

Smartare produkter – Uppdrag 3 (Bild 8–23)

X Gör en prototyp

2. Gör en prototyp av en skylt med rullande text




Då vet vi lite mer.

Jag skulle först vilja att ni skapar ett program som visar förkortningen på vårt företag **SEAB** på displayen. Den ska visa upp bokstäverna som en rullande text.

Bild 8

X Gör en prototyp



Du hittar detta block under "Grundläggande".


Ändra texten i blocket från **Hello!** till **SEAB**.

Sätt samman med ett **för alltid**-block.

Skapa ett nytt projekt.
Döp det till **Skylt rullande**.

Bild 9


X Gör en prototyp



Du kan kasta **vid start**-blocket i papperskorgen.

Bild 10

X Gör en prototyp



Undersök simulatorn.

Spara programmet som **Skylt rullande**.

Det blir en gul kantlinje runt om blocket när man ändrar i det.

Ändringen gäller dock inte förrän man klickat utanför blocket så att den gula kantlinjen försvinner.

Bild 11

X Gör en prototyp

3. Gör en prototyp av en skylt där texten visas bokstav för bokstav



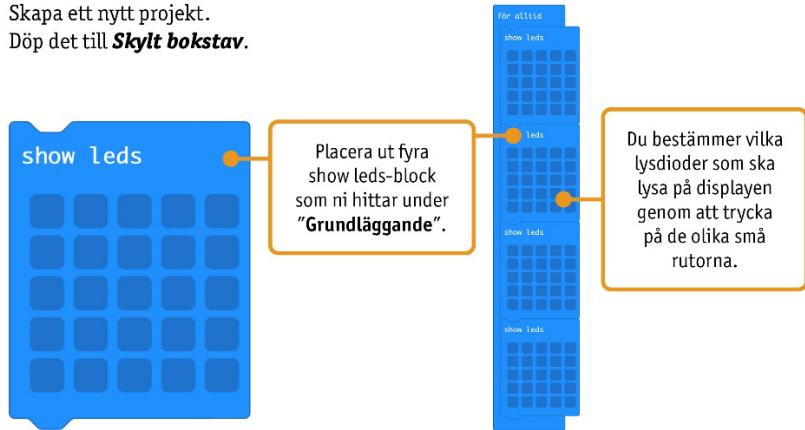
Tjusigt!

Jag vill också att ni testat ett annat sätt att visa upp företagets förkortning. Gör ett program så att **SEAB** visas bokstav för bokstav istället.

Bild 12

X Gör en prototyp

Skapa ett nytt projekt.
Döp det till **Skylt bokstav**.




Placera ut fyra show leds-block som ni hittar under "Grundläggande".

Du bestämmer vilka lysdioder som ska lysa på displayen genom att trycka på de olika små rutorna.

Bild 13

X Gör en prototyp

Vilket sätt att visa företagets initialer tycker ni är tydligast och bäst?



Spara programmet som **Skylt bokstav**.

Bild 14

X Gör en prototyp

4. Gör en prototyp av en skylt som visar en logotyp



Magnus här igen – vad bra ni jobbar!

Vi skulle även behöva en logotyp till vårt företag, för vi har ingen. Kan ni hjälpa till att välja ut en bra symbol, en logotyp, och skapa en blinkande skylt? En tidigare anställd har börjat på ett program, men det blev inte färdigt.

Bild 15

X Gör en prototyp

Skapa ett nytt projekt.
Döp det till **Skylt logotyp**.

Skapa ett likadant program som det ni ser här bredvid på er dator. Ni hittar blocken under **"Grundläggande"**

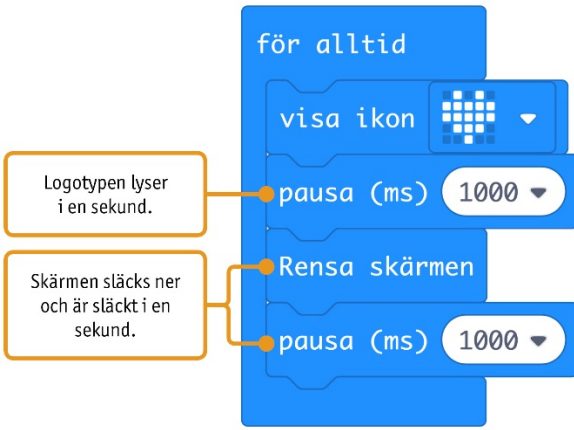
Kan ni hitta felen? Det finns två fel.
Rätta till felen så att symbolen blinkar och är nedsläckt i en sekund.



