

## Avsnitt 7: Kopiera kod, remixa

Ni kan leta efter valfria projekt under Utforska-fliken, och tillsammans "titta inuti" och se vilken kod som ligger bakom andra projekt. Ni kan direkt i valfritt projekt ändra kod och se vad som händer. I många av projekten är det väldigt avancerad kod, så det kan vara bra att titta på ett projekt med ganska lite kod, exempelvis <https://scratch.mit.edu/projects/278742899/editor/>

När ni kommer till att kopiera era sprajter, kan det vara bra att prata om vikten av att verkligen vara nöjd med koden till sin sprajt innan man kopierar den. Om man kommer på att man vill ändra något efter att man kopierat en sprajt, kanske man behöver ändra i 20 sprajter.

Extrauppgift: Låt eleverna leta runt bland andras projekt och remixa, eller kopiera kod via ryggsäcken.

Nya begrepp:

Remixa	När man utgår från någon annans projekt och får en exakt kopia att utgå ifrån.
Ryggsäck	Genom att använda ryggsäcken i Scratch kan man spara kod och använda den till en annan sprajt.
Projekt	Ens arbete i Scratch, exempelvis ett spel, en berättelse eller animationer.
Projektsida	Den sida som tillhör varje projekt, och innehåller eventuella instruktioner, noteringar och beröm.
Uttryck	Ett uttryck inom matematiken kan vara numeriskt ( $3 + 9$ ) eller algebraiskt ( $x + 8$ ).