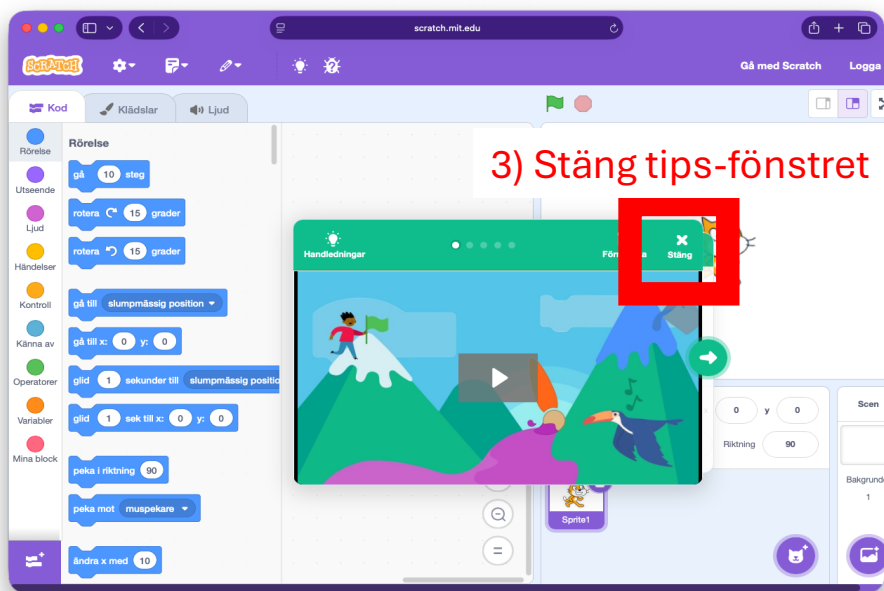


1) Surfa till **scratch.mit.edu**



2) Tryck på **Börja skapa**

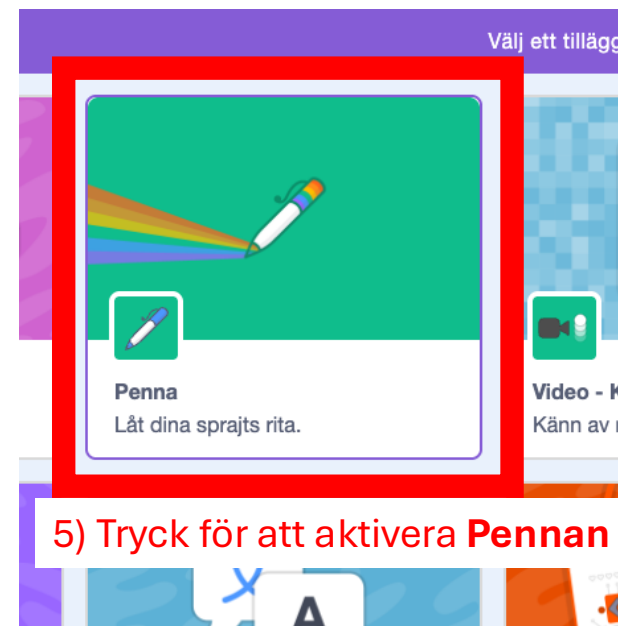


3) Stäng tips-fönstret

Aktivera Penna/Pen för att rita



4) Tryck



5) Tryck för att aktivera **Pennan**

Scratch-miljön

The image shows the Scratch web environment with several annotations in Swedish:

- Settings:** A red box highlights the "Settings" button in the top navigation bar.
- Language:** A text box says: "Är språket inte på svenska? Ändra då språk under Settings → Language".
- Block:** A red box highlights the "Block" area on the left, which contains categories like "Rörelse" (Movement), "Utseende" (Appearance), "Ljud" (Sound), "Händelser" (Events), "Kontroll" (Control), "Känna av" (Sensing), "Operatorer" (Operators), "Variabler" (Variables), "Mina block" (My blocks), and "Penna" (Pen). A text box says: "Vi kommer börja med block under **Rörelse, Händelser och Penna.**".
- Programmeringsyta:** A red box highlights the "Programmeringsyta" (Programming area) in the center, which is a grid for building scripts. A text box says: "Här skapas programmet. Dra hit block från vänster.".
- Scen:** A red box highlights the "Scen" (Stage) area on the right, which is where the sprite is displayed. A text box says: "Här kan man exempelvis rita med Katten (sprajten)".
- Sprajter/Bakgrunder:** A red box highlights the "Sprajter/Bakgrunder" (Sprites/Backgrounds) area at the bottom right, which includes a "Sprajt" (Sprite) section with a "Sprite1" button and a "Bakgrunder" (Backgrounds) section with a "1" button.

