



FORTSÄTT MED SCRATCH | ÅK 4-6

Meddelande och game over | 5 av 6

Lektionen handlar om att lära sig använda meddelandefunktionen i Scratch.

1

Använd meddelanden i Scratch

Titta på [filmen](#)¹ och följ instruktionerna i eget [Scratchprojekt](#)².



1 <https://www.youtube.com/watch?v=fL1NzBOWBLU>

2 <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

2

Repetera meddelanden och init-skript

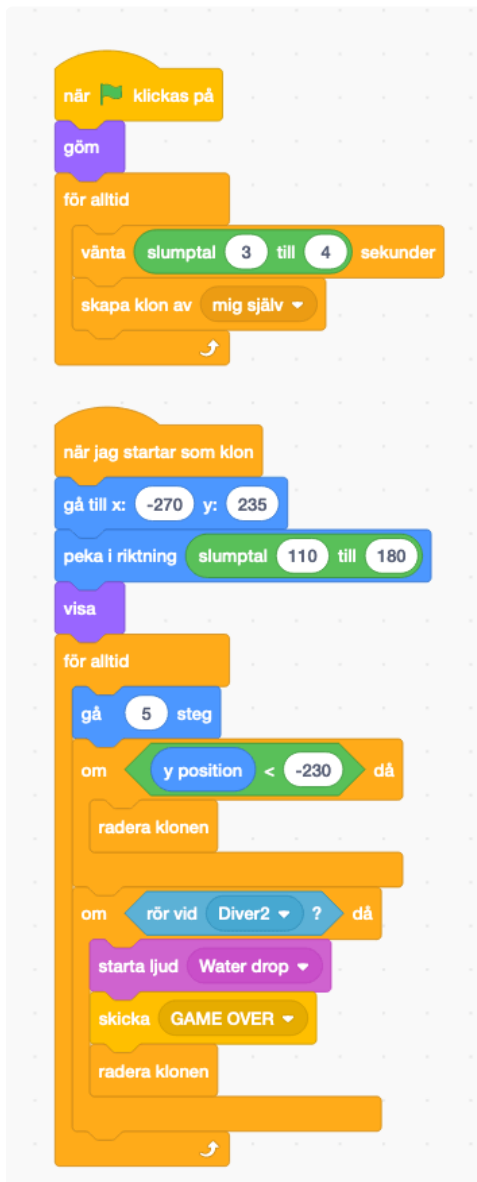
Undersök Scratch

Gå till [Scratch¹](#) och undersök:

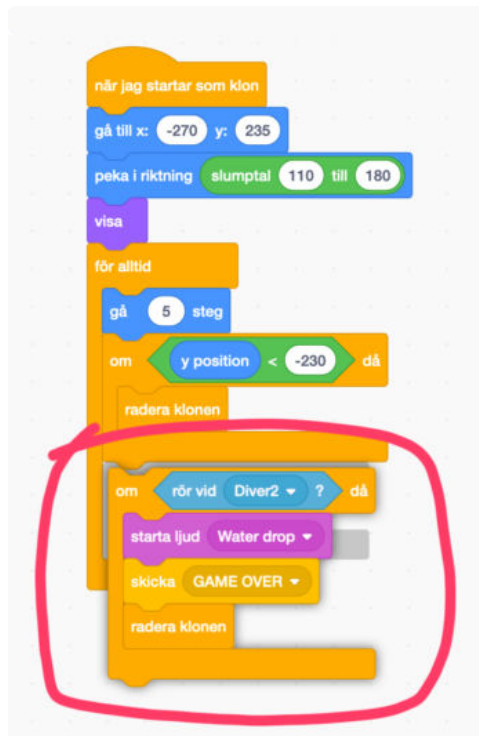
1. Hur gör man en egen Sprajt?
2. Vad innebär blocket "skicka meddelande"?



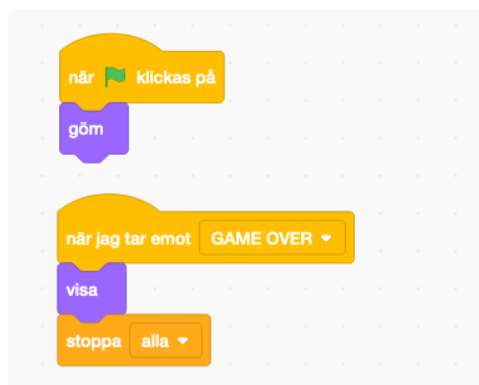
3. Titta på koden för hajen nedan och förklara hur de styr sprajten med "Game Over"-skylten.



4. Förklara vad som händer när hajens villkor "om rör vid Diver2? då" uppfylls:



5. Game Over-sprajten har följande kod. Vad innebär den?



6. Vad är ett init-skript och hur använder du det?
7. Repetera begreppen: villkor, variabler, loopar.