

Fortæl en historie- kort



Vælg figurer, skriv tekster
og gør din historie levende.

Fortæl en historie-kort

Start med det første kort.
Brug så de andre i den rækkefølge, du vil.

- **Start en historie**
- **Start en samtale**
- **Skift baggrunde**
- **Klik på en figur**
- **Brug din egen stemme**
- **Glid til et sted**
- **Kom ind på scenen**
- **Spørgsmål og svar**
- **Tilføj en scene**

Start en historie

Sæt scenen og få en figur til at sige noget.



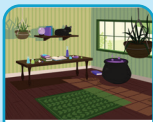
Start en historie

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en baggrund.



Witch House



Vælg en figur.



Wizard

BRUG DENNE KODE



Wizard

når der klikkes på 

sig **Velkommen til trolddomsskolen** i **2** sekunder

Skriv, hvad din figur skal sige.

PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Start en samtale

Få to figurer til at tale med hinanden.



Start en samtale

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg to figurer
som fx Witch and Elf.



Witch



Elf

BRUG DENNE KODE

Klik på symbolet for en figur og lav så koden til den.



Witch

```
when clicked on green flag  
say Jeg har en kæle-ugle i 2 sekunder  
wait 2 sekunder
```



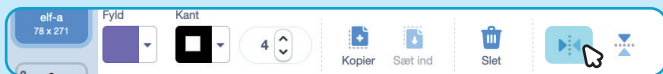
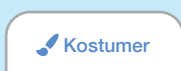
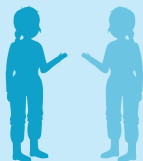
Elf

```
when clicked on green flag  
wait 2 sekunder  
say Hvad hedder den? i 2 sekunder
```

Skriv, hvad du
vil have de to
figurer til at sige.

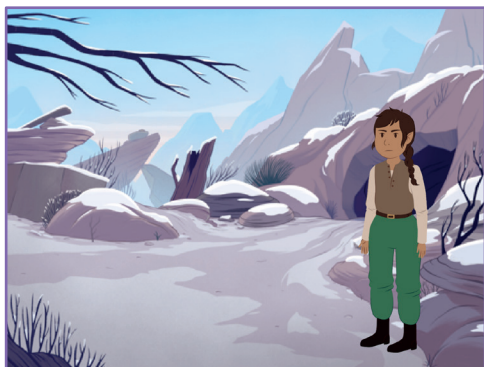
TIP

For at ændre, hvordan en figur vender, kan du klikke på **Kostumer**-fanen og så på **Vend venstre-højre**-symbolet.



Skift baggrunde

Skift fra en baggrund til en anden.



Skift baggrunde

scratch.mit.edu

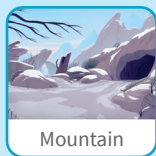
KLAR, PARAT, START



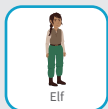
Vælg en figur.




Vælg to baggrunde.



BRUG DENNE KODE



når der klikkes på 

skift baggrund til **Witch House** ▼ — Vælg den baggrund, du vil starte med.

vent **4** sekunder

skift baggrund til **Mountain** ▼ — Vælg den anden baggrund.

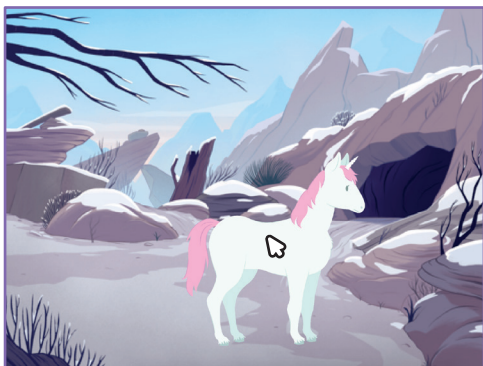
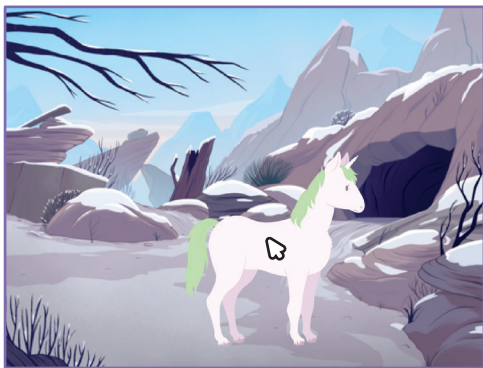
PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Klik på en figur

Gør din historie interaktiv.



