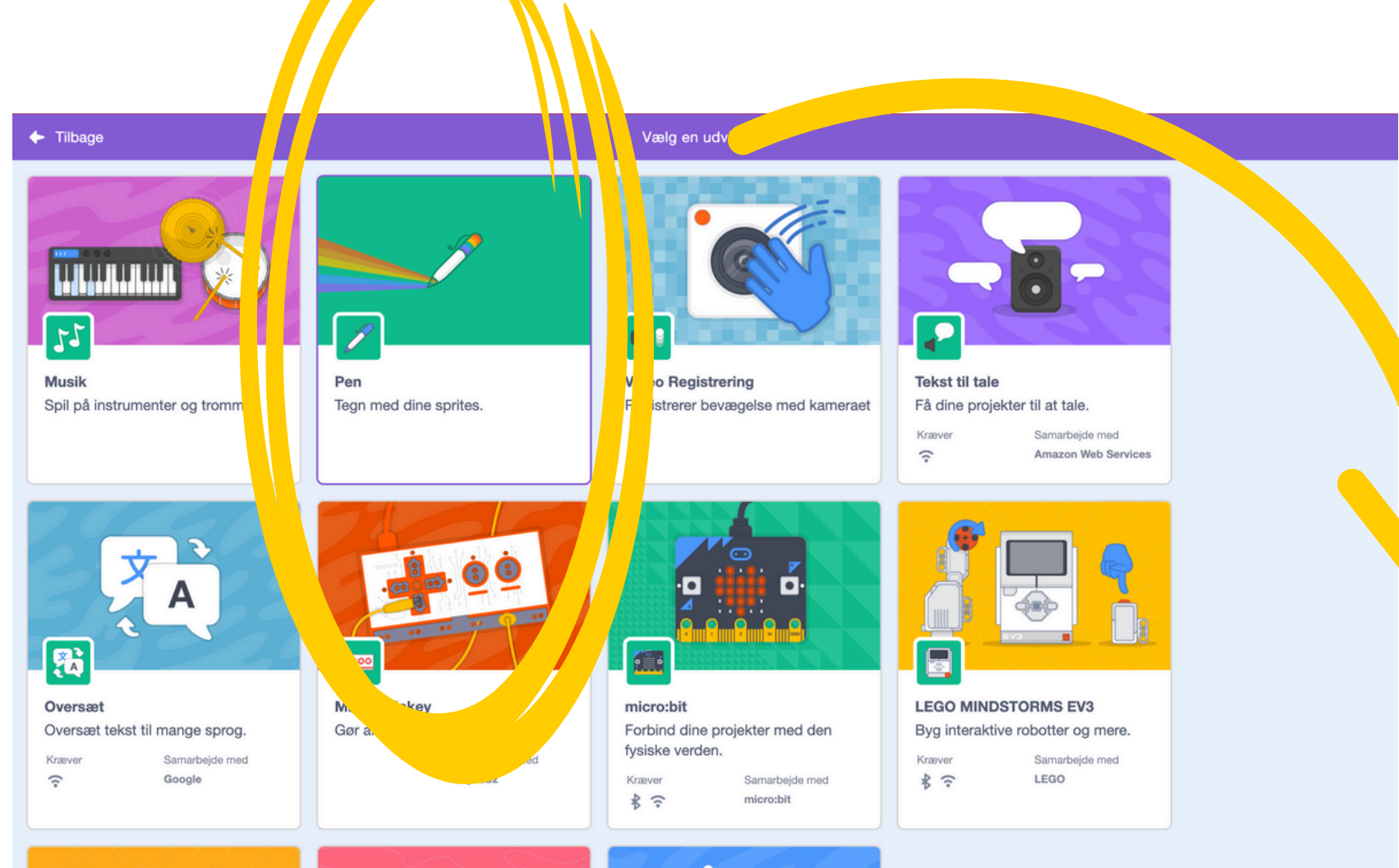


Åbn CodingLab og klik på “Tilføj udvidelse” i nederste venstre hjørne

The image shows the CodingLab web application interface. At the top, there is a purple navigation bar with options like '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 where code blocks are placed. On the left, there are several categories of blocks: 'Bevægelse', 'Udseende', 'Lyd', 'Hændelser', 'Kontrol', 'Registrering', 'Operatorer', 'Variabler', and 'Mine brikker'. The 'Hændelser' category is expanded, showing various event triggers like 'når der klikkes på', 'når du trykker på mellemrum', 'når denne sprite klikkes', 'når baggrund skifter til', and 'når lydstyrke > 10'. At the bottom left of the 'Hændelser' category, the 'Tilføj udvidelse' button is circled in red. On the right side, there is a preview window showing a penguin sprite on a white background. Below the preview, there are controls for the sprite, including 'Sprite1', 'x' and 'y' coordinates (both 0), 'Vis' (checked), 'Størrelse' (100), and 'Retning' (90). At the bottom right, there are icons for 'Scene' and 'Baggrunde' (1).

