

# Instruktioner till programmering med SCRATCH

MAKE IT WILD PLUS 2 - UTMANING 2 "MÄNNISKANS PUSSEL" - EXPERIMENT 1

TEMA: SKOG OCH INNOVATION

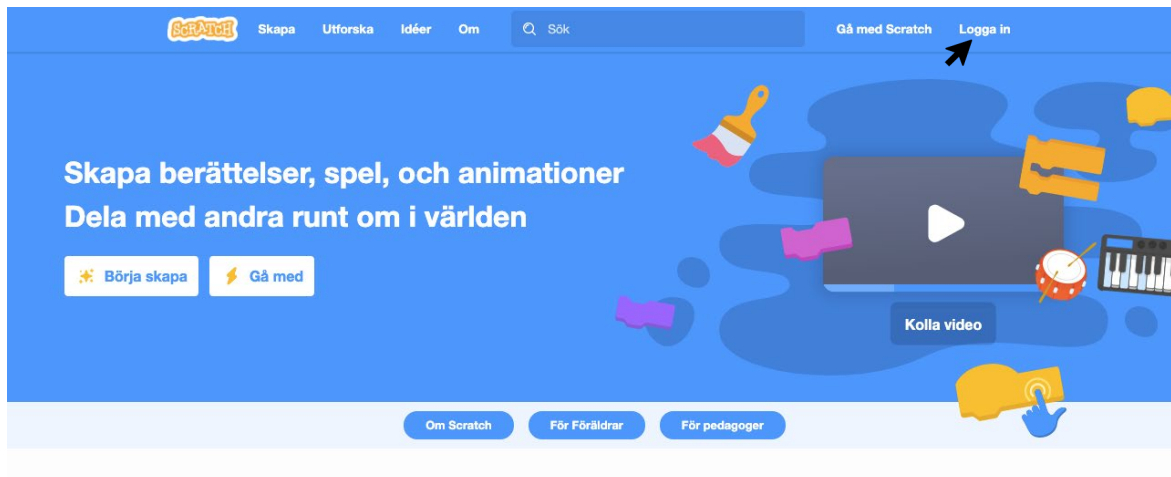
## VÄRLDSPUSSEL

Er uppgift är att programmera en animerad presentation i Scratch utifrån den research ni samlat om er pusselbit. Vi har hjälpt er lite på traven och har skapat början på en presentation som ni kan utgå ifrån, där finns era pusselbitar redan inlagda.

Här är en guide om hur ni hittar till Scratch, skapar ett konto och hittar vår påbörjade presentation. Sedan får ni tips på hur ni kan fortsätta programmera er presentation.

## 1. HITTA TILL SCRATCH

Scratch finns som en hemsida: <https://scratch.mit.edu/>



Vi rekommenderar att ni skapar ett konto på Scratch för att lätt kunna spara era presentationer. Men det fungerar att arbeta även utan ett konto.

- Ska ni arbeta utan ett konto gå direkt in på vårt påbörjade projekt: <https://scratch.mit.edu/projects/497826006/editor/> och hoppa direkt till "2. Ditt projekt"
- Om er lärare har ett konto till er, tryck på logga in och ange inloggningsuppgifterna.



För att hitta vårt påbörjade projekt i Scratch kan ni söka på världspussel eller ange webbadressen: <https://scratch.mit.edu/projects/497826006> för att hitta vår påbörjade presentation

# Sök



Populärt



När ni söker kommer ni få fram projektet: "Världspussel". Tryck på den.



## Världspussel, Presentation - mall

by tekniska-elvira

Remix

Se Inuti

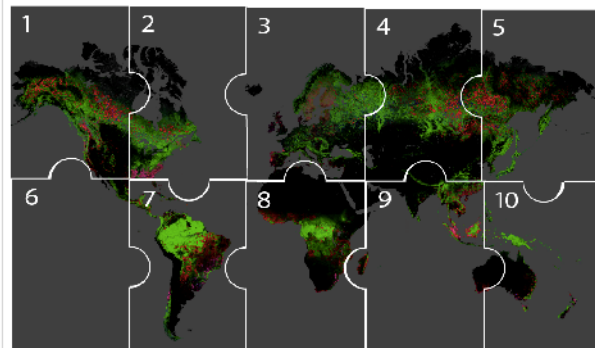


### Instruktioner

Mall för presentation av Experiment 1: Världspusslet.

