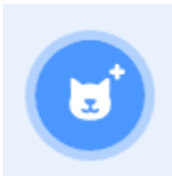


Välj en skalbagge (eller något annat) som sprajt

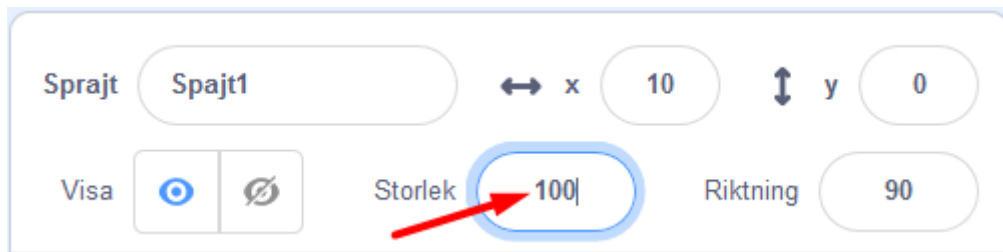
1. Tryck på **krysset på lilla rutan med kattfiguren** så försvinner den - du har nu tagit bort den ur projektet.



2. Nu vill du lägga till en skalbagge istället. Tryck på knappen för **NY SPRAJT** som finns inunder den vita bakgrunden: Välj en ny.



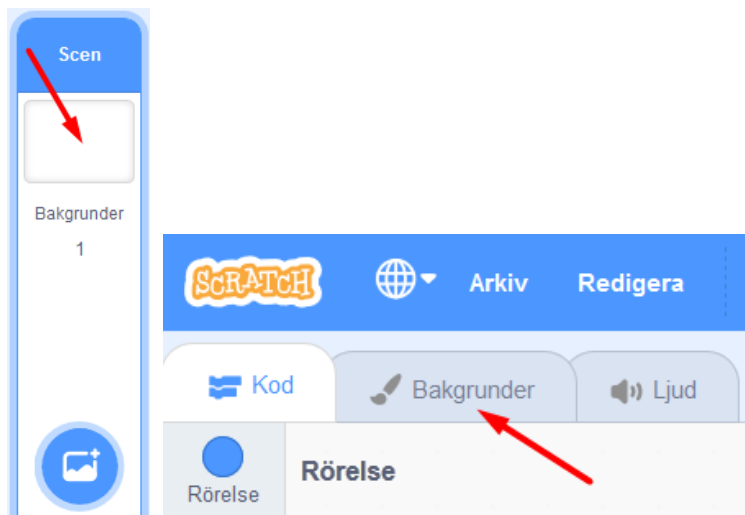
3. Ändra storleken på din figur tills du känner den blir lagom.



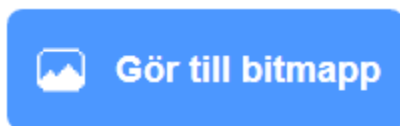
2: Färglägg bakgrunden och rita en bana

Du ska nu få färglägga spelets bakgrund och rita en bana som skalbaggen kan springa på.

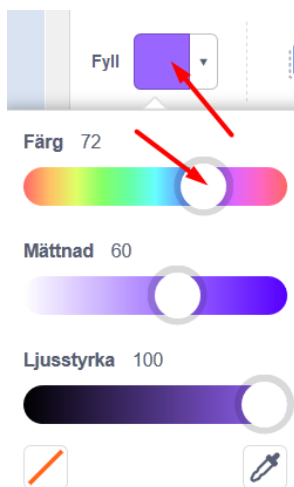
4. För att ändra på bakgrunden trycker du först på den vita lilla rutan längst ner till höger där det står **SCEN**, så den blir markerad. Klicka sedan på fliken **BAKGRUNDER** som du finner högst upp till vänster.



5. Tryck på blå knappen som det står "**Gör till bitmapp**" på.



Välj sen **en färg** du gillar genom att klicka på den lilla färgade rutan ovanför och ställ in färgen du vill ha, genom att dra eller klicka på de olika reglagen tills du är nöjd.

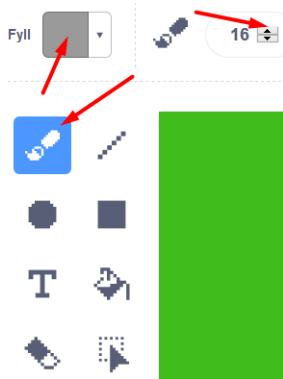


Fyll sen bakgrunden med färgen du valt genom att klicka på verktyget **Fyll** som ser ut som en liten hink och sen klicka på stora vita rutan så fylls bakgrunden med den färg du valt.