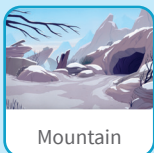
Klik på en figur

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en baggrund.



Mountain



Vælg en figur.



Unicorn

BRUG DENNE KODE



når denne sprite klikkes

ændre effekten farve ▼ med 25

spil lyden Magic Spell ▼

Du kan vælge forskellige effekter.

Vælg en lyd fra menuen.

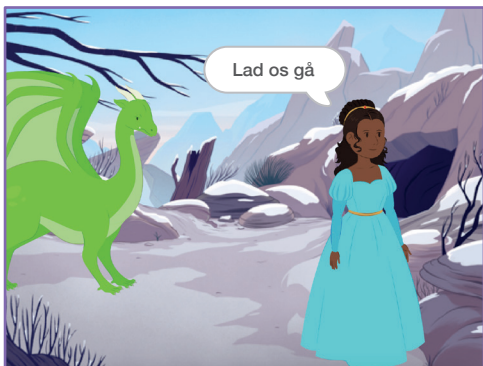
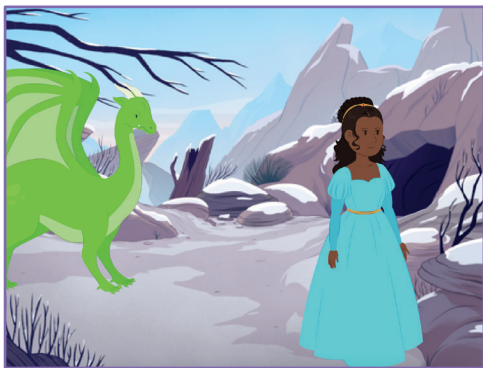
PRØV DET AF

Klik på din figur.



Brug din egen stemme

Optag din stemme og få en figur til at tale.



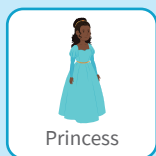
Brug din egen stemme

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START

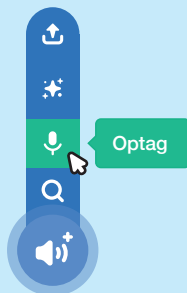


Vælg en figur.



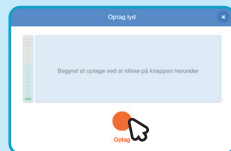
Lyde

Klik på Lyde-fanen.



Vælg Optag fra pop-up-menuen.

Klik på Optag.

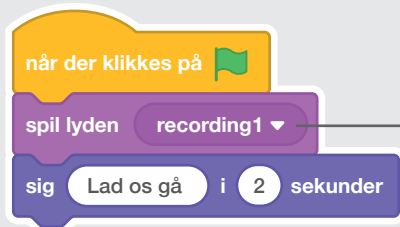
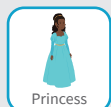


Når du er færdig,
så klik på Gem.

BRUG DENNE KODE

Kode

Klik på Kode-fanen.



Vælg din optagelse
fra menuen.

PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Glid til et sted

Få en figur til at bevæge sig hen over scenen.



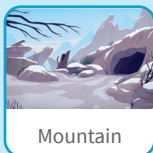
Glid til et sted

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en baggrund.



Mountain



Vælg en figur.



