

# Ett enkelt spel i programspråket Scratch

## 1. Starta Scratch

- Starta Scratch (finns i programmenyn). Du kommer att se Scratch-skrivbordet.
- Till vänster ligger *Motion-panelen*. Där kan du välja rörelser och händelser.
- I mitten ligger *Script-panelen*.
- Där lägger du rörelser och kopplar ihop dem.
- Till höger är *programpanelen*, som visar ditt program.

## 2. Ta bort katten

- Nu ska vi titta in på *programpanelen*.
- Där finns det en katt. Ta bort katten genom att högerklicka på den och välja "delete".

## 3. Lägg till flicka och boll

- Vi ska lägga till två *sprites*. Välj mappen med en stjärna bredvid under skärmen.
- Gå in under "People" och välj "squaregirl". Nu kommer hon upp på skärmen.
- Gå ovanför skärmen och välj de fyra pilarna som pekar in i mitten. Detta är förminskningsmuspekaren.
- Klicka på *squaregirl* ett antal gånger, så blir hon mindre. Gå sedan tillbaka upp och välj den svarta muspekaren.
- Välj stjärnappen igen, gå in under "Things" och välj "baseball".
- Välj förminskningsmuspekaren igen och klicka på *baseball* ett antal gånger. (Byt alltid tillbaka till svarta muspekaren!)
- Flytta ner *squaregirl* till botten av skärmen.


## 4. Sätt bollen i rörelse

- Gå till *Motion-panelen* och välj "Control"-fliken (den gula).



- Dra  till skriptpanelen.
- Byt sedan till fliken "Looks" (den lila).



- Dra en  till skriptpanelen.


## 5. Koppla ihop den med



- Byt tillbaka till "Control"-fliken, välj  och koppla ihop den med resten.

- Byt till "Rörelsefliken" (den blåa) och välj 







- Lägg den inuti 
- Ändra x: till en . Ändra y: till 160.
- Ändra sedan *1 to 10* till *-180 to 180*.

- Dra ut en  och koppla ihop den med resten.


- Byt x: till en  och y: till -120.


## 6. Poäng om bollen träffar flickan

- Gå nu in i fliken "Variables" (den röda).
- Välj "Make a variable". Ge den namnet "Poäng".

- Dra  till skriptpanelen och koppla ihop den med de andra.
- Gå tillbaka till "Control"-fliken.
- Välj en "if" och koppla ihop den med de andra.
- Välj den gröna "Numbers-fliken" och dra ut en .
- Välj den ljusblå fliken "Sensing" och dra ut en .
- Ändra till "distance to Sprite1" och lägg in den till vänster i villkoret i . Till höger i villkoret ska det stå 50.
- Lägg in villkoret i "if"-satsen



## 7. Låt flickan röra sig



- Längst ner under programskärmen hittar du andra saker.
- Välj "Sprite1" (flickan).
- Öppna "Control"-fliken.
- Dra dit två .
- Lägg in "left arrow" i den första och "right arrow" i den andra.

- Byt till Motion-fliken och dra ut två .
- Lägg in -10 i den första, och 10 i den andra.
- Koppla ihop -10 med "left arrow", och 10 med "right arrow".

## 8. Nollställ vid start

- Byt till "Stage" längst ner.

- Byt till "Control"-fliken och dra ut en .
- Byt till den röda "Variable"-fliken och dra ut en .
- Ändra variable till Poäng och koppla ihop.

- Starta spelet genom att trycka på  och avbryt med .