# Vælg ruden "Pen" i vinduet med udvidelser



The screenshot shows the Scratch extension selection interface. A yellow circle highlights the 'Pen' extension tile, and a yellow arrow points from it to the next screenshot.

**Musik**  
Spil på instrumenter og trommer.

**Pen**  
Tegn med dine sprites.

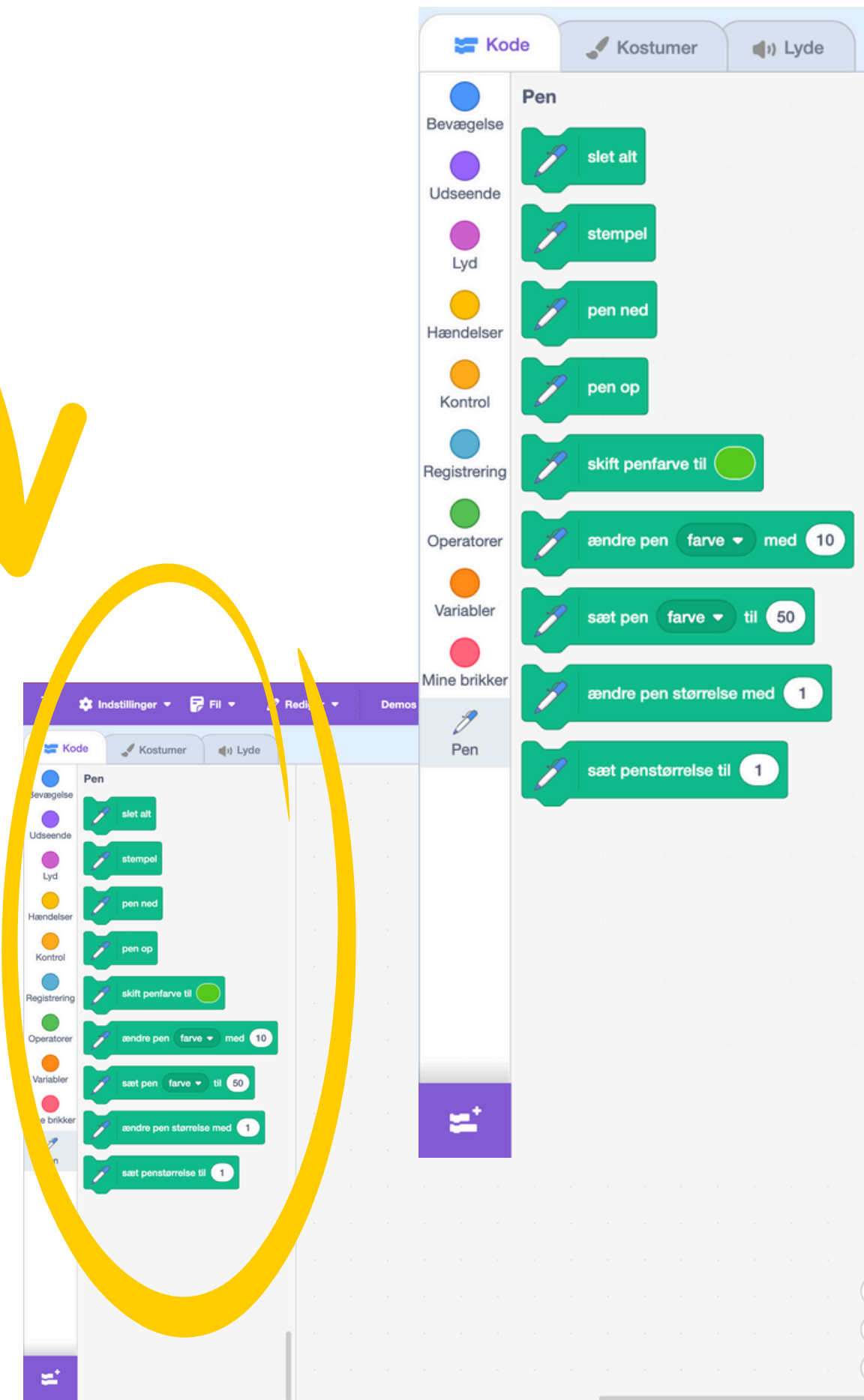
**Video Registrering**  
Få dine projekter til at tale.

