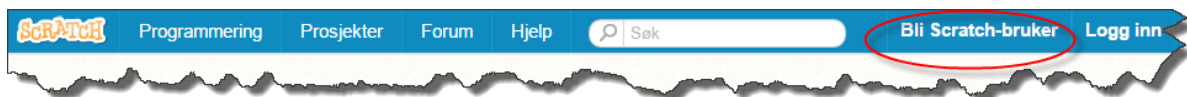


Julekort

I denne oppgaven skal dere lage et julekort i Scratch. Det første vi skal gjøre er å lage en bruker i Scratch. Har du en bruker, går du rett til punkt 2.

1. Lage bruker

Gå inn på <http://scratch.mit.edu/> og velg «Bli Scratch-bruker».



Fyll inn brukernavn. Bruk gjerne samme brukernavn og passord som du bruker på skolen. Da er det lett å huske.

Bli Scratch-bruker X

Det er lett (og gratis!) å registrere en Scratch-brukerkonto.

Velg et brukernavn		brukernavn
Velg et passord		passord 6 tegn
Skriv passordet igjen		samme passord



1

2

3

Neste

Velg Neste, og fyll inn fødselsdato, kjønn, land og epostadresse.

Svaret på disse spørsmålene blir ikke tilgjengelig for andre.

Hvorfor spør vi om dette ?

Fødselsmåned og -år

- Måned - ▼ - År - ▼

Kjønn

☐ Gutt ☐ Jente ☐

Land

- Land - ▼

Epostadresse



1

2

3

Neste

Velg deretter «Neste», og tilslutt «Da starter vi».

2. Lage julekort

Vi skal lage et julekort i Scratch. Det skal ha noen enkle funksjoner og animasjoner. Når det er ferdig, skal det se noenlunde slik ut.

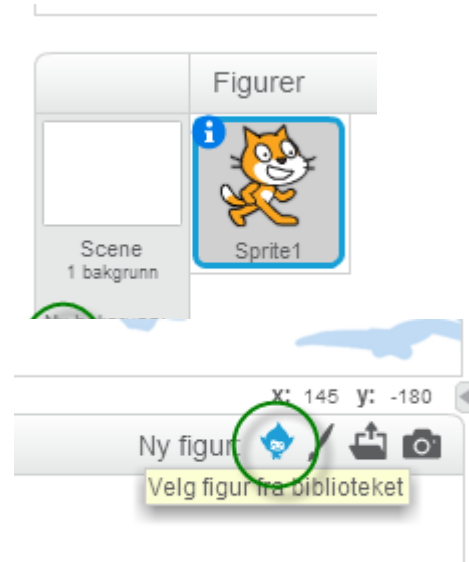


Steg 1 : Endre bakgrunn og finne figurer

Når du er klar til å starte, velger du Programmering i menyen øverst. Da kommer vi inn Scratch.



- ☐ Klikk på scenen ved siden av Sprite i vinduet for figurer. Velg fanen Bakgrunner og trykk på for å importere en ferdig bakgrunn. Velg den bakgrunnen du vil. Slett deretter den tomme bakgrunnen som ligger der.
- ☐ Slette Sprite ved å høyreklikke på ham og slette
- ☐ Legg til nye figurer fra biblioteket.
- ☐ Legg til Isbjørnen, Snømannen og juletreet.



Steg 2: Legge til kode

- ☐ Velg Isbjørnen og fanen Skript og lag denne koden. Når isbjørnen blir klikket på skal den si «God jul». Deretter skal den skifte utseende hvert sekund, 10 ganger.



Test prosjektet ditt. Klikk på Isbjørnen og se om koden din virker.

- ☐ Sier isbjørnen «God jul»
 - ☐ Forandrer isbjørnen stilling?
-

- ☐ Velg Snømannen og fanen Skript og lag denne koden. Snømannen skal spørre etter navnet ditt. Den setter svaret inn i en ny setning. Deretter skal den skifte farge.



Test prosjektet ditt. Klikk på Snømannen og se om koden din virker.

- ☐ Spør snømannen om navnet ditt?
- ☐ Svarer snømannen med navnet ditt når du har skrevet det inn?
- ☐ Forandrer snømannen farge?
-

- ☐ Velg juletreet og fanen Skript, og lag denne koden. Nå skal juletreet skifte farge og utsende.



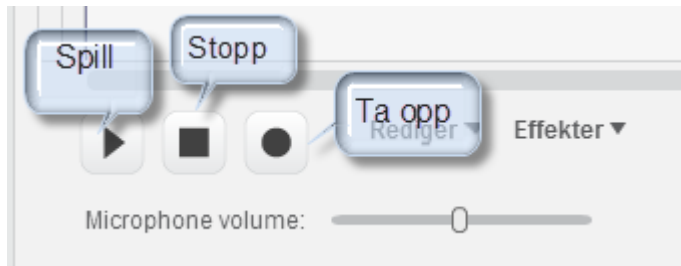
Test prosjektet ditt. Trykk på det Grønne flagget og se om alt virker.

- ☐ Endrer treet farge?
- ☐ Danser treet fra side til side?

Steg 3: Har du ledig tid, sier du?

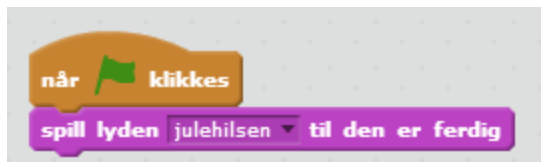
Da har du jobbet godt! Om du fortsatt har ledig tid, kan du:

1. Legge til din egen velkomsthilsen, f.eks «God jul» eller du kan synge din egen julesang. Klikk på bakgrunnen, og velg fanen «Lyder».



Ta opp din egen lyd, og gi den et navn.

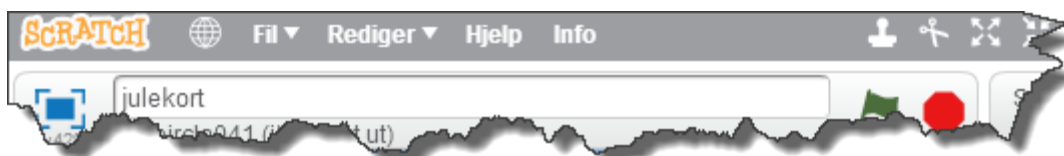
Gå inn på Skript og legg inn følgende kode:



2. Kanskje du kan finne på noen andre morsomme animasjoner? Snømannen kan danse eller turne litt? Kan vi ha snakkende eller hoppende gale julepresanger? Du bestemmer!

Steg 4: Lagre og publisere

Gi julekortet ditt et navn. Velg deretter «Lagre nå» fra Filmenyen.



Deretter kan du publisere julekortet ditt ved å velge «Legg ut».