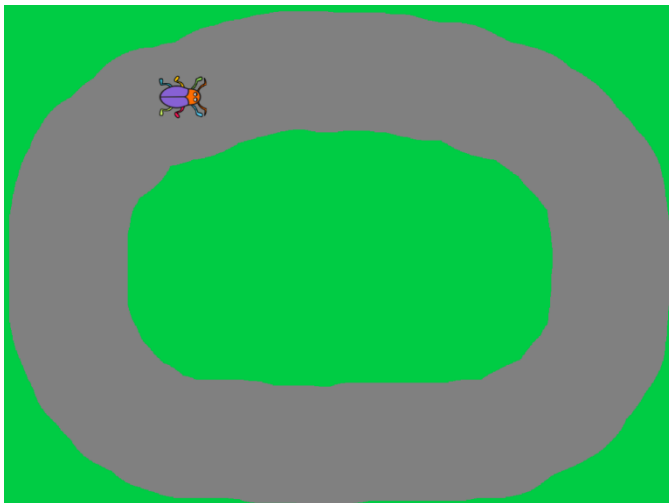


Tips: Viktigt att färgen du valt inte är samma som någon färg som din sprajt har på sig. Annars kan det bli problem i ditt projekt längre fram.

6. Tryck sen på figuren som ser ut som en **PENSEL** och välj sen en annan färg som du vill ha för banan i ditt spel.



Rita nu en bana som en oval eller en utdragen cirkel - gör den så stor som du kan, utan att den hamnar utanför spelets ruta!



3: Ditt första skript

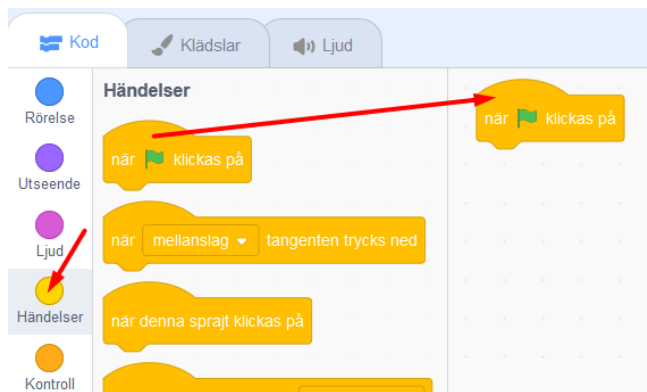
Har du lagt märke till START- och STOPP-knappen än? **Den gröna flaggan** betyder är en start-knapp och **den röda knappen** är en stopp-knapp.



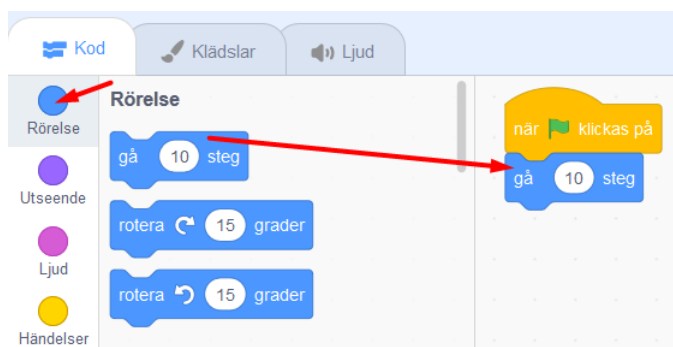
Nu ska du koda så att skalbaggen börjar röra sig när du sen trycker på START-knappen - som alltså är **den gröna flaggan**. För att göra det måste du tala om för skalbaggen vad den ska göra, annars händer ingenting. Skalbaggen kan inte tänka av sig självt, den väntar på dina instruktioner. Du ska alltså koda och lägga till ditt första skript som säger:

"När jag trycker på START-flaggan, ska skalbaggen röra sig."