Först så syns hela pusslet, men när du trycker på mellanslag försvinner alla utom 1.

Ändra så att din pusselbit är kvar och lägg sedan till saker och presentera din pusselbit.



0 0 0 3

© 07 mars 2021

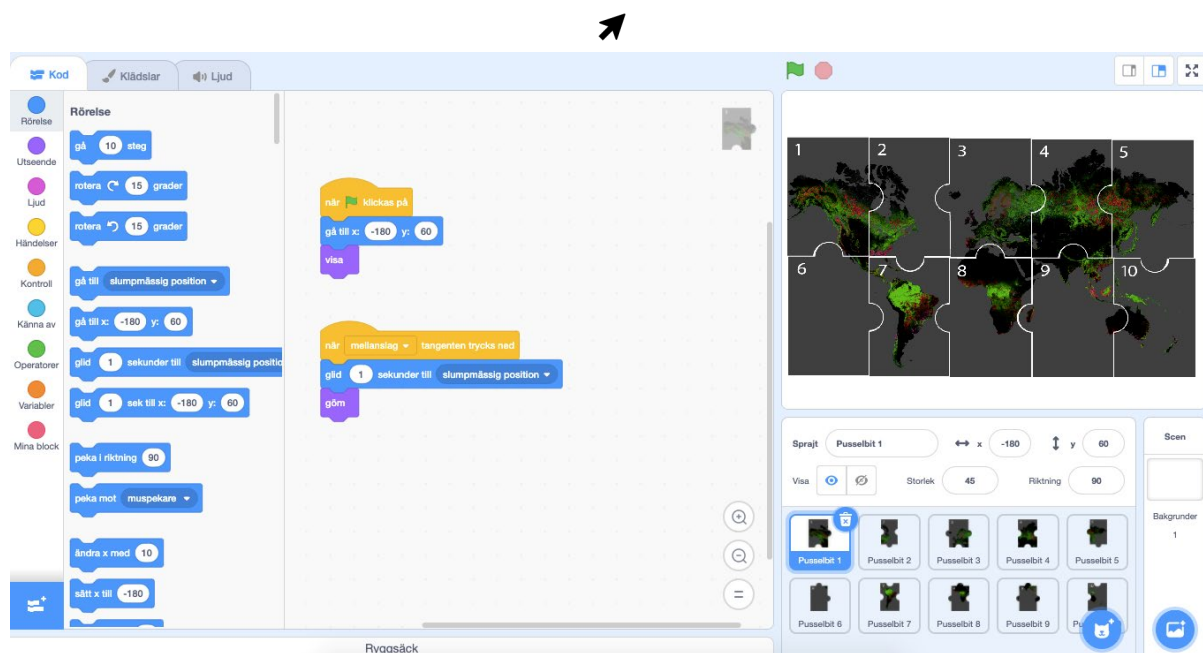
Rapport

Lägg till i studio

Kopiera länk

Här ska du klicka på **Remix**, den gröna knappen. När du klickar på remix så skapas en kopia av vår påbörjade presentation som ni nu kan ändra i hur ni vill.

## 2. DITT PROJEKT



Nu är ni inne i projektet. Alla pusselbitar ligger redan inlagda och är programmerade så att alla förvinner förutom nummer 3 när ni klickar på mellanslag. Testa att trycka på den gröna flaggan och sen mellanslag!

Ni kan döpa ert projekt högst upp på sidan.

Om ni är inloggade på ett konto sparas projektet automatiskt. Ni hittar era sparade projekt i menyn – mina grejer.

Om ni inte är inloggade på ett konto måste ni ladda ned projektet till er dator för att spara. Klicka på arkiv – spara till din dator.

## 3. GÖR ER REDO!

Se till så att det är din pusselbit som är kvar och programmera en presentation för att redovisa den information som ni tagit reda på om pusselbiten.

