

Anbefalt arbeidsgang når man lager egne mønster

1. Lag skisse til et mønster du vil programmere. Mønsteret kan gjerne bestå av kvadrater.
2. Beskriv oppbygging av programmet. Beskrivelsen skal være skriftlig. Det kan være en liste med punkter som viser hva programmet må gjøre for å tegne mønsteret.
3. Lag de kodeblokkene du trenger i Scratch.
Det er lurt å teste programmet etter hvert som du lager det.
Da får du se om alt går som du tenker.
Oftest er det lettere å luke bort feil før man kommer for langt med å sette sammen blokker.

Noen figurer til inspirasjon