Owl

BRUG DENNE KODE



Owl

når der klikkes på 

gå til x: -180 y: 140

glid 1 sekunder til x: -30 y: 50

PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



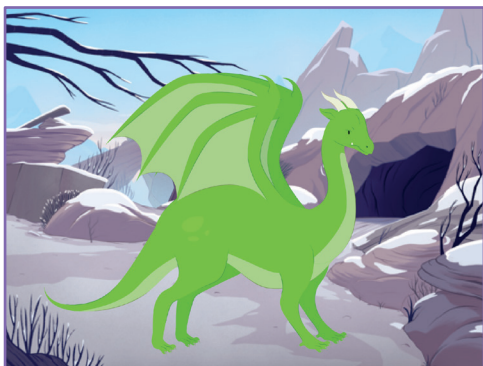
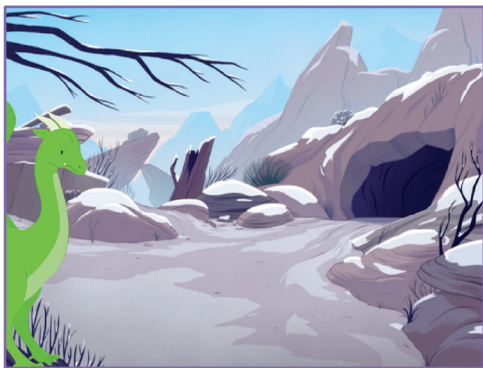
TIP



Når du trækker en sprite, bliver **x** og **y** positionerne opdateret i blok-paletten.

Kom ind på scenen

Få en figur til at komme ind på scenen.



Kom ind på scenen

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en baggrund.



Mountain



Vælg en figur.



Dragon

BRUG DENNE KODE



når der klikkes på



skjul

gå til x: -240 y: -60

vis

glid 2 sekunder til x: 0 y: -60

-240 vil sætte din sprite ved den venstre kant af scenen.

Lav dette tal om for at glide hurtigere eller langsommere.

TIP

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



Størrelse 50

Størrelse 100

Størrelse 150

Spørgsmål og svar

Lav en samtale, hvor den ene figur spørger og den anden figur svarer.



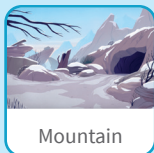
Spørgsmål og svar

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



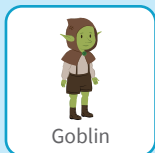
Vælg en baggrund.



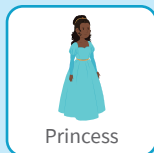
Mountain



Vælg to figurer.



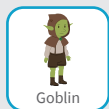
Goblin



Princess

BRUG DENNE KODE

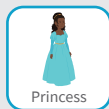
Klik på symbolet for hver figur og lav så koden til den.



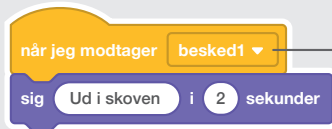
Goblin



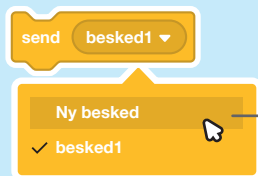
Send en besked ud.



Princess



Fortæl denne figur, hvad den skal gøre, når den modtager beskeden.

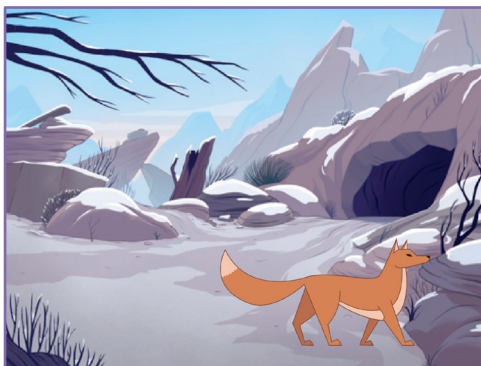


TIP

Du kan klikke i drop-down-menuen for at lave en ny besked.

Tilføj en scene

Lav flere scener med forskellige baggrunde og figurer.



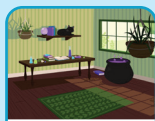
Tilføj en scene

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg to baggrunde.



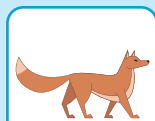
Witch House



Mountain



Vælg en figur.



Fox

BRUG DENNE KODE



når der klikkes på 

skift baggrund til Witch House ▼

skjul

vent 4 sekunder

skift baggrund til Mountain ▼

når baggrund skifter til Mountain ▼

gå til x: 80 y: -100

vis

Vælg baggrundens navn fra menuen.

PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.