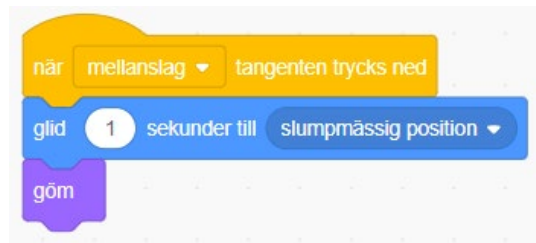
I det projekt som ni har öppnat är det pusselbit nummer tre som ligger kvar när man trycker på mellanslag. Om det inte är er bit så får ni dubbelklicka på den, markera hela kodstycket, som ni kan se i kodexempel 1, från pusselbiten och kopiera detta. Kopierar gör man genom att högerklicka. Om pusselbit tre är er så kan ni ignorera allt i "3. Gör er redo".

**Kodexempel 1:** Er pusselbit ska ha:



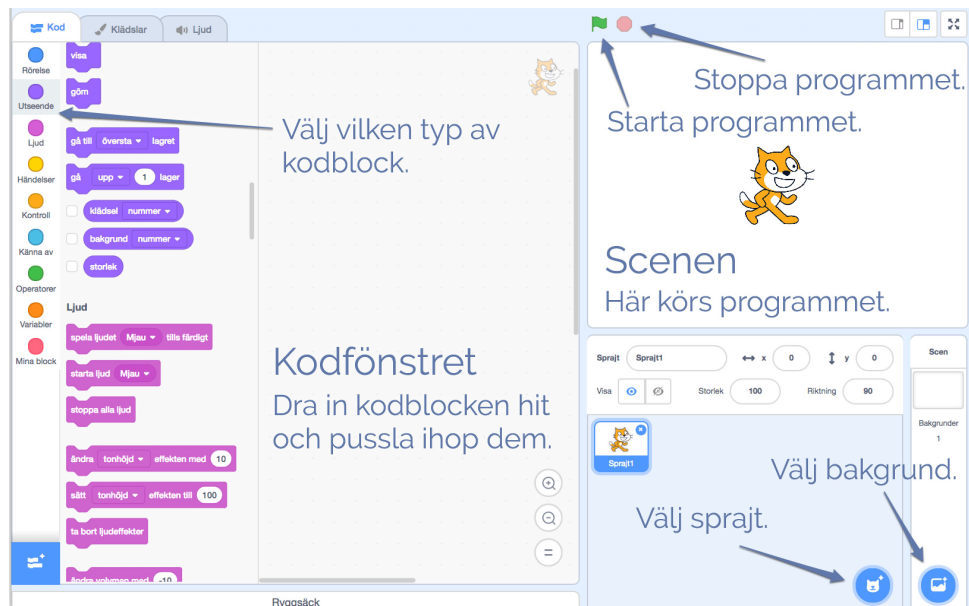
Ta sedan bort den kopierade koden ur bit nummer tre. Dubbelklicka sedan på er egen bit och klipp in koden i er egen bit på världskartan. Byt text till något som passar för er grupp! Kopiera sedan koden från kodexempel 2 som ni hittar i pusselbiten och ta bort den ur er bit. Klipp sedan in den i pusselbit nummer tre.

**Kodexempel 2:** Pusselbit nummer om tre ska ha (Om inte er):



#### 4. BÖRJA GÖRA ER PRESENTATION

##### Förklaringar till projektvyn



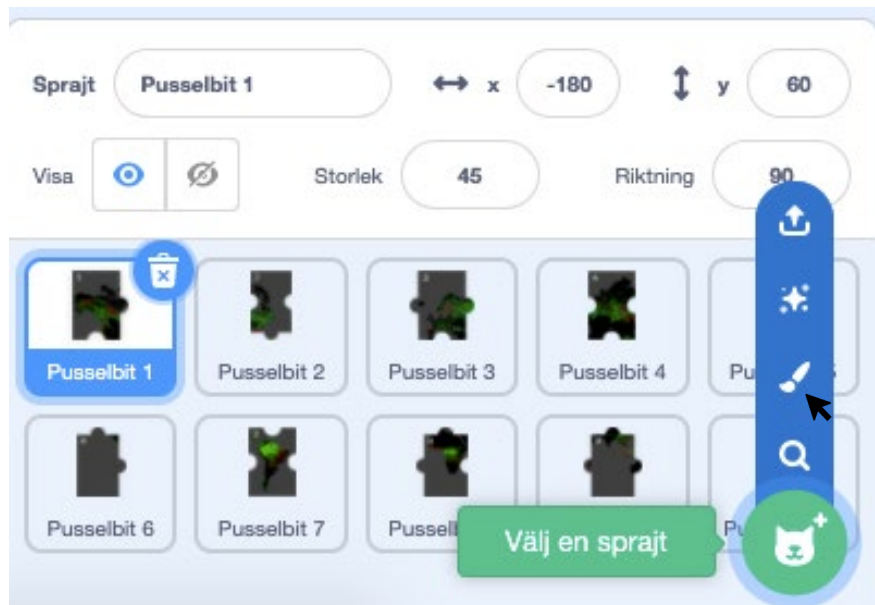
I flikarna uppe till vänster kan du välja kod, klädslar/bakgrund och ljud.