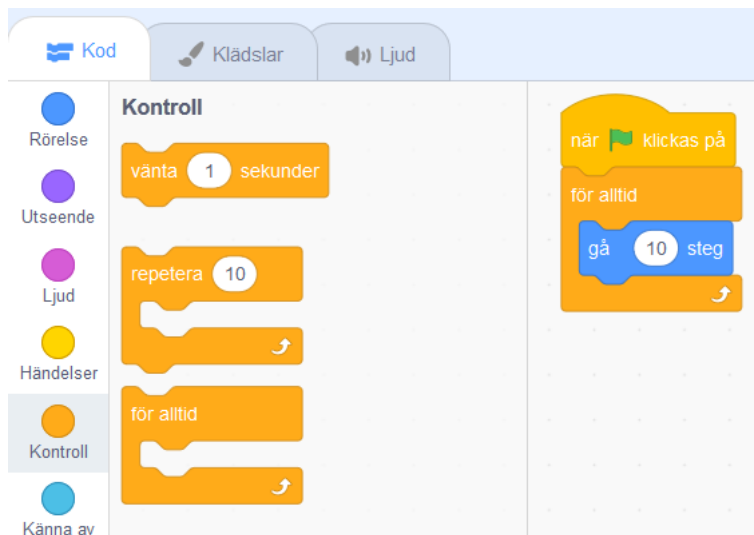
Gör så här:



Välj sedan den blå rubriken **RÖRELSE** som finns längst upp och välj blocket "**gå 10 steg**". Lägg detta block direkt under det första blocket med den gröna flaggan på scriptytan och koppla ihop dem som pusselbitar.



8. Under orangea rubriken **KONTROLL** finns kodblocket "**för alltid**". Det är en LOOP, alltså en **repetition** av något som sker om och om igen. Med detta block kommer skalbaggen fortsätter röra sig framåt så länge spelet är igång. Dra in "**för alltid**"-loopen och lägg den direkt under "**när START klickas på**" så blocket "**gå 10 steg**" hamnar inuti loopen.



Ändra hastighet genom att ändra antal steg. Testa!



4: Sätt en Startposition

För att skalbaggen ska vara på önskat ställe varje gång spelet start ger du den en startposition.

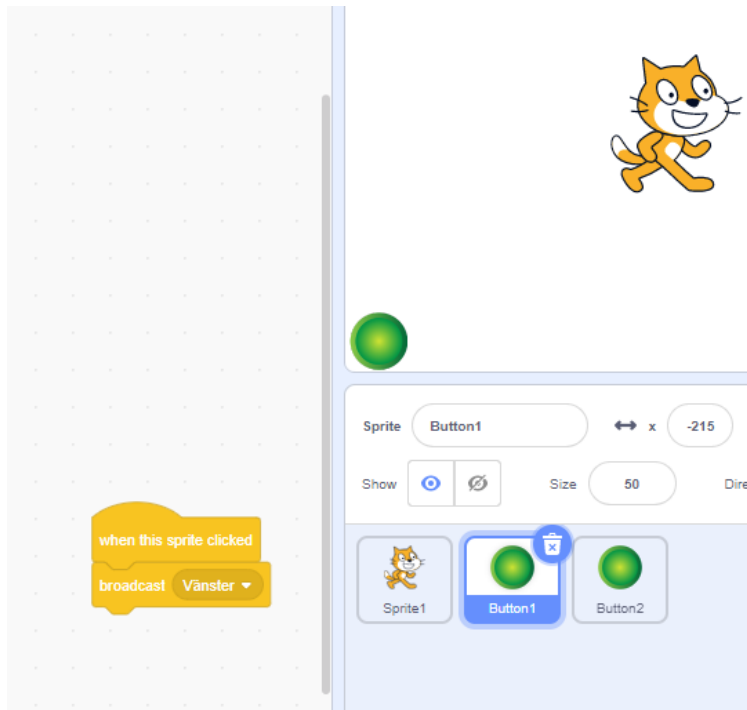


Nu kommer skalbaggen automatiskt att förflyttas till samma startposition varje gång du trycker på gröna START-flaggan.

