



FORTSÄTT MED SCRATCH | ÅK 4-6

Styr en sprite med piltangenterna | 2 av 6

Lektionen handlar om att programmera i Scratch med hjälp av koordinatsystem.

1 Styr en sprajt med piltangenterna

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



1 <https://www.youtube.com/watch?v=GWDajl53Xbo>

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

2

Repetera och programmera

Undersök Scratch

Gå till [Scratch¹](https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted) och undersök:

1. Hur ändrar du sprajt?
2. Hur ändrar du bakgrund?
3. Vad gör koden nedan? Förklara och använd begreppen: koordinat, x-axel, loop, villkor.

