Introduksjon til Scratch

1. **Bytte figur**
	1. Trykk på  og velg ny figur fra biblioteket. På knappene ved siden av kan man tegne ny figur eller laste opp bilde
	2. Eventuelt slett forrige figur.
2. **Bytte bakgrunn**
	1. Trykk på en knappene for å bytte bakgrunn.

**I Scratch så lager man ny kode for hver figur. Marker den figuren du vil lage kode til.**

1. 
	1. Skript betyr å programmere. I denne fanen har man oversikt over alle blokkene man kan bruke til å programmere.
	2. Velger man fanen “Drakter” kan man endre utseende på figuren.
	3. Velger man fanen “Lyder” kan man endre/legge til lyder man kan ta med inn i koden.

## Hvordan tegne en trekant?

1. **Bakgrunn**: Velg bakgrunnen **XY-grid** (scroll helt ned).
2. **Figur:** Velg en litt **mindre** figur, og/eller gjør figuren mindre i fanen “Drakter”
3. **Programmere første bevegelse**:
	1. Dra ut blokken  fra “Hendelser”.
	2. Gå til ***Bevegelse*** og ***Styring*** og dra ut blokkene slik at du får følgende kode:
	
	3. Trykk på grønt flagg for å kjøre programmet. 
4. **Tegne linje**:
	1. Under ***Penn*** bruker vi blokkene  for å tegne linje der figuren beveger seg.
	2. Det er lurt å starte koden med  slik at alle streker som ble tegnet forrige gang du kjørte programmet blir fjernet.
5. **Oppgave: Hvordan kan du endre koden slik at du får fullført trekanten den har startet å tegne?**