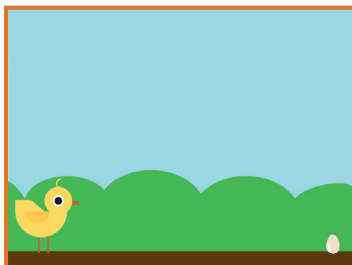
TIP



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.



Bevæg forhindring

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en figur
som fx Egg.



BRUG DENNE KODE



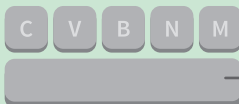
Diagram illustrating the code blocks used to move the egg:

- når der klikkes på** (when clicked) block: Starts the movement.
- for evigt** (forever) loop block: Contains the movement blocks.
- gå til x: 240 y: -145** (go to) block: Moves the egg to the right edge of the stage. *Start ved den højre kant af scenen.*
- glid 3 sekunder til x: -240 y: -145** (slide) block: Moves the egg to the left edge of the stage. *Glid til den venstre kant af scenen.*

Skriv et mindre tal for at glide hurtigere.

PRØV DET AF

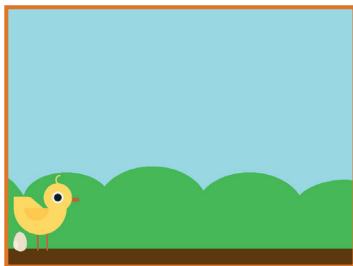
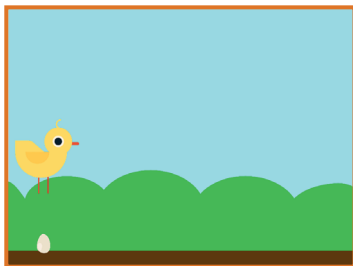
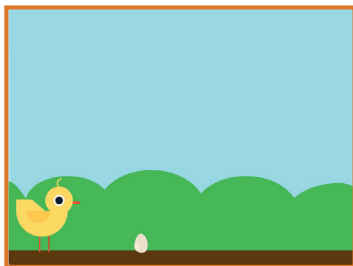
Klik på det
grønne flag for
at starte.



Tryk på mellemrum-
tasten på dit tastatur.

Tilføj en lyd

Spil en lyd, når din sprite hopper.

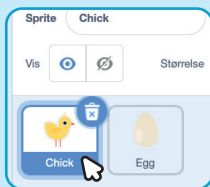


Tilføj en lyd

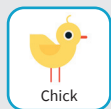
scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START

Klik på Chick-spriten for at vælge den.



BRUG DENNE KODE

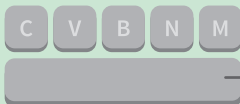


A Scratch code block structure. It starts with a 'når du trykker på' (when pressed) block with a dropdown menu set to 'mellemlrum' (spacebar). Below it is a 'spil lyden' (play sound) block with a dropdown menu set to 'Chirp'. This is followed by a 'gentag' (repeat) block set to '10' 'gange' (times), containing an 'ændre y med' (change y by) block set to '10'. Below that is another 'gentag' block set to '10' 'gange', containing an 'ændre y med' block set to '-10'. To the right of the code is a 'når der klikkes på' (when clicked) block with a green flag icon, containing a 'gå til x: -180 y: -120' (go to x: -180 y: -120) block. A line connects the 'Chirp' sound block to the text 'Tilføj spil lyden-blokken, og vælg så en lyd.' (Add the play sound block, and choose a sound.)

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

PRØV DET AF

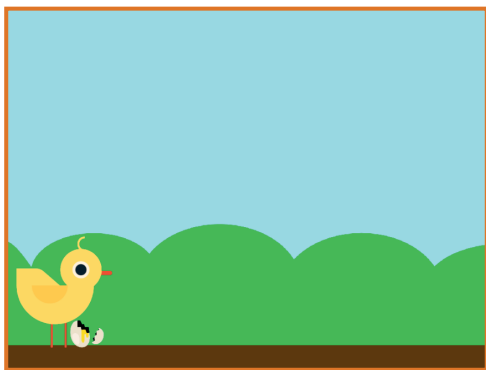
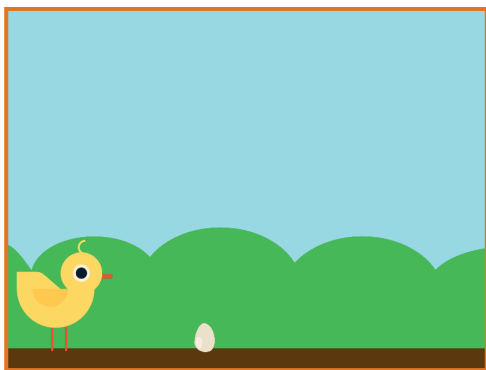
Klik på det grønne flag for at starte.



