

Avsnitt 5: Händelseblock, kontrollblock

Om ni vill, utgå från lektion 4 på Koll på programmerings Scratchsida Mattekoll:
<https://scratch.mit.edu/projects/507085739/editor/>

Repetera också eventuellt vad koordinater är, och att sprajtens koordinater redan syns i de blå rörelseblocken "gå till" och "glid".

Extrauppgift: Låt eleverna leka runt med de olika händelse- och kontrollblocken. De kan också pröva att lägga till fler sprajter, och programmera dem att röra sig.

Om eleverna kommer på något de vill testa, men du inte vet hur – uppmana dem att googla eller fråga klasskamrater som kanske har arbetat mer i Scratch.

Nya begrepp:

Händelseblock	De gula blocken i Scratch, som styr när något i skriptet ska ske, exempelvis att en sprajt ska börja röra sig när mellanslagstangenten trycks ned.
Kontrollblock	De orange blocken i Scratch, som används för att kontrollera kod på olika sätt, exempelvis genom att vänta eller upprepa.
Skript	En sekvens av instruktioner. Eftersom blocken i Scratch redan innehåller färdig kod kan även ett enskilt block ses som ett skript.
Köra, körs	När instruktionerna utförs och skriptet är igång.
Gröna flaggan	Den gröna flaggan i Scratch används för att återställa allt till en startposition.
Stoppknappen	Den röda stoppknappen i Scratch används för att stoppa alla skript.