



FORTSÄTT MED SCRATCH | ÅK 4-6

Villkorsstyrda krabbor och speltestning | del 6 av 6

Lektionen handlar om att testa det spel som eleverna skapat i Scratch.

1 Lägg till en fiende

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



1 https://www.youtube.com/watch?v=hWRgI6cC7NA&embeds_aturi=https%3A%2F%2Fdigitalalektioner.se%2F&feature=emb_imp_woyt

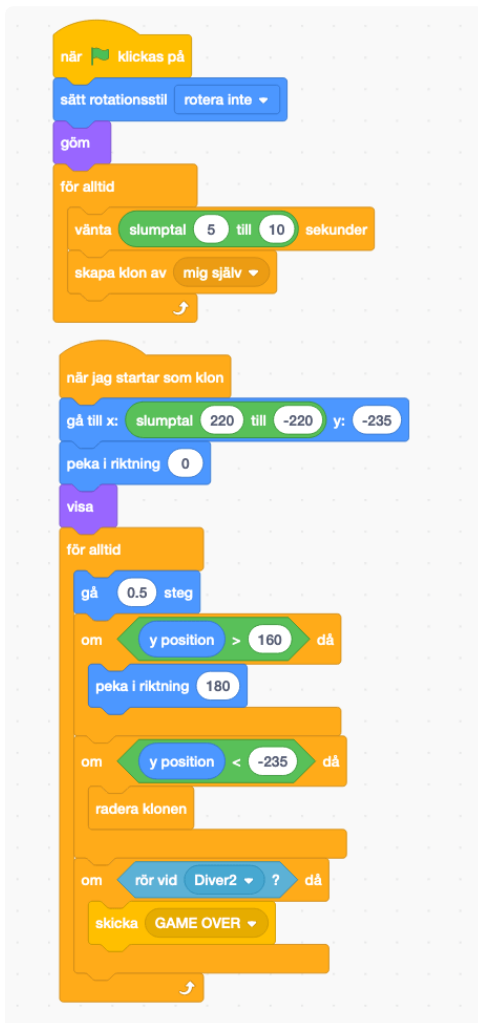
2 <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

2

Repetera krabbans kod

Undersök Scratch

1. Titta på krabbans kod och berätta vad som händer i koden:



2. Hur använder du koordinatsystemet, villkor och loopar?

3

Förbättra spelet och gör till ditt eget

Gå till ditt Scratchprojekt och förbättra spelet - eller använd vårt spel och gör det mer spännande.