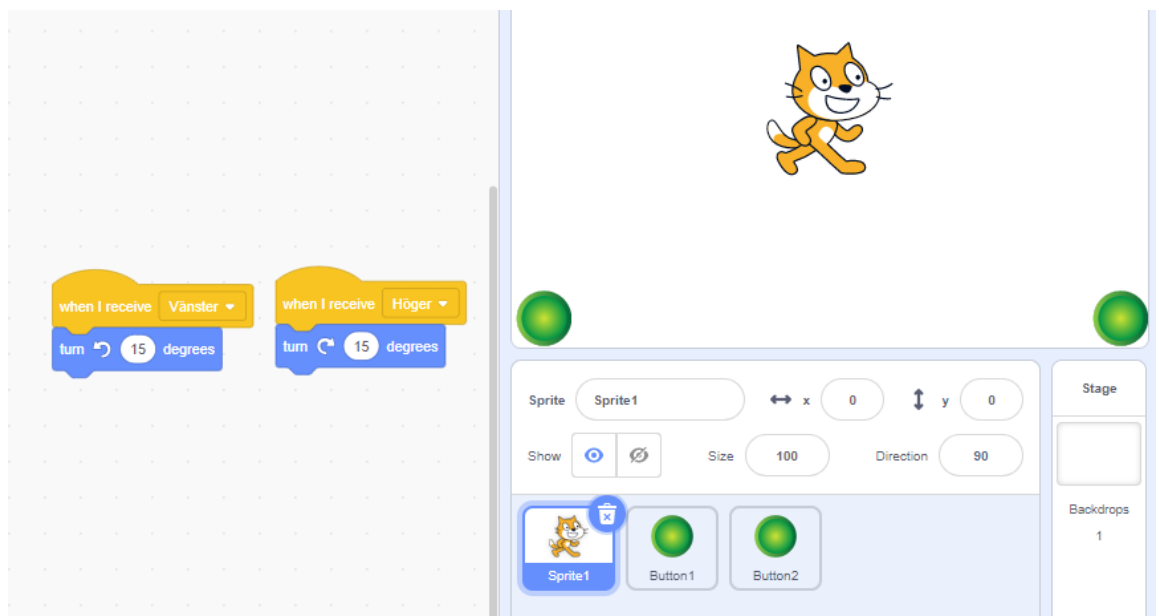
5: Styra skalbaggen på Ipad.

Gör två knappar som styr skalbaggen åt vänster och höger.

- 1) Välj en sprite som ser ut som en knapp.
- 2) Programmera den som nedan. Döp den till vänster.
- 3) Gör en knapp till och gör likadant men döp den till höger.



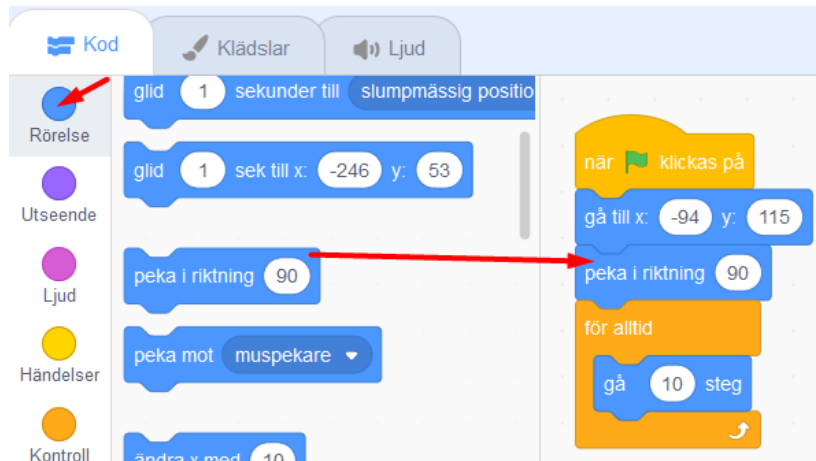
- 4) Programmera spriten så här:



6: Ändra startriktning

För att skalbaggen ska vara vänd åt rätt håll när du startar: Testa vilket värde som blir bra.

