

# ПРОЕКТ1

Обновление	Просмотров	Рейтинг
23 ноября 2015	14	• 0

## Проект 1

### Проект 1. Анимация

**Бесконечное движение Кота с отражением от стен и сменой костюмов.**

**Цель:** знакомство со средой Scratch.

**Направления развития проекта:** Кот мяукает во время удара о стену; при нажатии на стрелку вверх Кот меняет цвет или применяется другой эффект; при нажатии на стрелку вниз эффект должен отмениться; при нажатии на пробел Кот говорит "Привет!"; при щелчке мышью по Коту он мурлычет.

**Введённый материал и пояснения**

**Элементы интерфейса:** сцена; группы блоков; стиль вращения; вкладки скриптов, костюмов и звуков; кнопки СТАРТ и СТОП; смена направления движения спрайта; изменение имени спрайта; режимы просмотра (малый экран, полный экран, режим демонстрации); главное меню (пункт FILE).

**Типы блоков:** обычные (stack blocks); С-образные (C-shaped "mouth"); шапочки (hats); логические датчики.

**Группы блоков:**



звук:  ,  .

сенсоры:  .

**Математика.** Десятичная дробь.

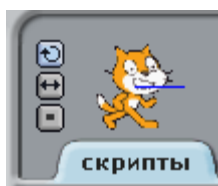
**Информатика.** Понятия исполнителя, системы команд исполнителя (СКИ), алгоритма, линейного алгоритма, цикла, события, параллельности. Поля ввода: обычное и со списком. Работа с контекстным меню.

**Обратите внимание.** Спрайт можно перетаскивать мышкой по сцене.

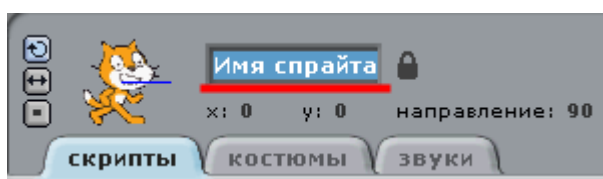
Выполнить скрипт (или команду) можно двойным щелчком по нему (по ней). Причём команду можно выполнить прямо в панели команд, не перетаскивая её в панель скриптов.

Скрипт, выполняющийся в данный момент, имеет белое обрамление.

Текущее направление движения спрайта показано синим отрезком около изображения спрайта в информационной панели вверху экрана. Его можно изменить перетаскиванием мышкой конца отрезка.



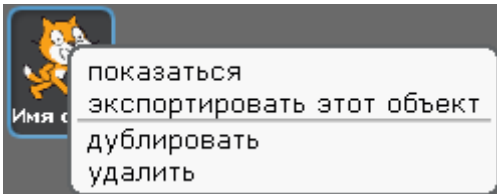
Хорошим тоном является изменение имени спрайта по умолчанию на имя, подходящее к Вашему проекту.



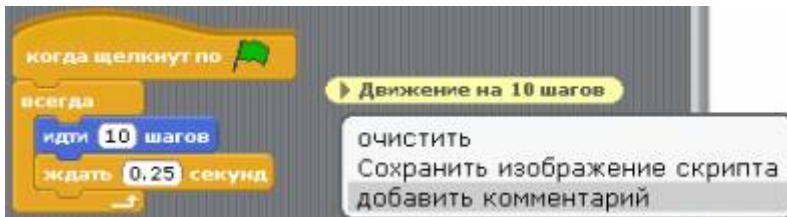
Количество секунд в поле ввода можно задать десятичной дробью.



При щелчке правой кнопкой мыши по скрипту появляется контекстное меню, через которое можно дублировать скрипт, удалить его или получить помощь.



Контекстное меню области создания скриптов позволяет добавлять комментарии к скриптам (желательно приучить детей к комментированию как можно раньше), выстроить скрипты ровно (пункт очистить), а также сохранить изображение скриптов в файл.



Названия многих сенсоров оканчиваются вопросом. Значением такого сенсора является "истина" или "ложь", "да" или "нет".