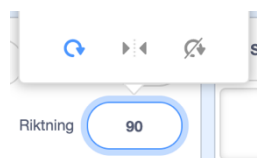


Avsnitt 4: Riktning, rörelse

I det här avsnittet går vi igenom riktning både via sprajtrutan och via rörelseblocken. Undersök/låt eleverna undersöka vilken rotationsstil i det blå blocket (vänster-höger, rotera inte, rotera) som motsvarar vilken symbol vid Riktning-rutan.



Riktning
Riktningrutan

Låt eleverna komma med förslag på när de olika varianterna skulle kunna passa att använda!

Vi går även igenom rörelse på tre olika sätt. Om du vill att sprajten ska förflytta sig långsammare än 1 sekund, går det inte att skriva exempelvis 0,5. Prova och se vad som händer! Scratch är en amerikansk mjukvara och i USA används punkt istället för decimaltecken. Prova att skriva 0.5 (noll punkt fem) istället och se hur sprajten rör sig långsammare.

Inga nya begrepp i det här avsnittet.