12. Under **RÖRELSE** väljer du blocket som säger "**peka i 90 riktning**".



7: Känna av när skalbaggen åker av banan

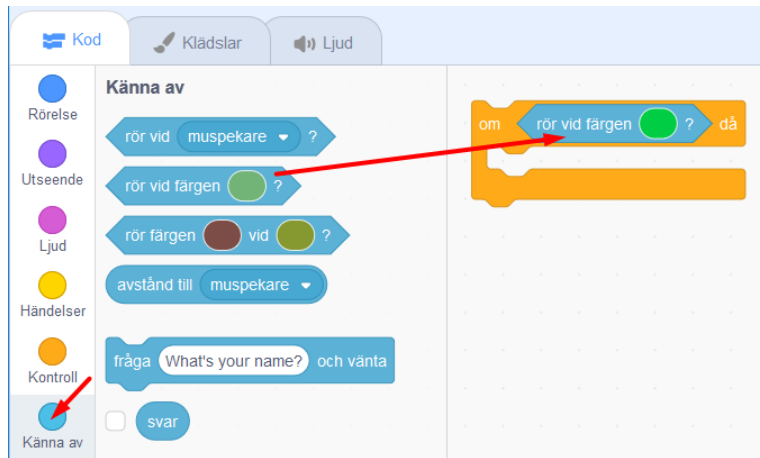
Du behöver skapa ett VILLKOR för skalbaggen, som säger att: "**OM** skalbaggen rör vid färgen som finns utanför banan betyder det att den har åkt av banan, och **DÅ** ska spelet ta slut", alltså att spelet blir Game Over!

Gör så här:

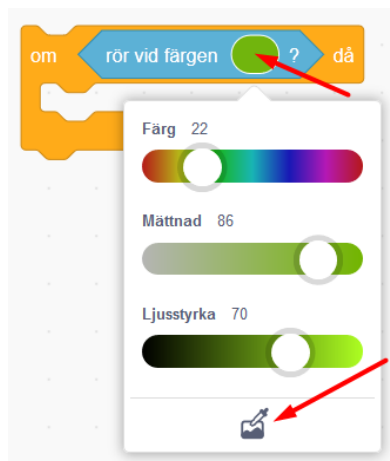
13. Under **KONTROLL** finns blocket "**om <> då**", dra in det till scriptytan, lägg det fritt någonstans bredvid de övriga scripten. Det här blocket säger att **OM** det som står inom <> händer, **DÅ** ska något annat direkt hända. Till exempel: Om skalbaggen <rör färgen grön>, säg Game Over i 2 sekunder.



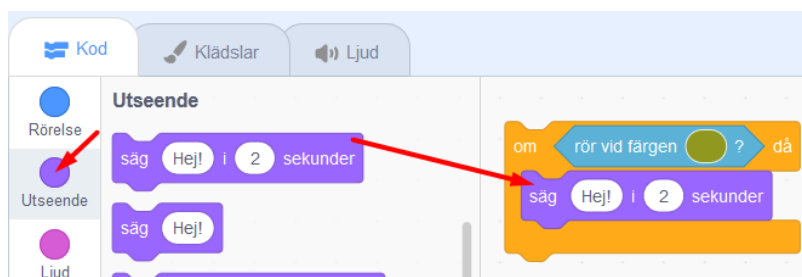
14. Under **KÄNNA AV** finns blocket "**Rör färgen <> ?**". Dra in detta block till hålet <> inom blocket "**om <> då**" som du lagt på scriptytan.



Nu har du talat om för datorn att något ska hända när skalbaggen rör vid denna färg.



15. Till sist skapar du ett skript för att spelet ska säga att det är Game Over om skalbaggen nuddar färgen utanför banan. Under rubriken **UTSEENDE** väljer du blocket "**säg Hej! i 2 sekunder**" och drar in detta block innanför "**om <"Rör färgen grön?"> då**". Klicka sedan på ordet "Hej!" och ändra texten till det du vill skalbaggen ska säga - till exempel Game Over.



Testa ditt spel! Händer det något när skalbaggen nuddar färgen utanför banan? Om inte, vad tror du att det kan bero på?

8: Göra klart skriptet

Lägg skriptet som känner av färgen utanför banan, **inuti** din "för alltid"-loop. Nu kollar datorn av om skalbaggen ramlat av banan **varje gång** innan den tar nästa steg framåt igen.



17. När spelet blir Game Over ska ju allt ta slut och skalbaggen stoppa. Under **KONTROLL** finns blocket "**stoppa alla**". Dra in detta block till scriptfältet. Klicka på lilla pilen i blocket och byt till "**stoppa detta skript**".

