

Rita en kvadrat med Scratch

Bestäm position på skärmen

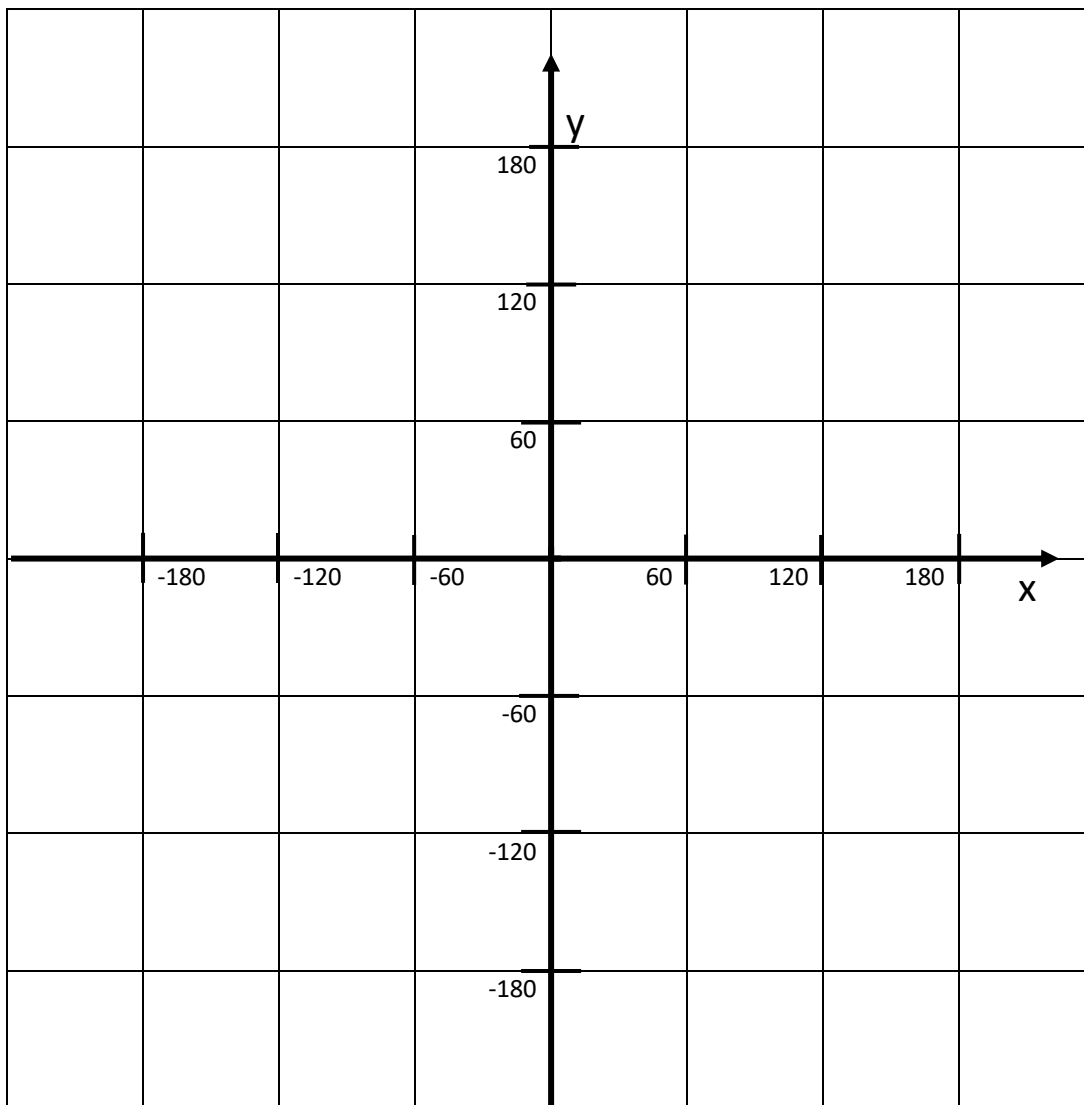
Du ska rita en kvadrat med pennan som finns i Scratch.

Men först ska vi undersöka hur man bestämmer position på skärmen

Du kan tänka dig skärmen som en karta eller som ett koordinatsystem.

Skärmen har en riktning horisontellt, (i sidled) som brukar betecknas med X och en riktning vertikalt, (upp- och nedåt) som betecknas med Y.

Positionen $X = 0$, $Y = 0$ är en punkt mitt på scenen.



Gör gärna nedanstående lilla programsnutt, kopplad till ett script, t.ex. katten, så att du får en uppfattning om olika positioner på scenen



Klicka sedan i rutorna och ändra x-och y-värdena inom intervallet: -180 till 180

Tänk efter var katten bör hamna på skärmen innan du kör programmet.

Rita en kvadrat



Gömmet scriptet (katten)
Raderar allt på scenen
Pennan upp (använd ej pennan)
Gå till punkten $x = 0, y = 0$
Bestäm pennans färg
Bestäm pennans storlek
Pennan ned (använd pennan)
Rita nedersta vågräta linjen
Rita högra lodräta linjen
Rita översta vågräta linjen
Rita vänstra lodräta linjen

Kommentarer



Blocket finns i gruppen **Penna** och gömmer spriten (katten) så den inte syns på scenen. Obs! att spriten fortfarande måste finnas med i spritelistan därför att scriptet (programmet) måste alltid vara knutet till en sprite.



Bestäm färg genom att klicka i den lilla färgrutan till höger och sedan klicka på någon färg var som helst i

Scratch gränssnitt. Jag har t.ex. fått den gröna färgen genom att klicka på gruppen Operatörer i blocklistan.

Radera kvadraten

När du kört programmet finns kvadraten kvar på scenen.

Om du vill radera den kan du t.ex. göra ett litet script som gör det när du trycker på mellanslagstangenten:



Övning

Gör program som ritar olika typer av trianglar och månghörningar eller vad du känner för.

Kom ihåg att använda **Penna upp** om du vill hoppa till en ny punkt utan att det blir någon linje.