

Lav væg 2- 7 i Scratch

I den foregående øvelse fik I lavet første væg. I har nu et grundprogram, som tegner første væg med de **røde** linjer.

1. Kopier og modificer koden, så I kan få tegnet væg to. (**Blå** linjer fra hver af de fire hjørner).
2. Kopier derefter koden igen og modificér den, så I kan få tegnet væg tre. (**Gule** linjer fra centrum) - her skal I kun bruge 1 løkke, som gentages 48 gange, da alle linjer tegnes fra centrum).
3. Til den fjerde væg skal I kombinere den første (**røde** linjer) og den anden væg (**blå** linjer). Kopier de koder, I skal bruge og prøv at sætte dem sammen, så væg fire bliver tegnet, når man trykker på tast 4. **Husk, at der stadig kun må tegnes det samme antal linjer, selvom I nu har 2 farver**, så I skal ændre i de gange, som løkkerne gentages.
4. Til den femte væg skal I kombinere den første (**røde** linjer) og den tredje væg (**gule** linjer). Kopier de koder, I skal bruge og prøv at sætte dem sammen, så væg fem bliver tegnet, når man trykker på tast 5. **Husk, at der stadig kun må tegnes det samme antal linjer, selvom I nu har 2 farver**, så I skal ændre i de gange, som løkkerne gentages.
5. Til den sjette væg skal I kombinere den anden (**blå** linjer) og den tredje væg (**gule** linjer). Kopier de koder, I skal bruge og prøv at sætte dem sammen, så væg seks bliver tegnet, når man trykker på tast 6. **Husk, at der stadig kun må tegnes det samme antal linjer, selvom I nu har 2 farver**, så I skal ændre i de gange, som løkkerne gentages.
6. Til den syvende væg skal I kombinere den første (**røde** linjer) , den anden (**blå** linjer) og den tredje væg (**gule** linjer). Kopier de koder, I skal bruge og prøv at sætte dem sammen, så væg 7 bliver tegnet, når man trykker på tast 7. **Husk, at der stadig kun må tegnes det samme antal linjer, selvom I nu har 3 farver**, så I skal ændre i de gange, som løkkerne gentages.

På næste side er der en vejledning til, hvordan I ændrer i koden, så væg to tegnes i stedet for væg 1. **Husk at kopiere koden først, så I stadig kan tegne den første væg også.**

Ekstra opgave: Når I har lavet udvidelserne, så I kan tegne flere vægge, skal I også finde en måde at slette det tegnede på, ellers laver I bare væggene oveni hinanden. Der er flere måder, I kan løse det på. Snak om det og vælg den måde, I bedst kan lide.

Væg 2:

The image shows a Scratch script for drawing a square. The script starts with a 'when clicked' event block. It then performs the following steps:

- Change the pen color to red.
- Change the fill color to blue.
- Repeat 12 times:
 - Move to x: -240, y: 0.
 - Change the coordinates of the top-left corner.
 - Move the pen down.
 - Move to x: a random number between 1 and the length of the x-coordinate.
 - Move the pen up.
- Repeat 12 times:
 - Move to x: 240, y: 0.
 - Change the coordinates of the top-right corner.
 - Move the pen down.
 - Move to x: a random number between 1 and the length of the x-coordinate.
 - Move the pen up.
- Repeat 12 times:
 - Move to x: 0, y: -180.
 - Change the coordinates of the bottom-left corner.
 - Move the pen down.
 - Move to x: a random number between 1 and the length of the x-coordinate.
 - Move the pen up.
- Repeat 12 times:
 - Move to x: 0, y: 180.
 - Change the coordinates of the bottom-right corner.
 - Move the pen down.
 - Move to x: a random number between 1 and the length of the x-coordinate.
 - Move the pen up.