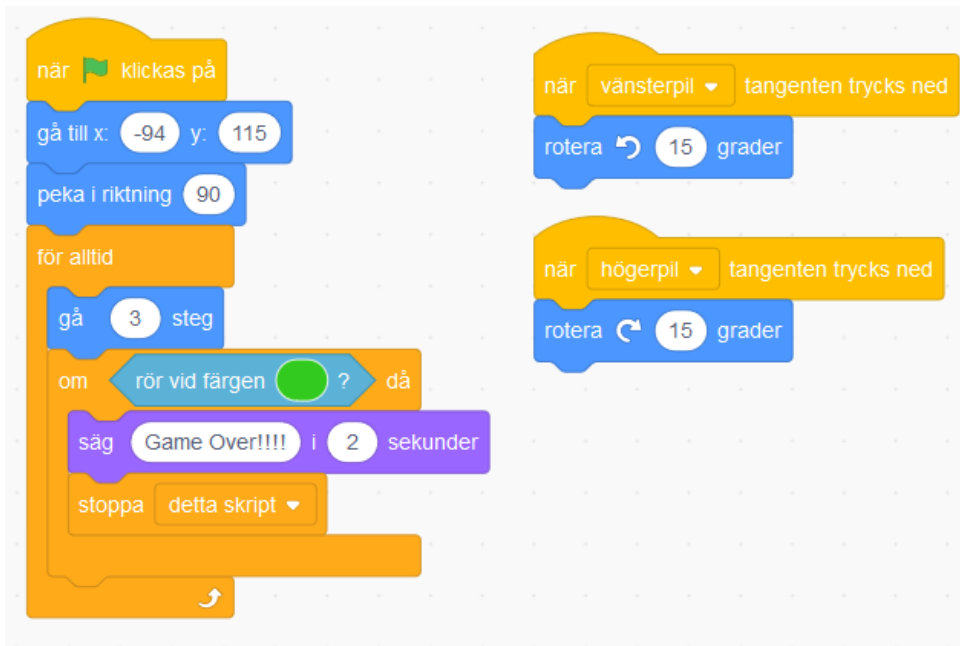


Lägg in detta block längst ned inuti skriptet med "**om <> då**". På så sätt avslutas spelet och skalbaggen stannar om den hamnar utanför banan och blir Game Over.

Är det svårt att veta hur alla blocken ska läggas in i skriptet? På nästa sida kan du se en bild på hur det färdiga skriptet ska se ut.

Färdig!

Grattis, nu har du skapat ditt första spel! Det färdiga skriptet i sin helhet borde se ut ungefär så här - om du följt instruktionerna:

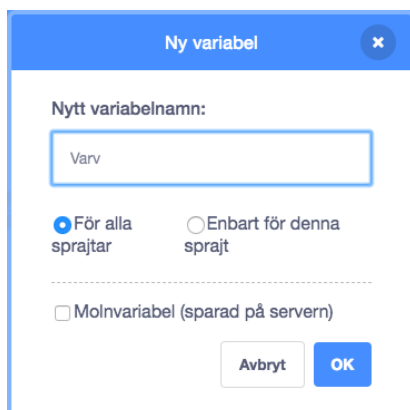


Överkurs:

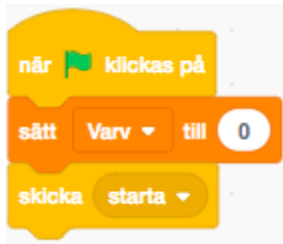
Flera varv och en varvräknare

Visst är det tråkigt att spelet tar slut när du kommit runt ett varv? Nu ska du koda så att skalbaggen kan åka flera varv.

1. Under *Data* klicka på "**Skapa en ny variabel**"
2. Döp variabeln till "**Varv**"



3. Ändra på koden för sprajten **Skalbagge**
 - Under "När **start** klickas på" dra in ett block "**Sätt Varv till 0**"



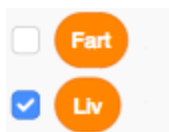
- Ta bort koden som ligger i "OM rör mållinjen"-blocket
- 4. Skapa följande skript i stället när skalbaggen rör mållinjen
 - Säg "Mål" i 2 sekunder
 - Öka variabel "Varv" med 1
 - Skicka meddelandet "start"



Fart

Vi vill att farten ska ändras.

1. Skapa en variabel som heter **Fart**
2. Visa inte variabeln på spelplanen genom att klicka bort krysset under kategorin **Data**



3. Ändra på koden för sprajten **Skalbaggen**
 1. Sätt **Fart** till 2 när meddelandet "**starta**" tas emot. *Du kan ändra på skriptet du redan har kodat.*



2. Ändra i "**För alltid**"-loopen så att skalbaggen går "**Fart**" steg i stället för det antalet steg den går nu



4. Ändra på koden för sprajten som är **Mat**
5. Ändra **Fart** med 0.5 eller 1 när **sprajten** rör **skalbaggen**

