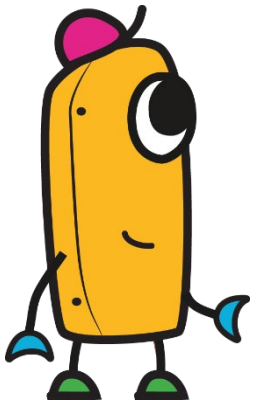


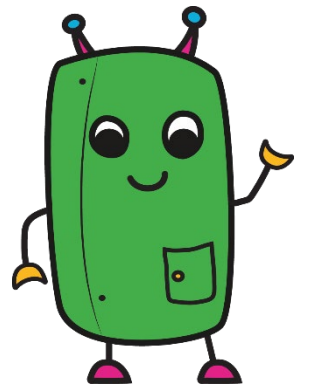
Välkommen!
Nu ska vi koda våra egna
berättelser. Det var en gång...

<Kod
centrum>

**Scratch är lite som en teater!
Det finns en scen med olika bakgrund
och det finns skådespelare - sprajtar.**



**När du kodar i Scratch är du regissören
som bestämmer vad som ska hända.
I förväg planerar du koden – manus.**



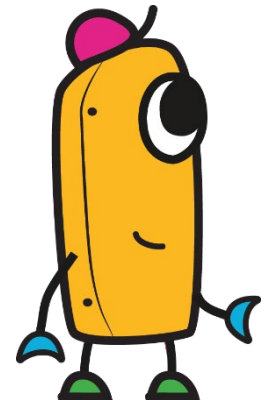
Vad har berättelser med programmering att göra?

Programmering är inte bara att koda!

Att skapa program kan liknas vid att skapa berättelser:

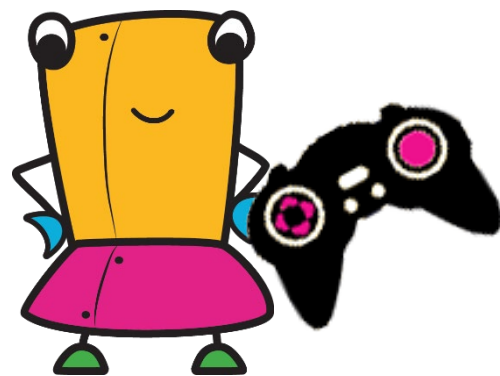
- Idé - Vad ska programmet göra? Vad ska hända?
- Manus - Vilka algoritmer behövs? Hur kodar jag det?
- Regi - Koda, dvs skriva kod/algoritmer som ger instruktion till datorn

Idé > Planering > Kod

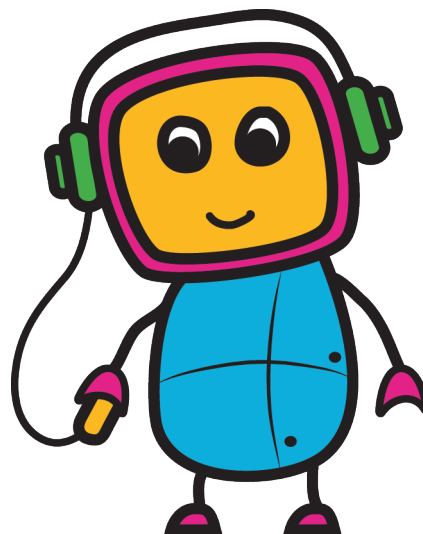


Vad är en berättelse?

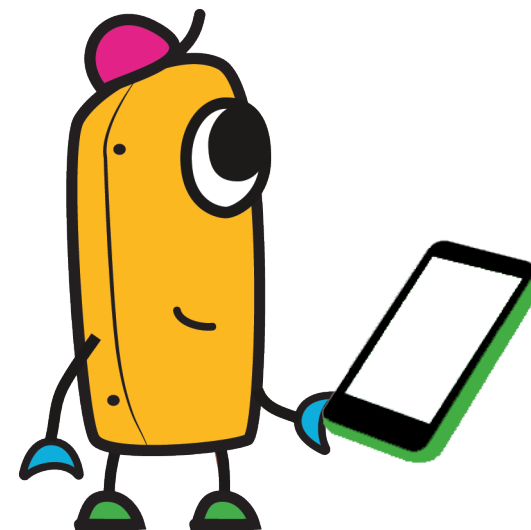
En berättelse behöver inte vara skriven i en bok.
Det kan vara en film, ett spel, en låttext eller när du berättar något för en kompis muntligt eller i ett meddelande.



spel



låttexter



sms

Berättelsens innehåll

- Dramaturgi – handlingen, en ”röd tråd”
- Genre – olika stilar på berättelse, t ex skräck, komedi, sci-fi, drama
- Karaktärer – de som det handlar om, oftast med en huvudkaraktär

Tips: Planera din berättelse innan du börjar programmera!