Gröna flaggan startar programmet och den röda stoppsymbolen stoppar programmet.

Välj sprajt: lägger till en ny sprajt. En sprajt är komponent/figur/bild som kan flyttas runt på skärmen oberoende av annan grafik. Ett exempel skulle kunna vara en karaktär man styr. Helt enkelt ett motiv som kan flyttas runt.

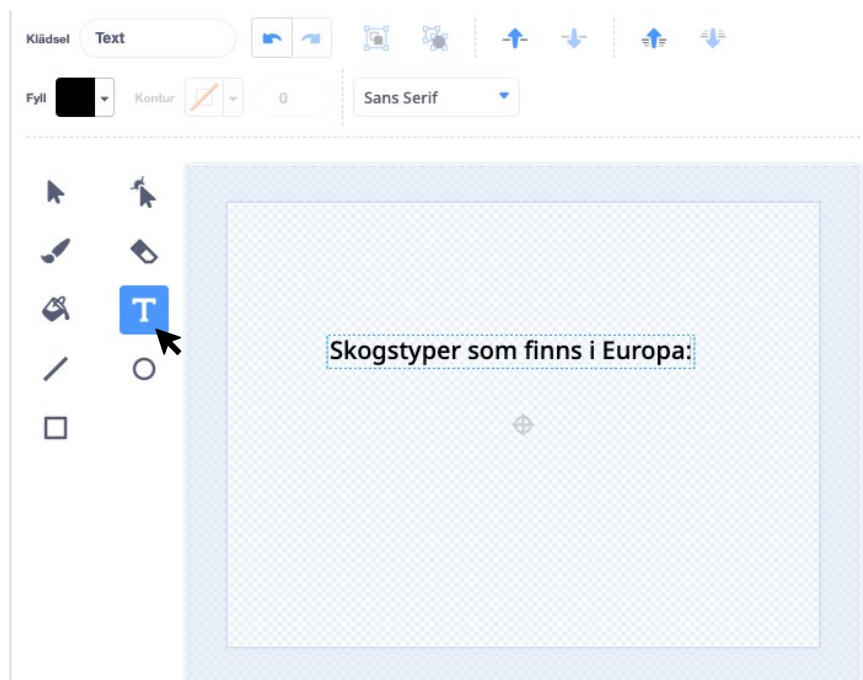
Välj bakgrund: lägger till en ny bakgrund i din presentation.

### LÄGGA TILL TEXT SOM SPRAJT:



För att lägga till text så kan ni skapa en ny sprajt.

Tryck på lilla katten nere till höger. Välj sedan penseln.

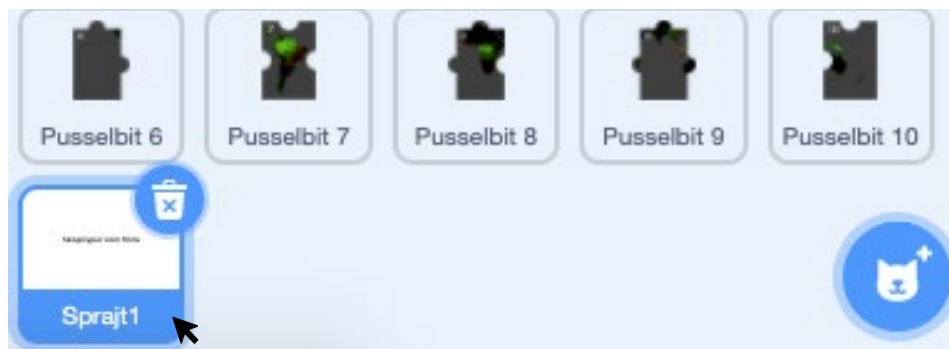


Nu kan ni rita olika figurer och former och även lägga till text. Det blir till en ny enskild sprajt liksom pusselbitarna som redan finns.



