

Lärohandledning - uppstartsuppgift i scratch

Målet är att eleverna ska kunna skapa ett enkelt spel av "katt- och råttor" typ på sista lektionen.

Länk till programmeringsmiljön: <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

Lektion 1: [1villkor](#)

I detta program ligger fokus på att få "standardkatten" att byta kostym.

Lektion 2: [2ifLoop](#)

I det här programmet så har jag valt en annan sprajt, en drake. I programmet så finns en loop som fortsätter tills användaren vill sluta. Då trycker man ner "q".

I loopen kollas om (if) f-tangenten är nedtryckt, då byter draken kostym och "sprutar eld" i 30 sekunder.

Lektion 3: [3XYmove](#)

Detta blir en vidareutveckling av programmet från lektion 2. I det här fallet introduceras koordinatsystemet och draken får röra sig när användaren trycker på piltangenterna. Återigen slutar programmet när användaren trycker på "q". När man lämnat loopen sprutar draken eld i 30 sekunder.

Lektion 4: [4extrainteraktion](#) och [5ExtraFras](#)

Huvudsyftet är att fortsätta att låta eleverna arbeta med programmet från lektion 3. Elever som är klara med den uppgiften får här två fördjupningsuppgifter - att kunna interagera med en användare genom att hämta en variabel och därefter använda den som villkor i koden.

Lektion 5 och 6: [6kattoratta](#)

Eleverna får under minst två lektioner arbeta med att skapa ett katt-och-råttor spel. De får återanvända kunskaper från tidigare lektioner för att lyckas skapa kod för spelet.