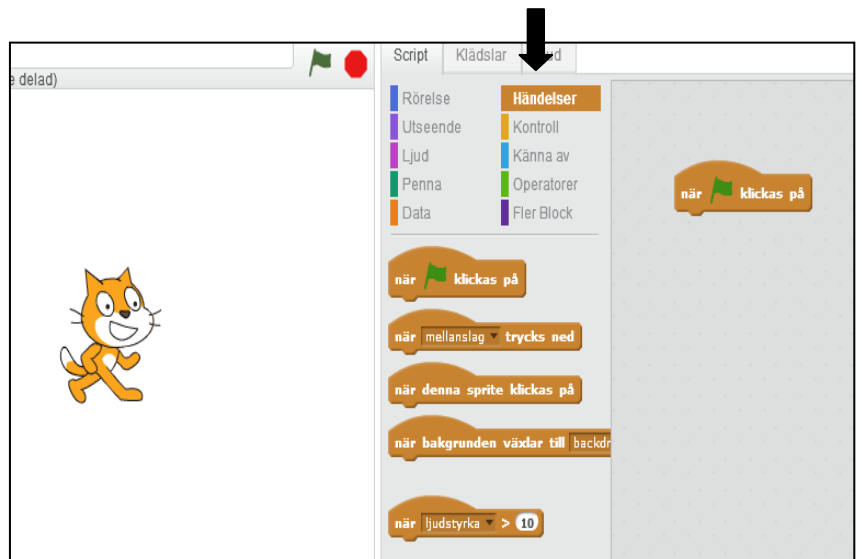


Programmera med Scratch.

Övning 1. Få katten vandra från sida till sida. Välja en bakgrund.

Först ska du välja hur ditt program ska starta. Det finns olika sätt. I den här övningen vill vi att programmet ska starta när man klickar på den gröna flaggan. Klicka först på den orange rutan; "Händelser".

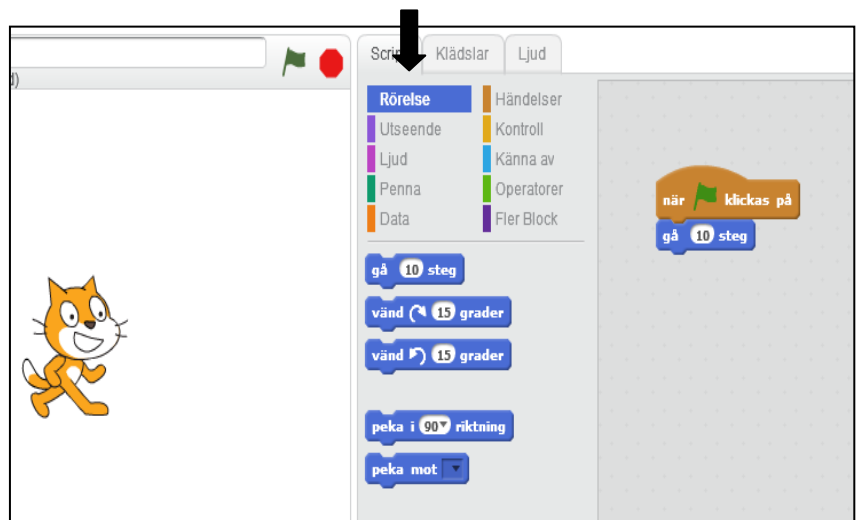
Klicka sedan på blocket med en grön flagga och dra ut det på arbetsfältet. När du i fortsättningen klickar på den gröna flaggan kommer ditt program att starta.



Nu vill vi att katten ska röra sig. Klicka på den blå rutan; "Rörelse".

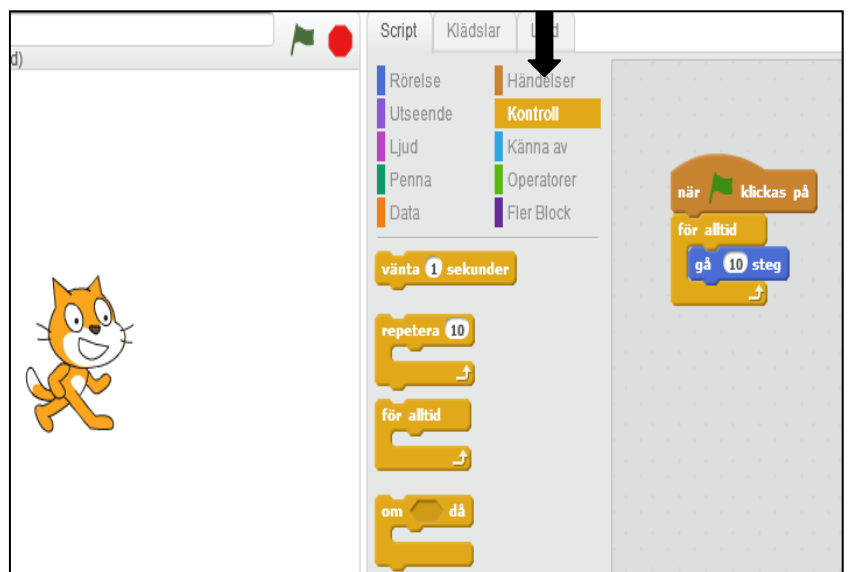
Dra ut blocket "gå 10 steg" till arbetsfältet till höger. Det ska fästa som en pusselbit mot det första blocket.

Varje gång du klickar på den gröna flaggan kommer katten gå 10 steg.