## Skogstyper som finns i Europa:

Texten visas på scenen och du kan placera den där ni vill ha den genom att klicka på texten och dra i den.



För att programmera texten, så den kommer fram när vi vill, så ser vi till att rätt sprajt är markerad och sedan går vi till kodfliken.



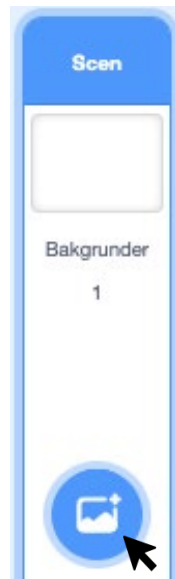
### Kodexempel 3:



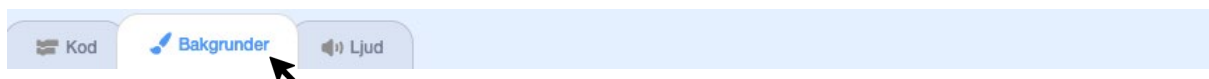
Vi drar sedan ut block för att programmera texten, vår nya sprajt. De här blocken gör så texten göms när vi startar programmet och sedan när man klickar på mellanslag så visas texten.

## ÄNDRA EN BAKGRUND:

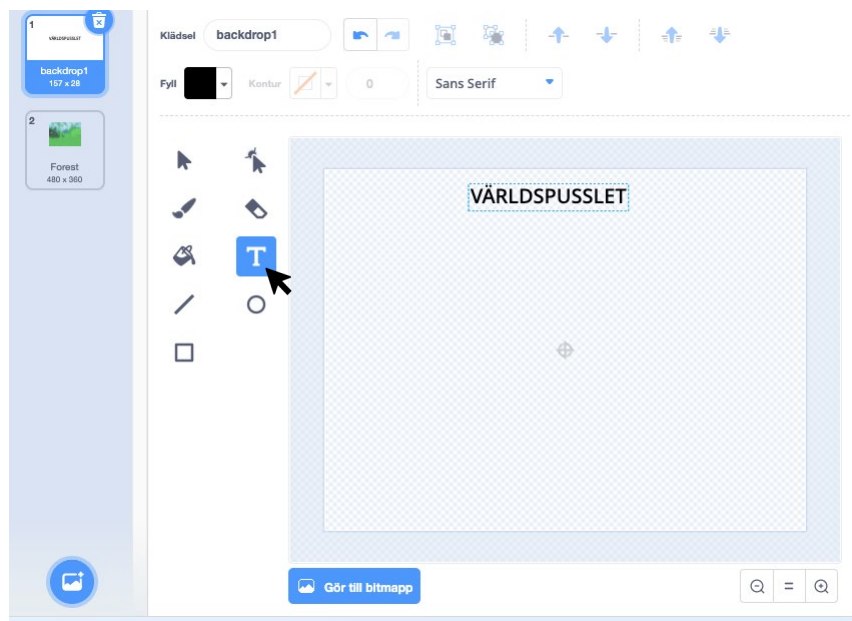
Ni kan även lägga till text, eller något annat motiv, direkt på er bakgrund.



Klicka då på bakgrunden så ni har den markerad.



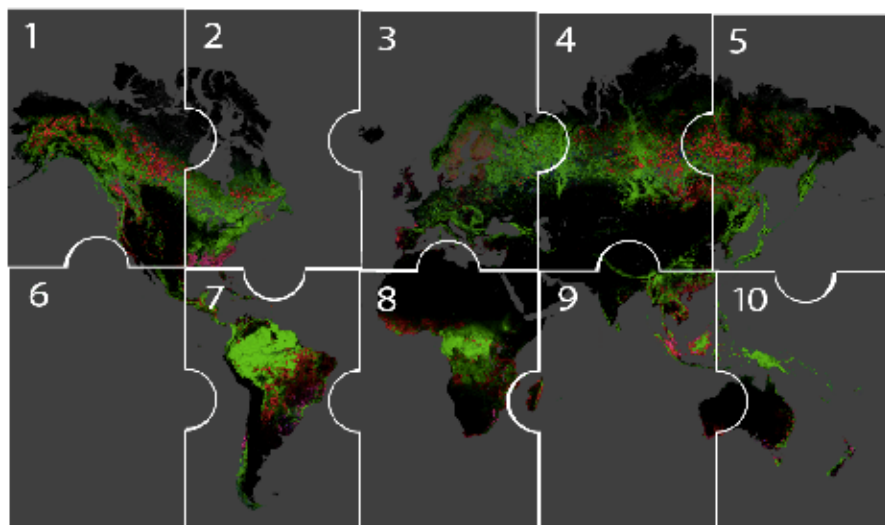
Och gå sedan in på bakgrundsfilen.



