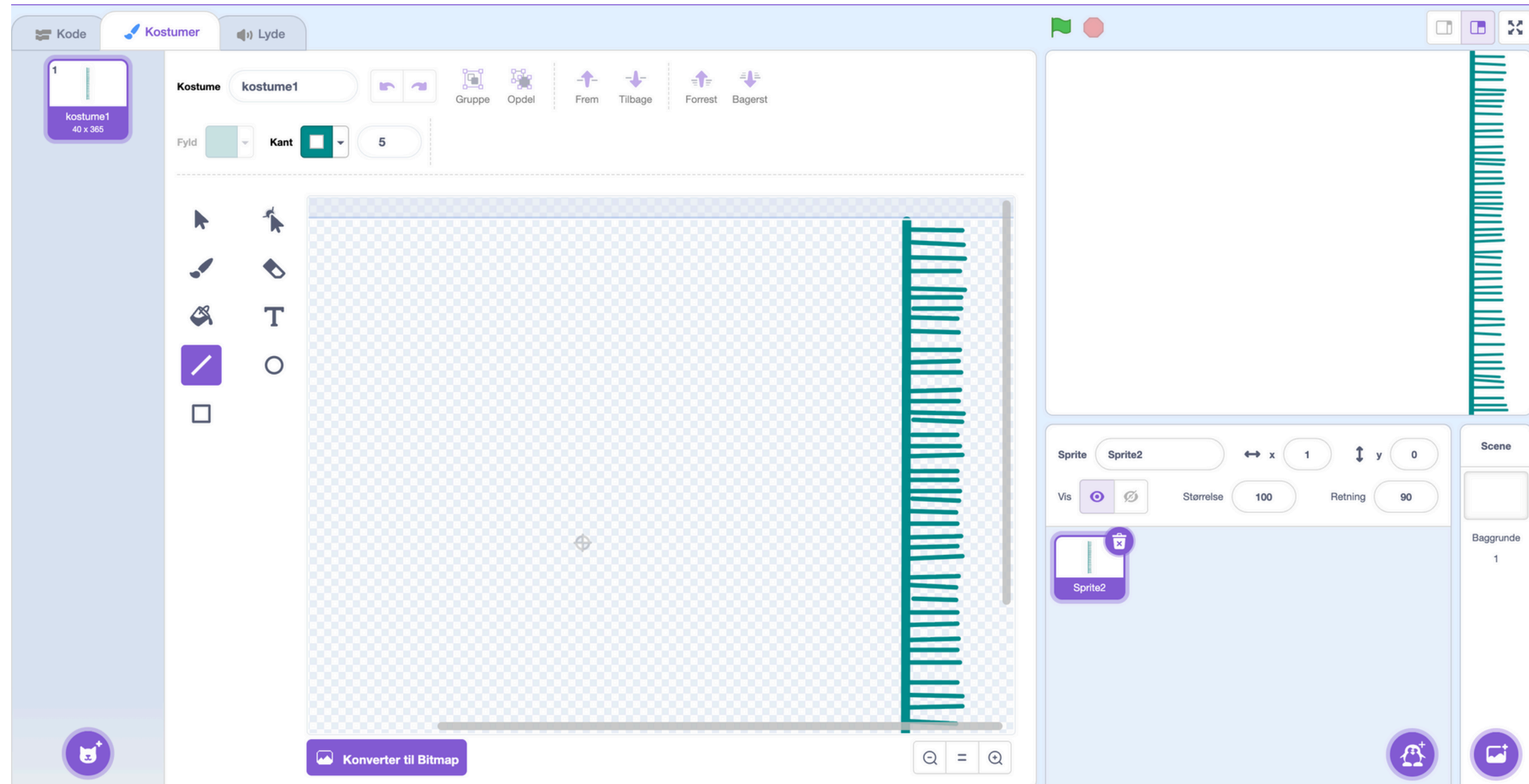


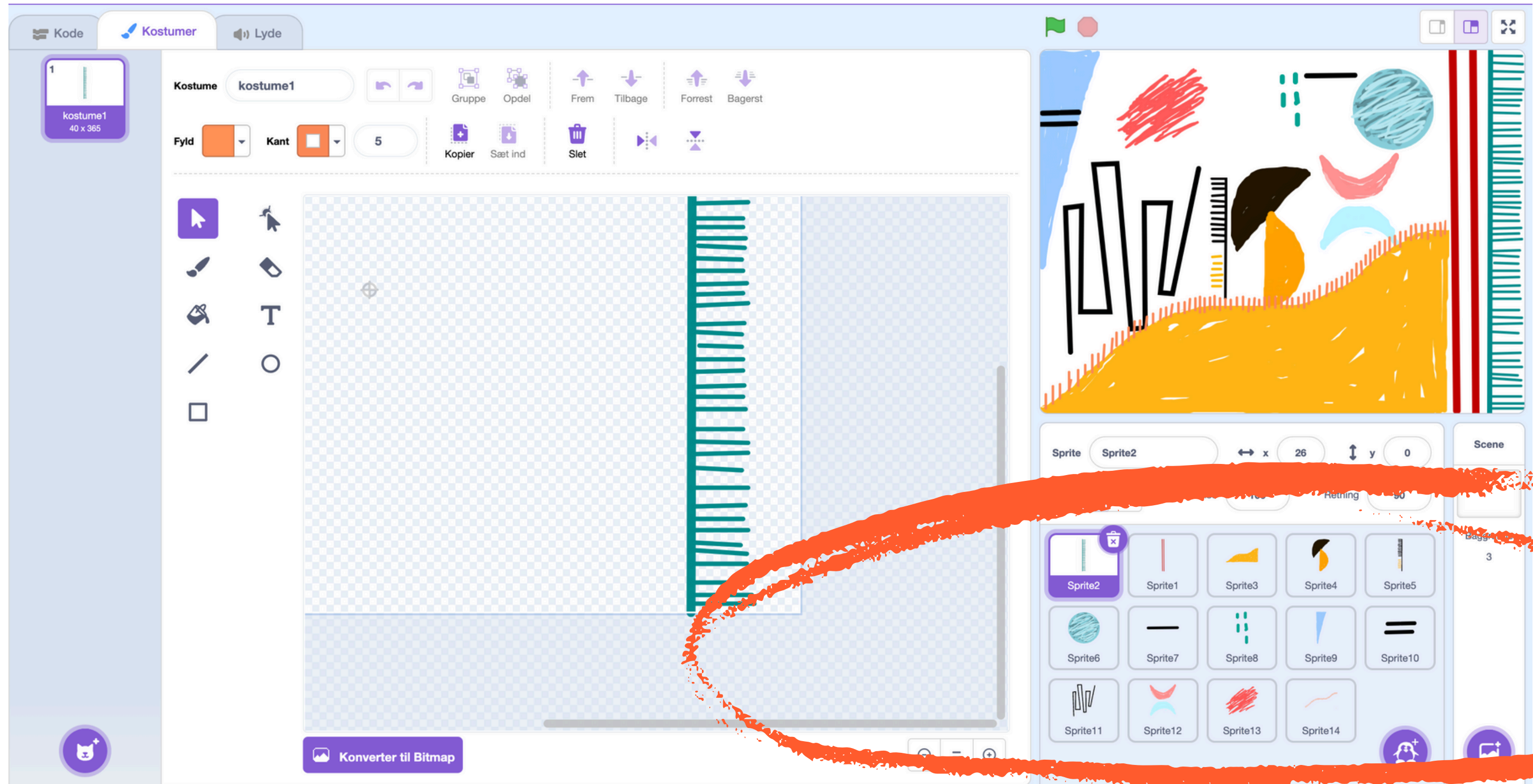
Åbn CodingLab og vælg pensel for at tegne en ny figur

The image shows the CodingLab interface. At the top, there is a purple navigation bar with options: Indstillinger, Fil, Redigér, Demos, Importer fra SkoleTube, Udgiv på SkoleTube, and Vejledninger. Below this is a light blue header with tabs for Kode, Kostumer, and Lyde. The main workspace is a grid with a penguin sprite in the top right and the text "Din afsnitstekst" in the center. On the left, there is a vertical menu with categories: Bevægelse, Udseende, Lyd, Hændelser, Kontrol, Registrering, Operatorer, Variabler, and Mine brikker. The right side features a control panel for the selected sprite, including fields for x and y coordinates, visibility, size, and rotation. At the bottom right, a drawing tool menu is visible, with the "Tegn" (Draw) option highlighted by a red hand-drawn circle.

