

GRUNDER I PROGRAMMERING | ÅK 4-6

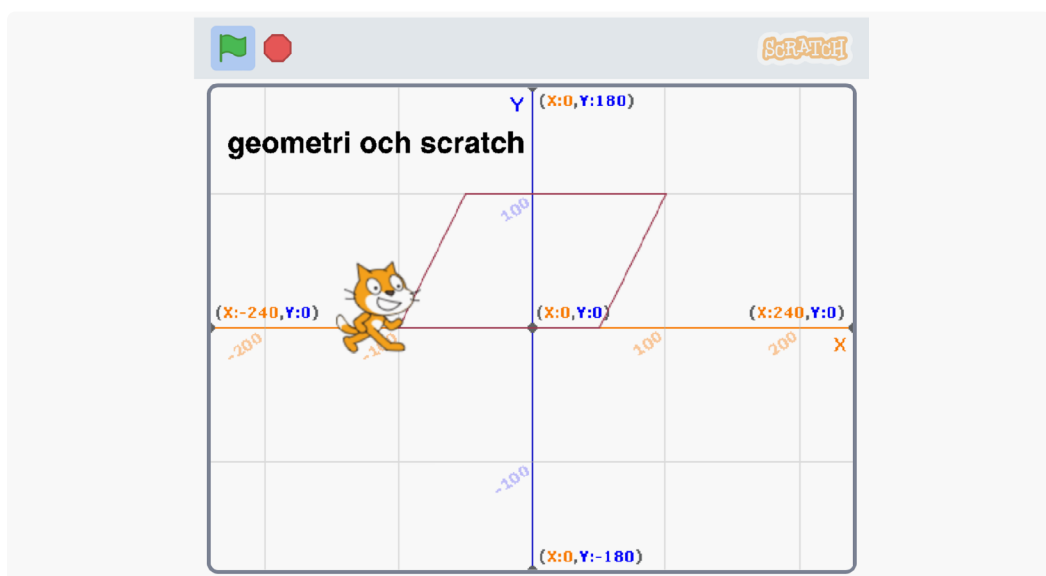
Gör och förstå geometriska figurer med Scratch

Lektionen handlar om att skapa ett program för att rita en eller flera geometriska former.

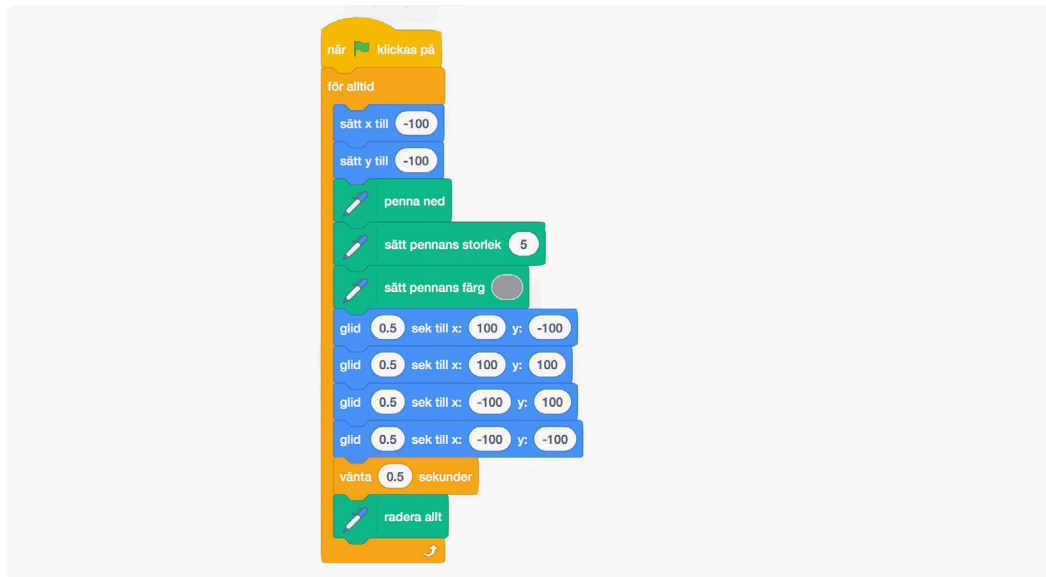
1

Ett program som ritar geometriska former

Gör uppgifterna.



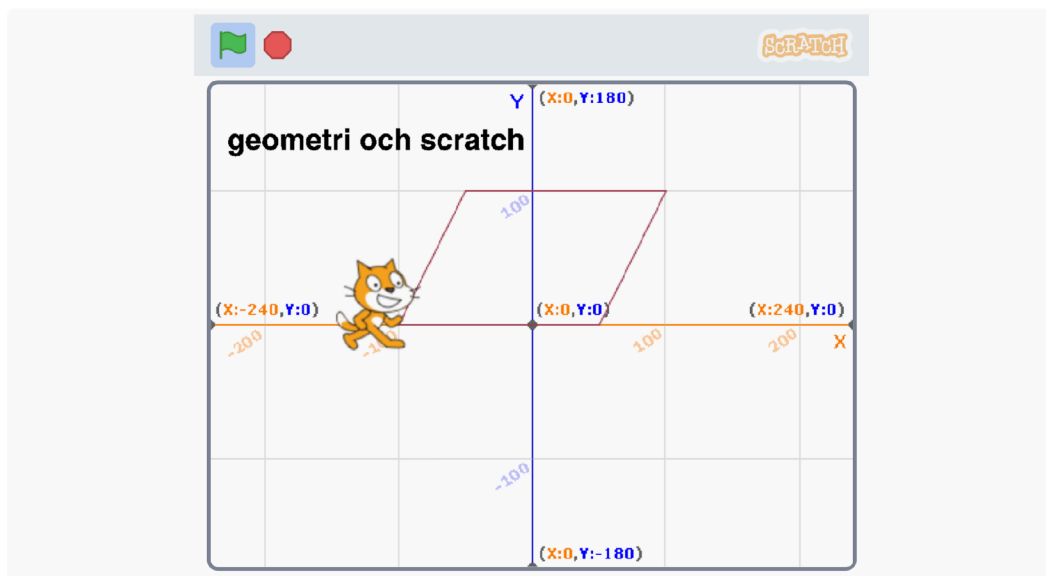
1. Titta tillsammans på Scratch-projektet Former, xy-axel¹.
2. Vad gör programmet? Beskriv.
3. Titta på koden, genom att klicka på "Se inuti".



- a. Titta på koden och berätta vad som händer i programmet.
Använd programmeringsbegrepp som loopar, villkor med flera.

2

Använd x- och y-läge för att göra geometriska figurer i Scratch



1. Gå till scratch och remixa produktionen Former xy-axel¹
2. Gör om programmet i Scratch så att en sprajt, till exempel katten, ritar en triangel. Använd projektet Former xy-axel¹
3. Vilka geometriska figurer kan du komma på som man kan göra i Scratch? Hur kan du förändra ritverktyget så att dessa former skapas?
4. Låt katten eller valfri sprajt rita en cirkel, en romb eller ett rätblock.

3

Avslutande reflektion

Visa ditt projekt i Scratch för en kompis och sammanfatta gemensamt hur det gick att programmera. Berätta om de algoritmer, buggar, villkor och loopar som du använde för att skapa programmet.

Titta på bilden och undersök vilken form detta program skapar - är du osäker testa i Scratch.