Här kan ni måla, lägga till former och text på bakgrunden.  
Ni kan även välja en annan färg på bakgrunden.



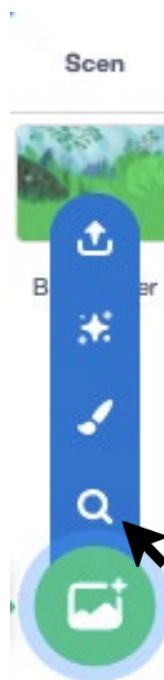
## VÄRLDSPUSSLET



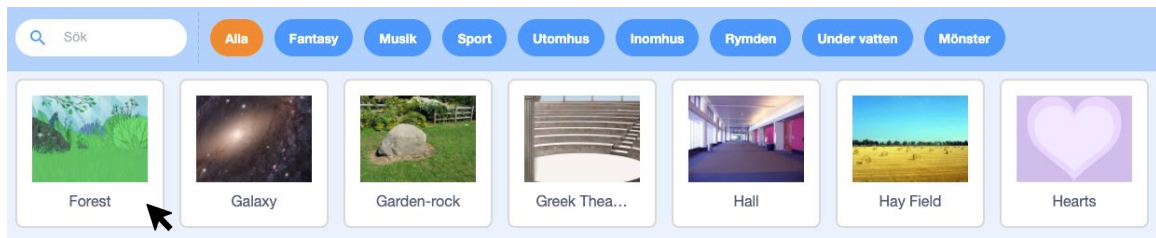
Era ändringar kommer sedan synas på scenen direkt.

### LÄGGA TILL EN BAKGRUND:

Ni kan också lägga till en helt ny bakgrund.



Ni kan söka efter bakgrunder som finns, skapa egna eller ladda upp andra bilder.  
Klicka på förstoringsglaset för att söka efter en ny bakgrund.



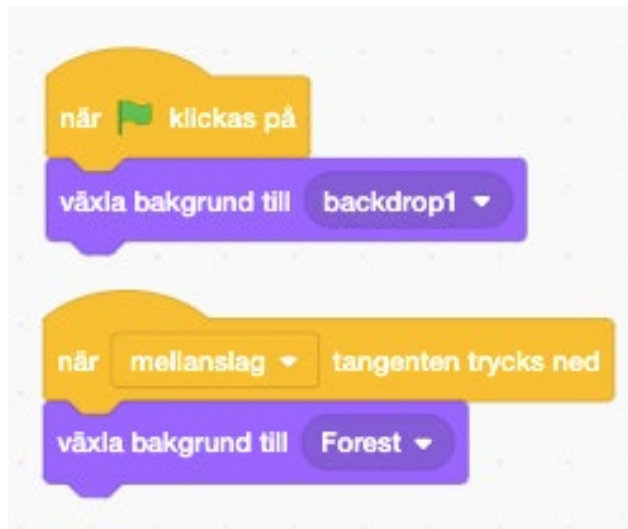
Här kan vi se några av de bakgrunder som finns i Scratch och man väljer en bakgrund genom att klicka på den.



När ni har valt en ny bakgrund kommer den synas såhär i scenen. För att programmera våra bakgrunder, så rätt bakgrund visas när vi vill, så har vi bakgrund markerat och går in på kodfliken.