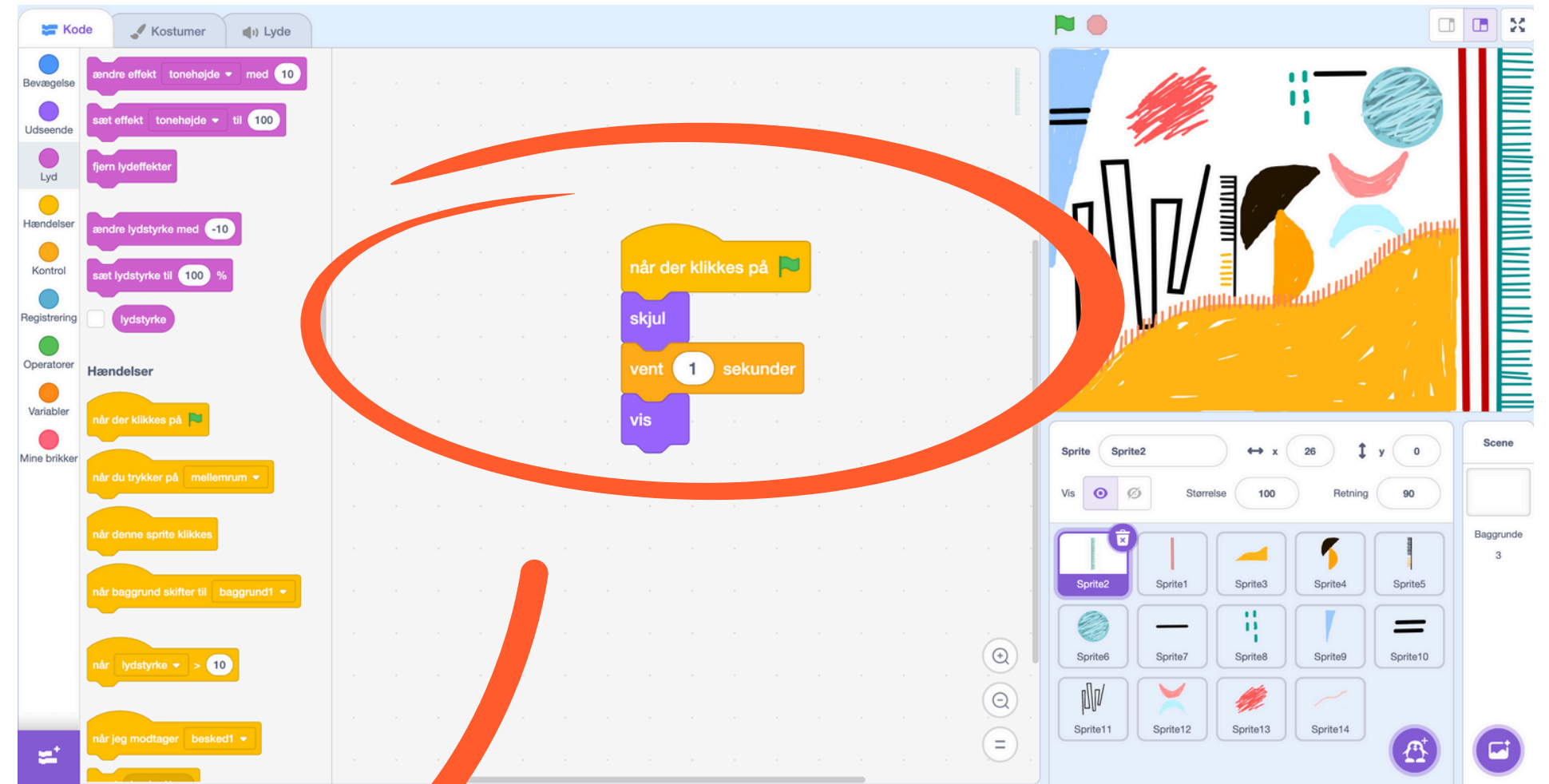
Brug værktøjerne til at tegne første objekt og ryk det på plads i afspilningsvinduet
øverst til højre(slet derefter Pingvinen i feltet nederst til højre)



Lav nu alle de andre objekter som hver sin nye figur



Lav eventuelt lille kode til hver af figurerne - angiv forskellige antal sekunder, så figurerne vises en efter en



Se eksempel: kortlink.dk/2t5wf