**Tekst til tale**  
Få dine projekter til at tale.

**Oversæt**  
Oversæt tekst til mange sprog.

**Micro:bit**  
Forbind dine projekter med den fysiske verden.

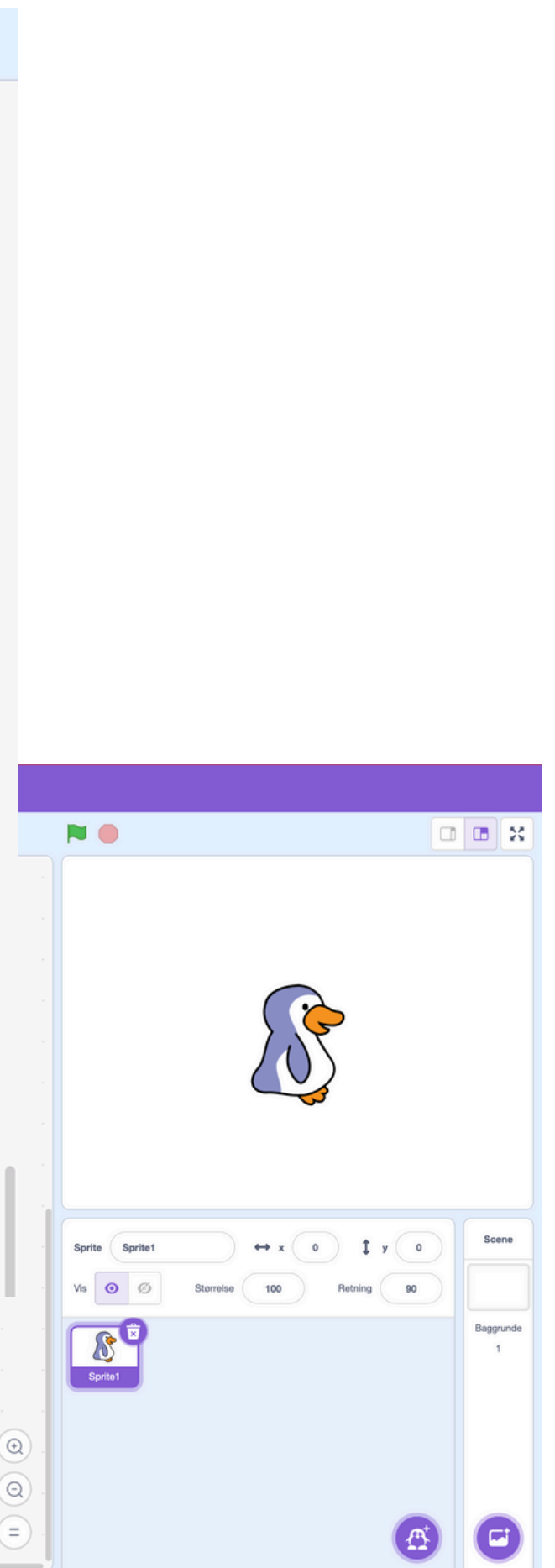
**LEGO MINDSTORMS EV3**  
Byg interaktive robotter og mere.



The screenshot shows the Scratch code editor with the 'Pen' block palette selected. A yellow circle highlights the palette.

**Pen**

- slet alt
- stempel
- pen ned
- pen op
- skift penfarve til
- ændre pen farve med 10
- sæt pen farve til 50
- ændre pen størrelse med 1
- sæt penstørrelse til 1



The screenshot shows the Scratch stage with a penguin sprite. The 'Pen' block palette is visible on the left side of the stage.

Nu har du hentet nye blokke ind i din kodeeditor, som du skal bruge, når du vil tegne ved at kode en figur (sprite)

Se eksempelkode og forklaringer her eller find programmet på SkoleTube: [kortlink.dk/2t5wg](https://kortlink.dk/2t5wg)

The image shows the Scratch programming environment. The top menu bar includes 'Indstillinger', 'Fil', 'Redigér', 'Demos', 'Importer fra SkoleTube', 'Udgiv på SkoleTube', and 'Vejledninger'. Below the menu, there are tabs for 'Kode', 'Kostumer', and 'Lyde'. The left sidebar contains various tool categories: 'Pen', 'Bewægelse', 'Udseende', 'Lyd', 'Hændelser', 'Kontrol', 'Registrering', 'Operatorer', 'Variabler', and 'Mine brikker'. The main workspace is filled with a script for a 'når der klikkes på' event. The script includes the following blocks: 'peg i retning 90', 'gå til x: 0 y: 0', 'skjul', 'slet alt', 'sæt penstørrelse til 5', 'skift penfarve til' (green), 'pen ned', 'gentag 4 gange' loop containing 'gå 100 trin', 'drej 90 grader', 'pen op', 'gå til x: -150 y: 50', 'skift penfarve til' (red), and 'pen ned'. This loop is followed by 'Pen tegner' and 'Koden tegner et kvadrat'. Another 'gentag 2 gange' loop contains 'gå 200 trin', 'drej 90 grader', 'gå 100 trin', and 'drej 90 grader', followed by 'Pen tegner' and 'Koden tegner et rektangel'. The right side of the interface shows a preview window with two overlapping rectangles (one red, one green) and a control panel for 'Sprite1' with coordinates (-150, 50), size 100, and rotation 90 degrees.