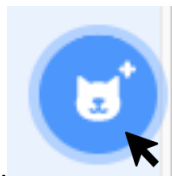
#### Kodexempel 4:



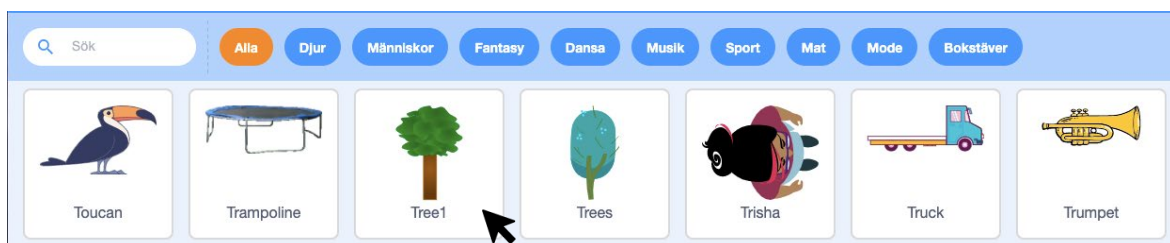
Vi kan lägga till dessa kodblock som visar bakgrund backdrop1 (den vita) när vi startar programmet och växlar till Forest (vår nya bakgrund) när man trycker på mellanslag.

#### LÄGG TILL OCH ÄNDRA EN SPRAJT:

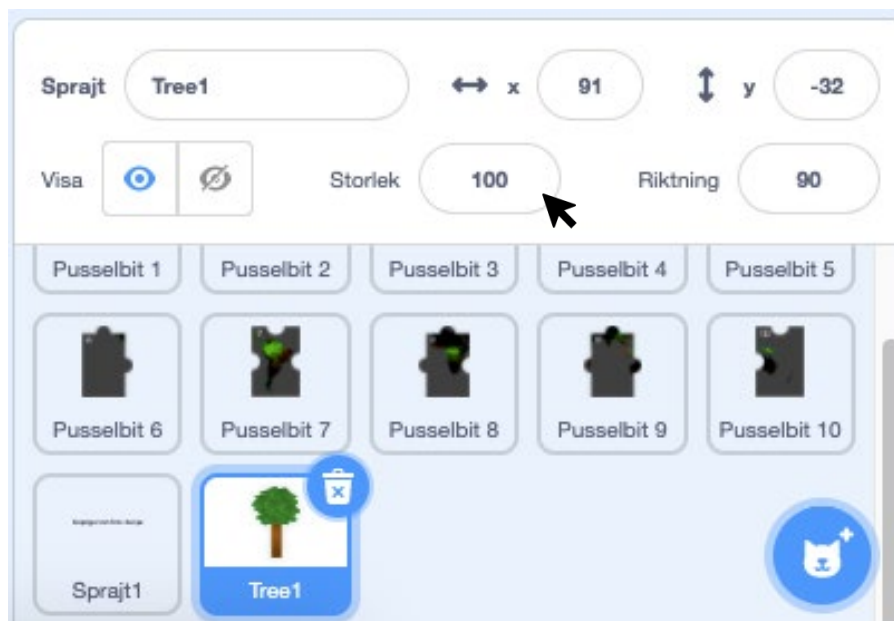
Man kan även lägga till befintliga figurer som en ny sprajt.



Klicka på "välj en sprajt" – knappen



Ni kommer då få upp alla olika figurer och motiv som finns, välj den du vill ha genom att klicka på den.



