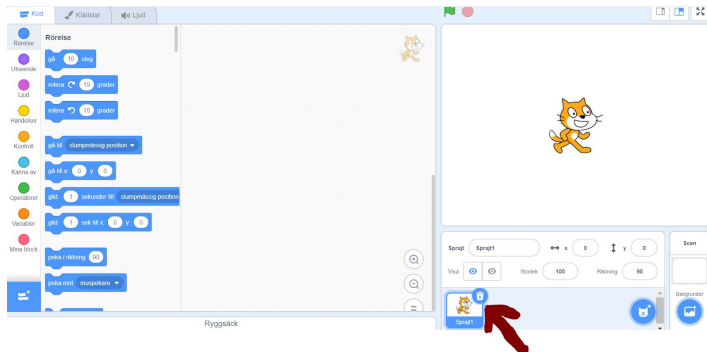


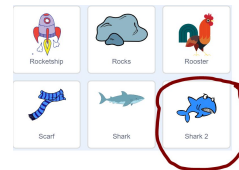
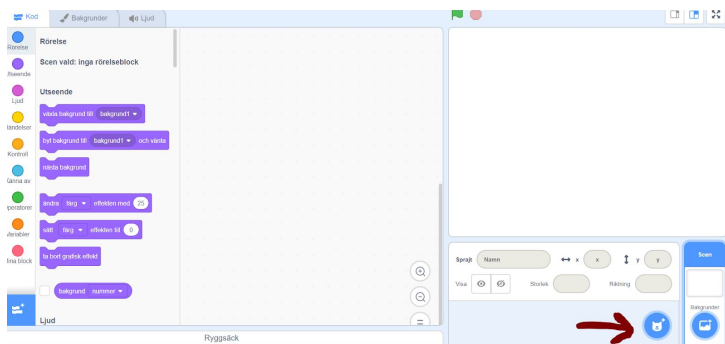
Så här skapar du de olika delarna i hajspelet del 1

Först börjar vi med att välja en sprajt(gubbe att styra).

1. Radera katten genom att tryck på papperskorgen.



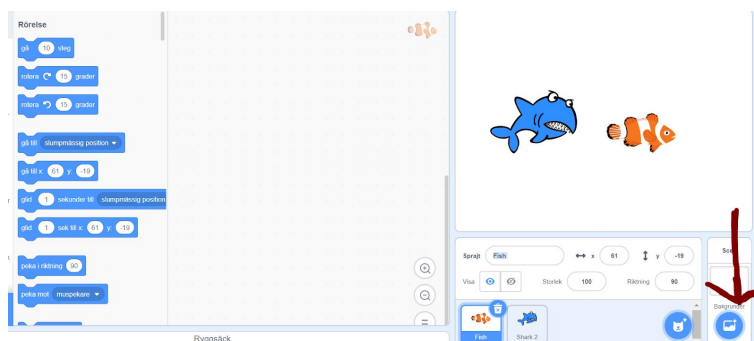
2. Klicka på ny sprajt(katthuvudet) och sök och välj shark 2.



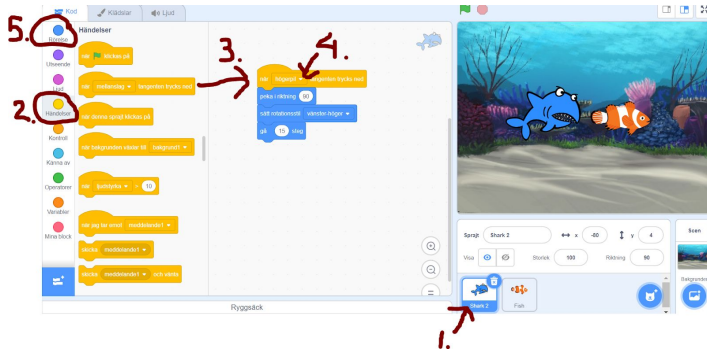
3. Upprepa steg 2 men välj nu fish.



4. Välj bakgrund genom att klicka på bakgrunder och sök och välj undervatten 2.



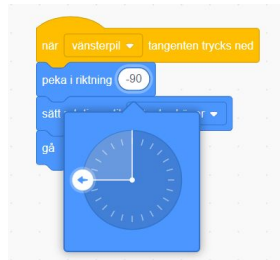
- Nu ska vi börja programmera hajen så att den går att styra med piltangenterna.
 - 1. Kontrollera att shark 2 lyser blått. Annars tryck på den.
 - 2. Tryck på den **gula** pricken för att få fram **händelseblocken**.
 - 3. Dra in blocket **När mellanslag tangenten trycks ner** den tomma ytan i mitten.
 - 4. Tryck på pilen till höger om mellanslag och välj **högerpil**.



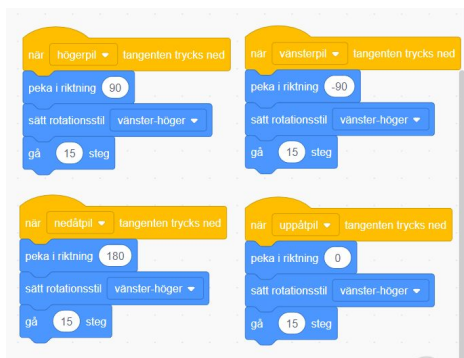
- 5. Tryck på den **blå** pricken för att komma till **rörelseblocken**. Du behöver dra in tre block. (för att hajen ska vända nosen åt höger) (för att hajen inte ska gå upp och ned) (för att hajen ska röra sig)



- Kopiera blocket du just satt ihop genom att högerklicka (klicka med två fingrar på chromebook) när du står på det gula blocket. byt ut högerpil mot vänsterpil. Byt 90 till -90 genom att klicka på siffrorna och dra över reglaget till vänster.



- Upprepa kopieringen två gånger till och skapa uppåtpil och nedåtpil på samma sätt.



Prova med piltangenterna att det fungerar.