Tryk på mellemlrum-tasten på dit tastatur.

Stop spillet

Stop spillet, hvis din sprite rører ved ægget.

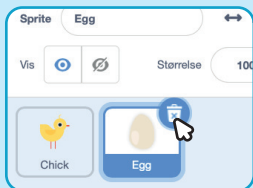


Stop spillet

scratch.mit.edu

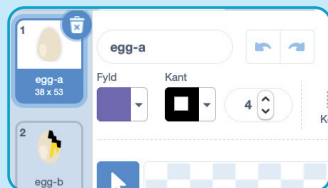
KLAR, PARAT, START

Klik for at vælge spriten Egg.



Kostumer

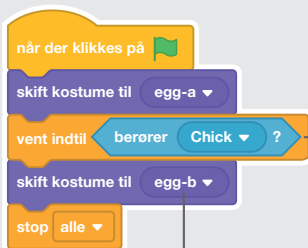
Klik på **Kostumer**-fanen for at se Egg's kostumer



BRUG DENNE KODE

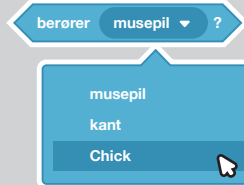
Kode

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

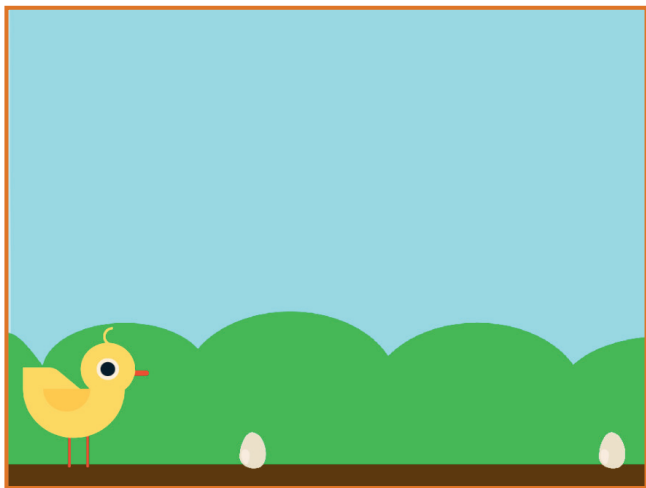
Klik på det grønne flag for at starte.



Tryk på mellemrumstasten på dit tastatur.

Tilføj flere forhindringer

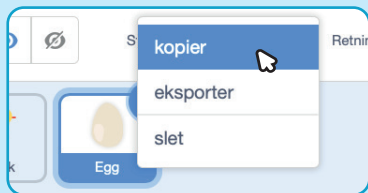
Gør spillet sværere ved at tilføje flere forhindringer.



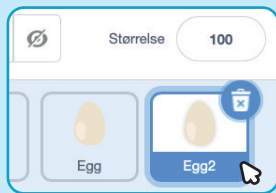
Tilføj flere forhindringer

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.

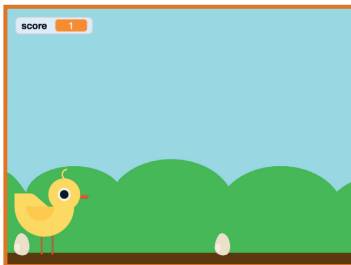
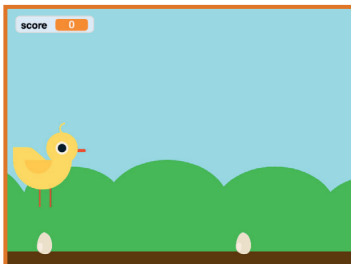
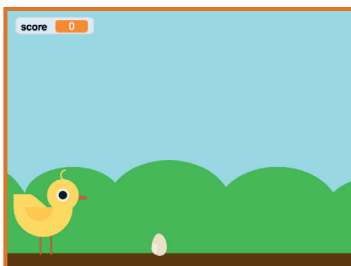
PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Score

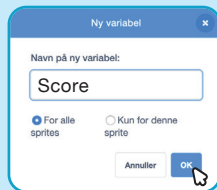
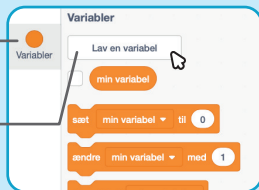
Læg et point til hver gang
din sprite hopper over et æg.



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!