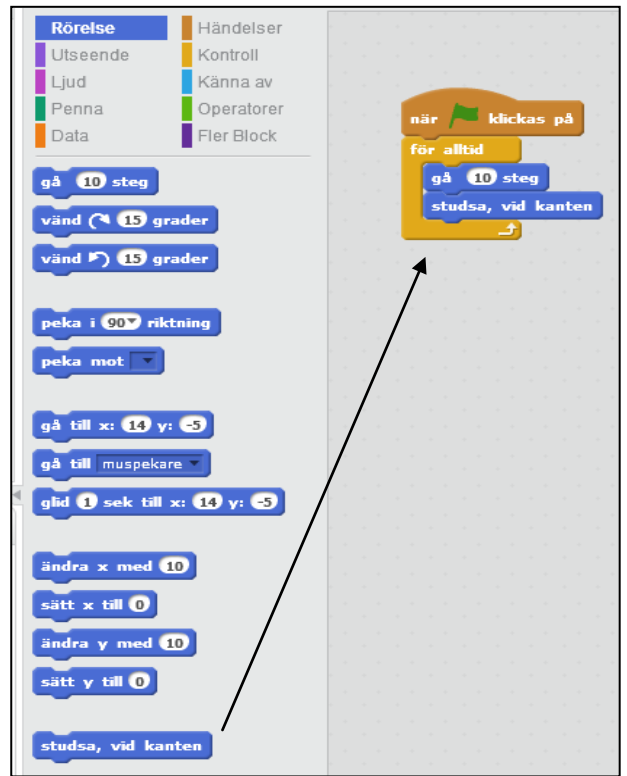


Lite trist, va? För att få katten att fortsätta gå framåt måste vi låta programmet gå runt av sig självt. Vi placerar rörelseblocket i en loop. En loop är ett block som låter programmet starta om från början så många gånger som vi vill.

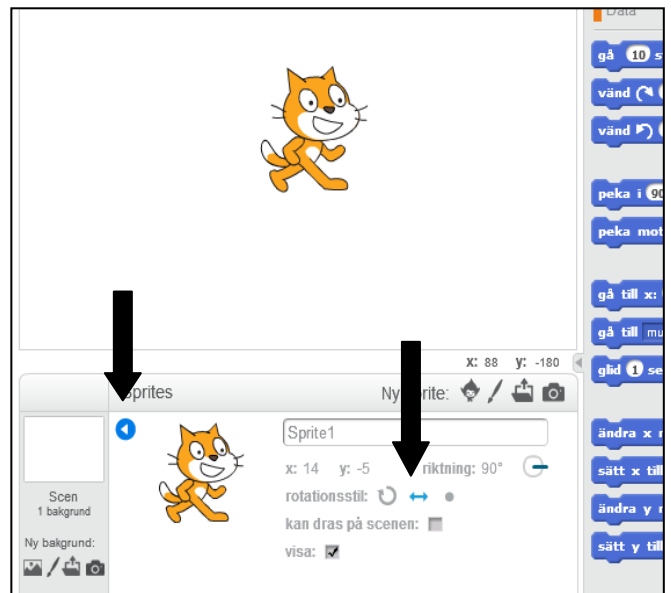
Klicka på den gula rektangeln; "Kontroll". Välj blocket som heter "för alltid". Med lite trixande kan du fästa blocket mot startflaggan och lägga rörelseblocket inuti loopen. Nu kommer katten fortsätta att gå 10 steg i taget för evigt.



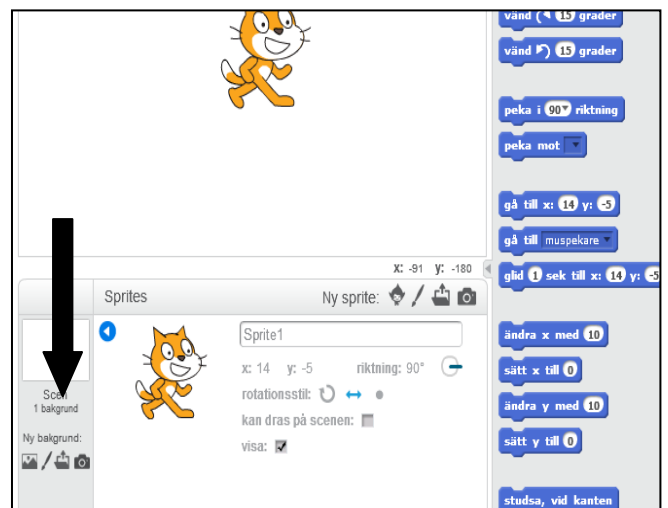
Dessvärre kommer katten bara fram till kanten, sedan tar det stopp. För att få katten att vända och gå åt andra hållet vid kanten lägger vi till blocket "studsas vid kanten". Det hittar du under den blå rutan "Rörelser". Blocket ska placeras inuti loopen.



Hoppsan! Katten hamnar uppochned när den vänder håll. För att komma tillrätta med detta måste vi ge lite information till vår sprite (som just nu är katten). Under scenen finns bilder av de sprites som ingår i ditt program. Än så länge finns det bara en katt där. Klicka på informationssymbolen snett ovanför katten. Lite fakta dyker upp. Pilarna med olika form berättar hur din sprite uppför sig. Från början är den böjda pilen markerad, det betyder att din sprite kan rotera. Välj istället den pil som går från vänster till höger.



Till sist ska vi välja en snyggare bakgrund. Längst till vänster i bild klickar du på "Ny bakgrund" och väljer något du gillar.



Lycka till!

Erik.johansson@skola.ockero.se