



<http://cmc.education/scratch/tasks/frogger.php>

Frogger

Steg 1

Välj två sprajts som ska vara hinder.

Välj en sprajt som ska vara groda.

Steg 2 Hinder



Utgå från koden. Ändra tid och koordinater så att hindren glider mellan höger och vänster kant.

Steg 3 Groda



Utgå från koden. Ändra y-koordinaterna i gå-blocken så att startpositionen blir bra.

Steg 4

Lägg till en sprajt som är grodans hem. Placera hem-sprajten överst i fönstret.

Lägg in ett om-block i för-alltid-loopen som kollar om grodan rör vid sitt hem.

Lägg in kod inuti om-blocket. Vad vill du ska hända när grodan kommer hem?

Det går också att göra en variabel "liv" och se till att grodan förlorar liv varenda gång den går in i ett hinder.