



<http://cmc.education/scratch/tasks/maze.php>

Labyrintspel

Steg 1

Välj (eller rita) en sprajt som ska styras.
Rita en labyrintbakgrund eller använd en färdig bakgrund.

Steg 2 Styr

Sprajten kan peka i fyra olika riktningar



Lägg in koden



Lägg själv till kod som styr sprajten: ned, höger, vänster. Hur ska den koden se ut?

Steg 3 Börja om

Lägg till koden:



Se vilka koordinater sprajten ska ha när spelet startar. Se till att dessa används i gå-blocken.

Steg 4 I mål

Lägg till ett om-block till innanför för-alltid-blocket som kontrollerar om sprajten nått målets färg.

Bestäm själv vad som ska hända när sprajten når målet. Du kan till exempel göra en bakgrund där det står "Du vann". Se till att labyrintbakgrunden visas när programmet börjar. Se till att bakgrunden byts till "Du vann" när sprajten når målet.

Steg 5 Poäng

Lägg in sprajts som spelaren ska plocka på vägen. Exempelvis frukter och godis. Se till att varje sådan sprajt visas när programmet startar men göms när de rör vid den styrda sprajten.

Gör en variabel poäng. Se till att poängen sätts till 0 när spelet börjar. Ändra poängen med 1 varje gång spelaren plockar en frukt eller godis.