```
IT / Geometri i Scratch
```

Scratch:

Scratch er et brik programmerings sprog til at lave små grafiske spil eller andet grafik. Programmet kører direkte i ens browser og kræver ikke noget installeret.

Du kan finde scratch her: https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted



Brik menu:

Til venstre i browseren ser du en brik menu.

Her kan man finde alle mulige slags brikker der udføre forskellige handlinger.

Man kan vælge dansk sprog hvis man har det bedre med det.

Starten på programmet:

Hvert program skal startes med en brik der har et grønt flag



Du finder brikken under det gule felt (Events)

Pen extension:

For at kunne tegne – som vi skal – skal vi have tilføjet pen brikkerne.

Klik nederst på det blå ikon





Så skal vi tegne

Vi skal bede scratch om at sætte pennen ned på papiret!

Her vælger vi "pen down".



http://www.madsmatik.dk d.10-01-2021

Tegne med pen:

Nu skal vi få scratch til at tegne med pennen. Det gør vi ved at vælge menuen "motion" og derefter "move". Hvis man ændre i feltet fra 10 til 100 vil stregen i stedet blive 100 lang.



Fjern den lille kat:

Vores lille kat følger desværre med. Den er i vejen og vi skal have fjernet den Under "Looks" findes en brik der hedder "hide" – det er den vi skal bruge.

💮 🔻 File Edit • Tutorials () Sounds 🔚 Code J Costumes Motion R switch costume to costume2 -Looks Sound Events Click Control Sensing 10 st 100 Operators hange color 👻 effect by 25 Variables effect to 0 My Blocks 2 Pen (\mathbf{O})

```
IT / Geometri i Scratch
```

Slet det gamle:

Når man klikker flere gange på det grønne flag vil man se at scratch ikke sletter det gamle der er tegnet. Det er ikke så smart når vi vil tegne forskellige geometriske figurer. Vi må derfor slette skærmen hver gang vi starter. Under "pen" findes en brik "erase all" som kan gøre dette



Sæt et start punkt.

Hvis man klikker flere gange på det grønne flag vil man se at pennen husker hvor den var sidst og tegner videre herfra. Det er lidt uhensigtsmæssigt da vi godt vil have figuren det samme sted hver gang. Vi skal altså bruge en brik du finder under "motion" der hedder "go to x, y"



http://www.madsmatik.dk d.10-01-2021

Tegn Kvadrat:

Brug brikker under "motion" til at tegne et kvadrat. Her bruges move (på 100) og turn (på 90 grader)



Opgave 1: Lav programmet mere simpelt

Du skal prøve at bruge loops/løkke så programmet bliver mere simpelt

Du kan finde brikkerne under "control"



Opgave 2:

Du skal nu programmere scratch til at tegne følgende geometriske figurer

- Rektangel
- Trapez
- Trekant

Det sjove program:

Prøv at lav programmet her og se hvad der sker og ændre nogle af parametrene