The Scratch script for Bild 16 is titled "för alltid" (forever loop). It contains three blocks: "visa ikon" (show icon) with a dropdown menu, "pausa (ms)" (wait) set to 1, and "Rensa skärmen" (clear screen).

Bild 16

X Gör en prototyp

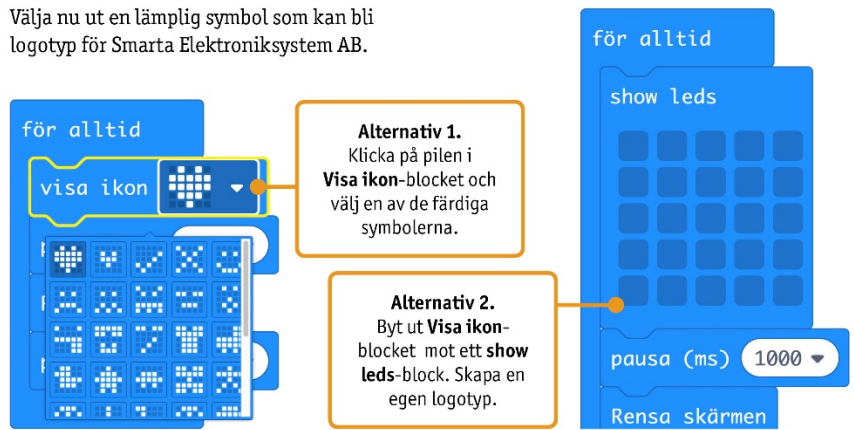


The Scratch script for Bild 17 is titled "för alltid" (forever loop). It contains three blocks: "visa ikon" (show icon) with a dropdown menu, "pausa (ms)" (wait) set to 1000, and "Rensa skärmen" (clear screen). A second "pausa (ms)" block set to 1000 is added below the "Rensa skärmen" block. Callout boxes explain: "Logotypen lyser i en sekund." (The logo glows for one second.) and "Skärmen släcks ner och är släckt i en sekund." (The screen goes dark and is dark for one second.)

Bild 17

X Gör en prototyp

Välja nu ut en lämplig symbol som kan bli logotyp för Smarta Elektroniksystem AB.

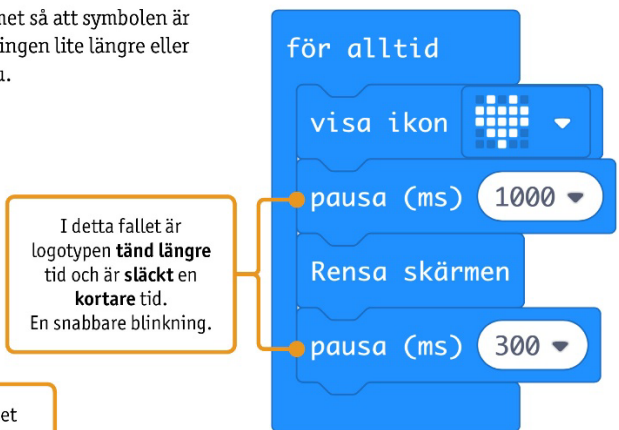


The Scratch script for Bild 18 is titled "för alltid" (forever loop). It contains three blocks: "show leds" (show LEDs) with a grid of 16 LEDs, "pausa (ms)" (wait) set to 1000, and "Rensa skärmen" (clear screen). Callout boxes provide alternatives: "Alternativ 1. Klicka på pilen i Visa ikon-blocket och välj en av de färdiga symbolerna." (Click the arrow in the Show icon block and choose one of the ready symbols.) and "Alternativ 2. Byt ut Visa ikon-blocket mot ett show leds-block. Skapa en egen logotyp." (Replace the Show icon block with a Show LEDs block. Create your own logo.)