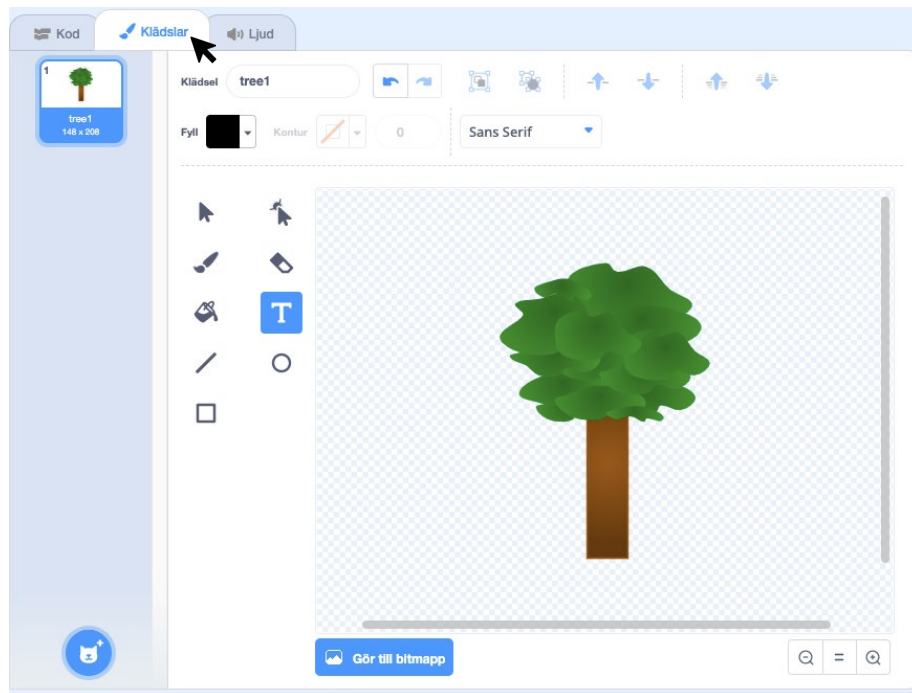
Här har vi till exempel lagt till ett träd.



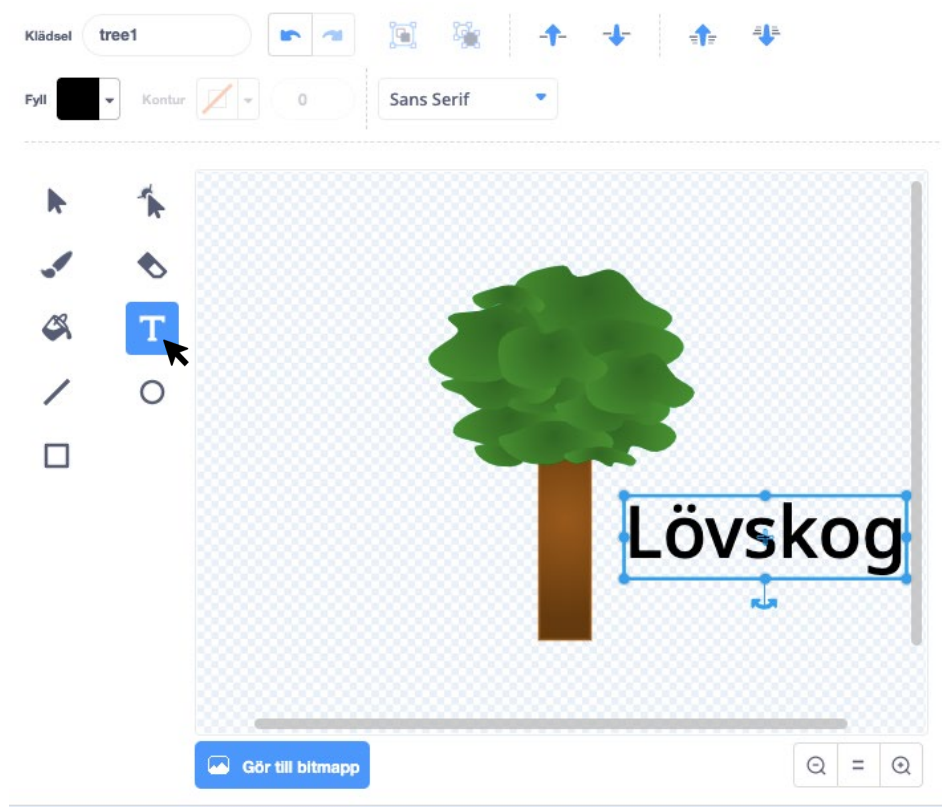
Vi kan även ändra storlek på trädet.



Och placera det där vi vill ha det på scenen.



Vi kan även ändra trädets "klädsel" och lägga till saker.



Här har vi lagt till lite text bredvid trädets.

### Kodexempel 6:



För att programmera trädet klicka på kodfliken och dra in block. Dessa block gör så trädet är gömt när programmet startas men att det visas när man trycker på mellanslag. Vi har även lagt till ett "vänta-block" som gör att det tar 3 sekunder från att man trycker mellanslag till dess att trädet visas.

**Gör nu er grej och lycka till med presentationen!**  
**Lycka till från pedagogerna Elvira och Axel**