# **18 YPOK B SCRATCH**

Обновление	Просмот	Pe	ейт
	ров	И	ΗГ
6 февраля 20 15	21	•	0

#### Начинаем работать



Чтобы начать работать в среде Скретч, достаточно ткнуть указателем мышки в мордочку симпатичному зверьку на экране – Скретч и запустится. Перед нами экран программы Скретч.

#### Правая часть

Справа большая область, на которой находится главный герой программы. Здесь существует кошка и все другие существа, которых мы можем в мир призвать. Здесь происходят события, сюда можно добавлять новые программируемые объекты.

Спрайты

#### Как добавляются объекты?

Объект можно нарисовать самостоятельно - щелчок по объекту кисточка

٠

Объект можно достать из папок - щелчок по объекту папка и выбор из множества вложенных папок с изображениями животных, растений, сказочных персонажей.

•

Можно достать случайный объект - иконка с вопросом. Никогда не пользовался - Yevgeny Patarakin 15.02.10 11:47



#### Управление и режимы



1.

Зеленый флажок служит в качестве сигнала, который воспринимают и на который реагируют все присутствующие в данном проекте объекты

2.

Красная кнопка Stop - останавливает движения и действия всех объектов.

3.

Три разных экрана в правой верхней части - 3 разных режима: для работы на нетбуках с небольшим экраном, стандартный режим работы, полный экран в режиме презентации

## Левая часть

Команды разложены как кирпичики в ящичках в левой верхней части экрана. Если открыт синий ящик, то мы видим команды движения, которые в этом ящике лежат.

- Фиолетовый Внешность-Изменение внешнего вида
- Синий Движение Перемещение объектов
- Лиловый Звуки звуки, ноты и множество инструментов

• Зеленый – Числа Операции с числами, сравнение, логические операторы

• Желтый – Контроль - контролирующие операторы

• Ярко-зеленый – Перо возможность рисовать на экране

• Голубой – Сенсоры – датчики и возможность определять направление, расстояние и т.п.

• Красный - Переменные – переменные, которые можно передавать в скрипты и которым можно присваивать значения от датчиков.

Пока команды лежат в ящике, они не активны. Можно на них нажимать, но ничего не произойдет. Чтобы выполнить команду, нужно положить команду в центральную серую область. Центральная часть

**Здесь можно писать программы –** Скрипты **для героев, можно менять фон** Сцену

#### на котором происходит действие

## Наш первый сценарий

1.

Научим котенка ходить и говорить

когда щелкнут по	<b>/</b>
говорить Привет!	в течение 2 секунд
играть звук Мяу 🔻	
повторить 20	
ждать 0.3 секу	нд
идти 10 шагов	
следующий косп	юм

1.

Измените сцену

2.

Добавьте еще одного героя (например, Летучую мышь)

3.

Добавьте ей костюм

Спрайт2 скрипты костюмы звуки		
Новый костюм Рисовать Импорт Каме; 1 <b>bat1-a</b> 172x244 Редактировать Копи;		
	Импорт костюма	
Animals	김 순 💽	

1.

Научите летучую мышь летать, меняя направления, если достигает края, и издавать звуки

Добавляем спрайт летучей мыши (2 костюма)

Пишем скрипт для мыши



## Сохраняем проект

Мы можем сохранить результаты своей работы в отдельный проект. Для этого нужно щелкнуть по кнопке – «Сохранить» и записать название своего проекта. К сохраненному проекту всегда можно вернуться и продолжить над ним работу.

## Домашнее задание

Потренируйтесь писать скрипты с различными движущимися и поворачивающимися в разные стороны объектами. (ДЗ)