Bild 18

X Gör en prototyp

Förbättra programmet så att symbolen är tänd och släckt antingen lite längre eller kortare än det är nu.




The Scratch script for Bild 19 is titled "för alltid" (forever loop). It contains three blocks: "visa ikon" (show icon) with a dropdown menu, "pausa (ms)" (wait) set to 1000, and "Rensa skärmen" (clear screen). A second "pausa (ms)" block set to 300 is added below the "Rensa skärmen" block. Callout boxes explain: "I detta fallet är logotypen tänd längre tid och är släckt en kortare tid. En snabbare blinkning." (In this case, the logo is on for a longer time and is off for a shorter time. A faster blinking.) and "Spara programmet som Skylt logotyp." (Save the program as Skylt logo.)

Bild 19

X Utveckla

5. Utveckla skylten

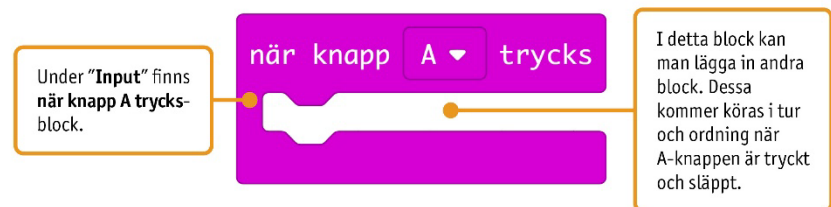


Vilken tjuSIG logotyp vi skaffat oss!

Jag skulle behöva hjälp med en sak till.
Jag skulle vilja ha en skylt utanför huvudingången där antingen vår nya logotyp ska lysa med fast sken eller **SEAB** ska skrivas ut med rullande text en gång.
Man ska kunna bestämma vilket genom att trycka på olika knappar.

Bild 20

X Utveckla



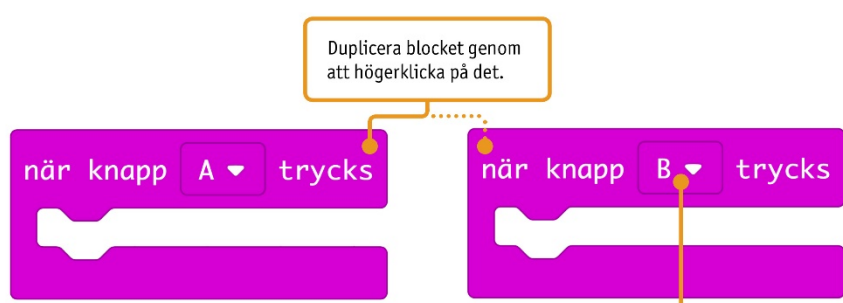
Under "Input" finns när knapp A trycks-block.

I detta block kan man lägga in andra block. Dessa kommer köras i tur och ordning när A-knappen är tryckt och släppt.

Skapa ett nytt projekt.
Döp det till **Skyt knappar**.

Bild 21

X Utveckla

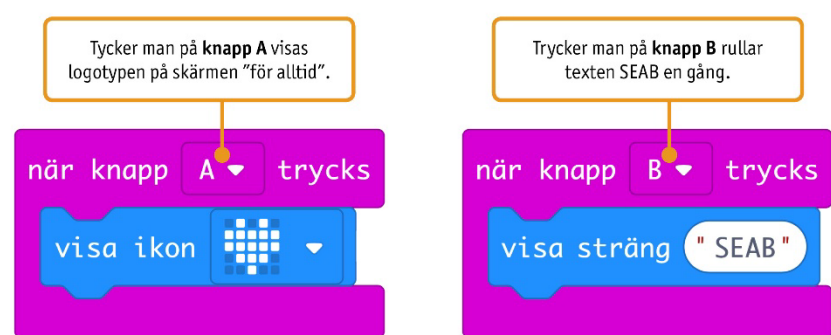


Duplicera blocket genom att högerklicka på det.

Klicka här för att ändra till ett när knapp B trycks-block.

Bild 22

X Utveckla



Tycker man på knapp A visas logotypen på skärmen "för alltid".

Trycker man på knapp B rullar texten SEAB en gång.

Spara programmet som **Skyt knappar**.

Bild 23