Första program

Uppdrag

Skapa detta program.

Dra in block från vänster till **Programmeringsytan**.
Blocken hittas under **Rörelse**, **Händelser** och **Penna**.
Blocket **Penna ned** låter katten rita när den går.

Blocken ska ligga efter varandra i **sekvens**.

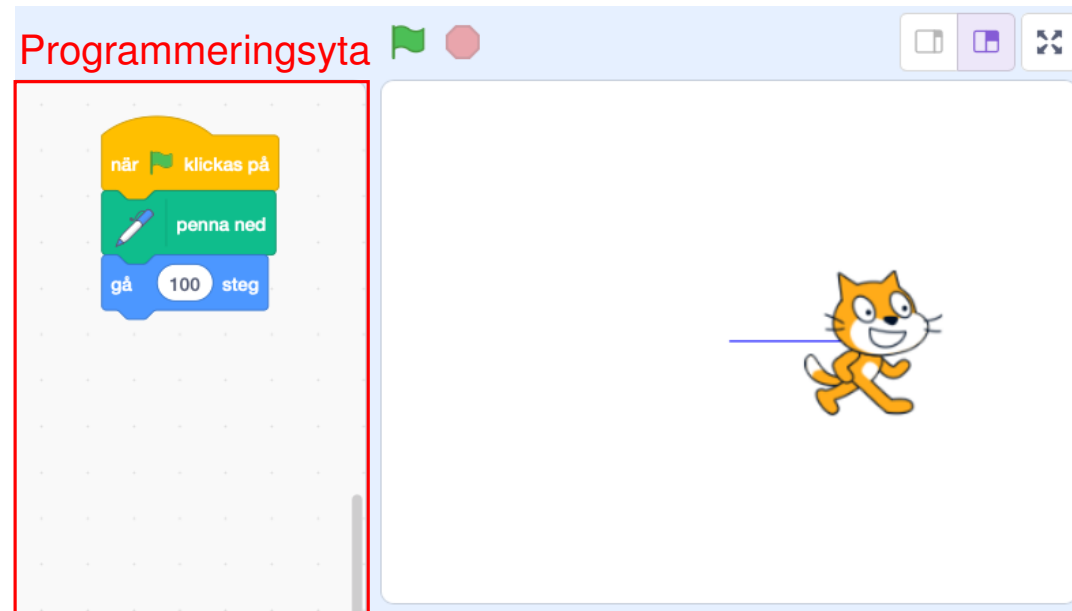
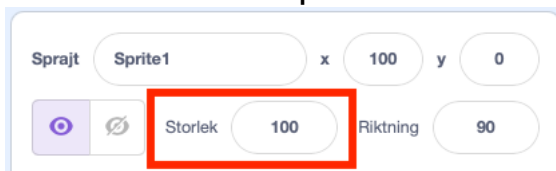
Tryck sedan på  för att **Starta** programmet.

Starta programmet flera gånger. Vad händer då?

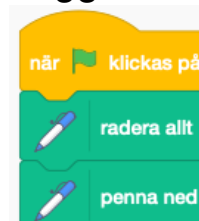
Mer

Testa fler saker och starta programmet igen:

- Flytta på Katten (sprajten) genom att dra den.
- Ändra på antal steg från 100 till 150 i **Gå**-blocket.
- Ändra storleken på Katten från 100 till 50:



- Lägg till blocket **Radera allt** först:



Då kommer allt katten tidigare ritat att rensas när man trycker på .

Kvadrat

Uppdrag

Ändra på ditt program och rita en kvadrat.

Använd blocken **Gå** och **Rotera**:

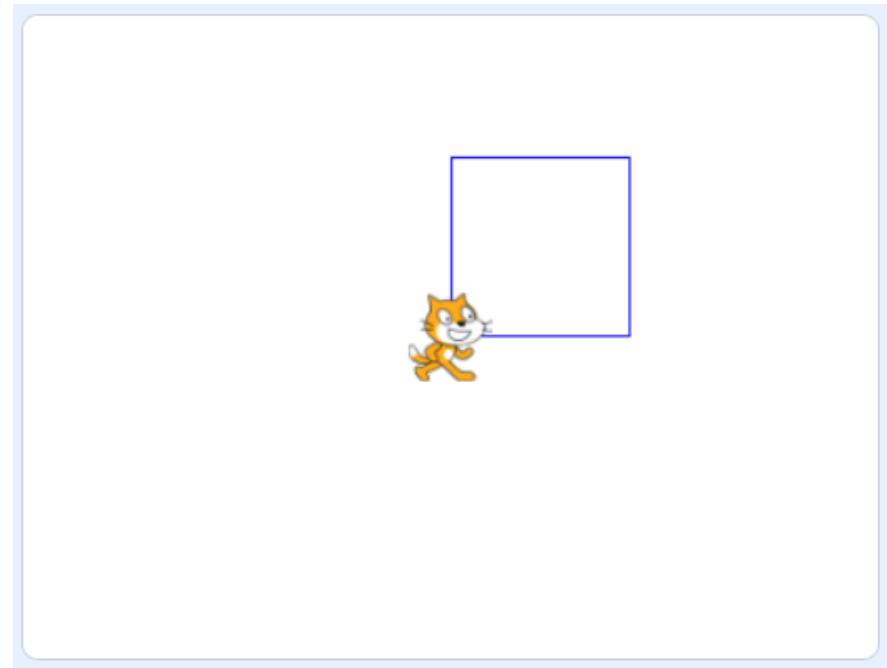
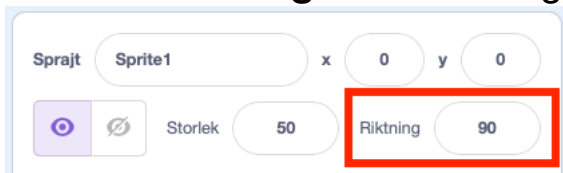


Skriv 100 steg i **Gå**-blocken och 90 grader i **Rotera**-blocken.

När man trycker på  ska en kvadrat ritas.

Mer

- Tips: ställ dig upp och gå i en kvadrat. Tänk på hur många gånger du går Framåt och Svänger. I vilken ordning gör du detta?
- Kattens **Riktning** bör vara 90 grader:



Labyrint

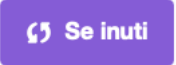
Uppdrag

Katten ska gå från start till mål (äpplet) och samtidigt rita. Detta ska ske när man trycker på 

Steg 1:

Labyrinten finns på:

<https://scratch.mit.edu/projects/1312637391/>

Tryck därefter på 

Steg 2:

Flytta katten till START genom att ändra på x- och y-koordinaten i **Gå till**-blocket.

Se koordinatsystemet på nästa sida för att uppskatta x- och y-koordinaten för START.

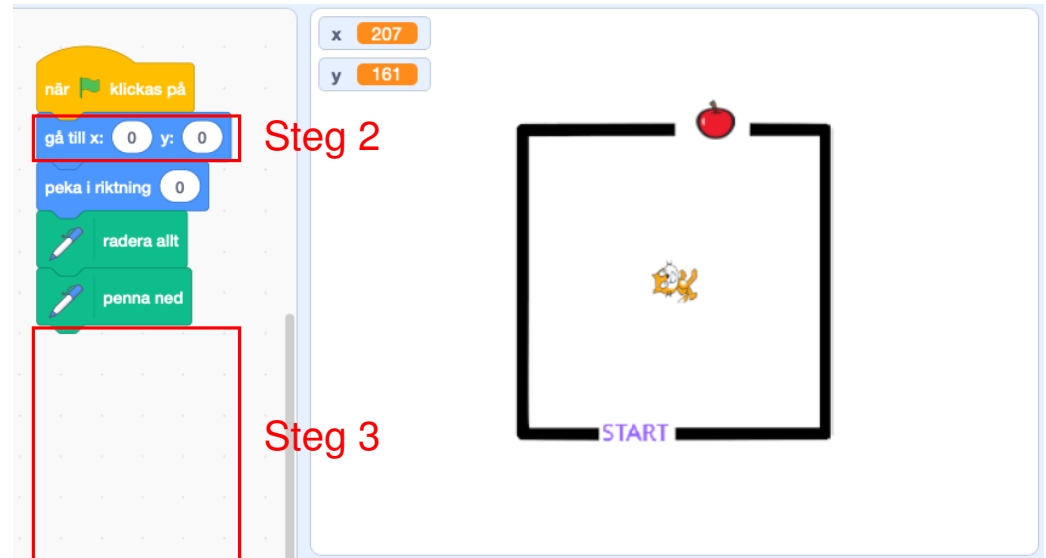
Steg 3:

Låt nu katten gå från start till mål genom att lägga till flera **Gå**- och **Rotera**-block.

Mer

Det finns en till labyrint på:

<https://scratch.mit.edu/projects/1312640956/>



Koordinatsystem