Den röda tråden

- Det som gör berättelsen spännande
- Huvudkaraktären behöver lösa ett (eller flera) problem för att nå sitt mål...
- Tänk på det som en hinderbana!



*Bilden baseras på illustration av hinderbana
© Veronica Grönte och Studentlitteratur 2002*

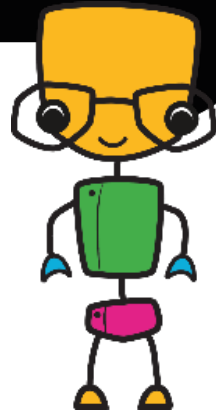
VEM är huvudkaraktären?

VAR utspelar sig berättelsen?

Vilket **MÅL** har huvudkaraktären?

VAD händer på vägen? Någon eller något som hindrar?

HUR löser huvudkaraktären det hindret?



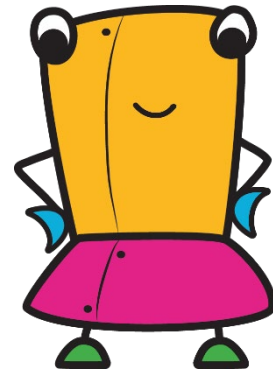
Animation

- Betyder "att levandegöra"
- Få något som står stilla att se ut som att det rör på sig
- Fotografier eller teckningar > film

Interaktiv berättelse

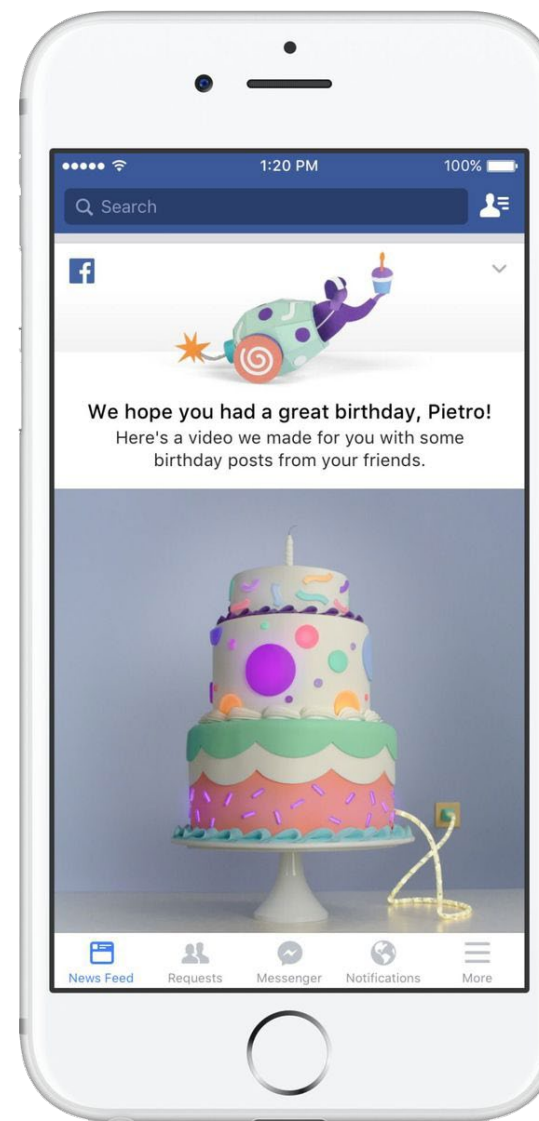
- När du som läser eller tittar kan vara med och påverka handlingen
- Till exempel spel!

I Scratch kan du animera genom att byta klädsel eller färgeffekt. Och du kan göra berättelsen interaktiv så att det går att styra handlingen!



Interaktiva berättelser att skapa

I Scratch kan du till exempel göra en interaktiv barnvisa eller en födelsedagshälsning till någon som du tycker om!



Snipp snapp snut
Så var sagan slut!

