

Alustame algusest

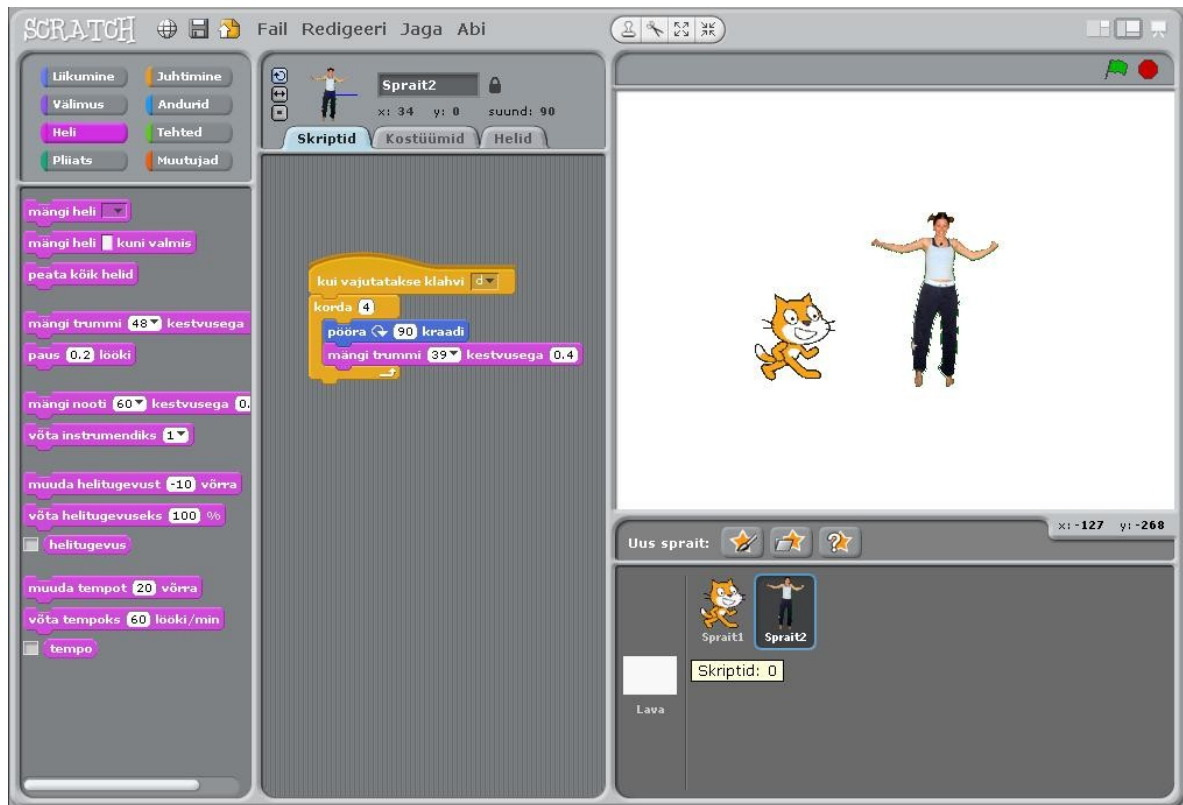
SCRATCH

Getting Started

version 1.4



<http://scratch.mit.edu>



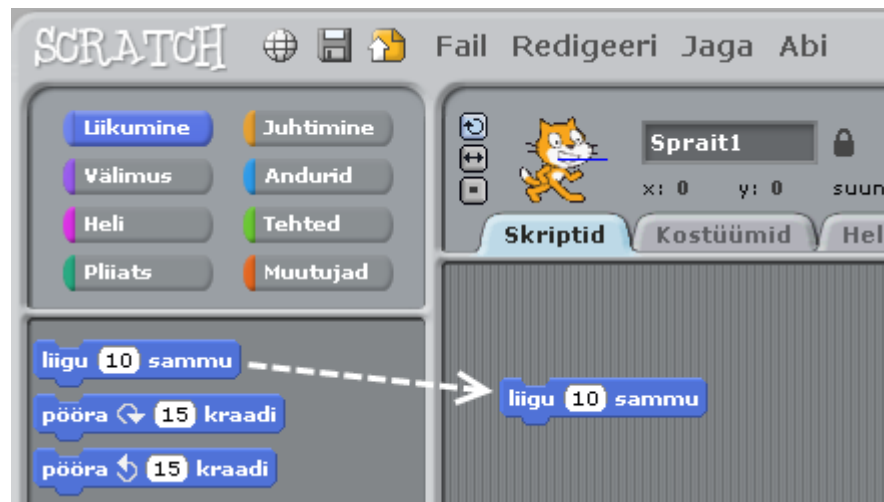
SCRATCH on uus programmeerimiskeel, mis lubab sul endal luua interaktiivseid animatsioone, lugusid, mängu, muusikat, taieseid jm

Scratch'i saab kasutada erinevates keeltes, sh ka eesti keeles.

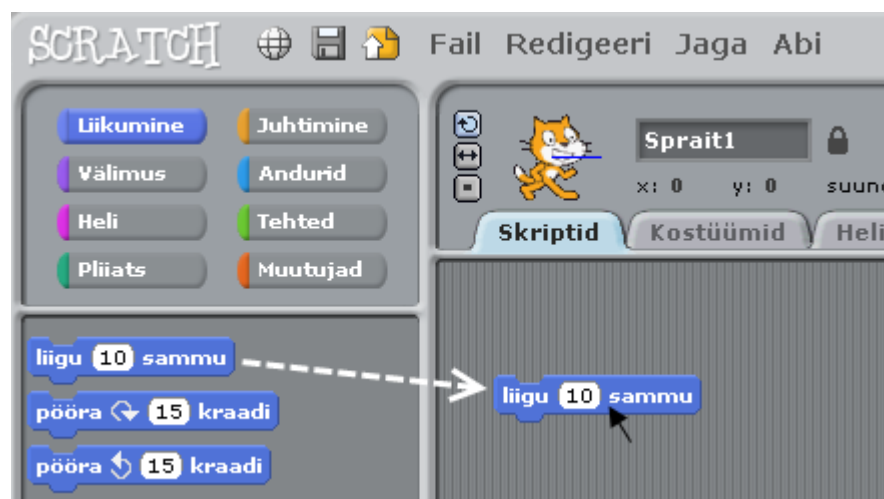


Scratch'i saab alla laadida aadressil <http://scratch.mit.edu>

1 Paneme liikuma

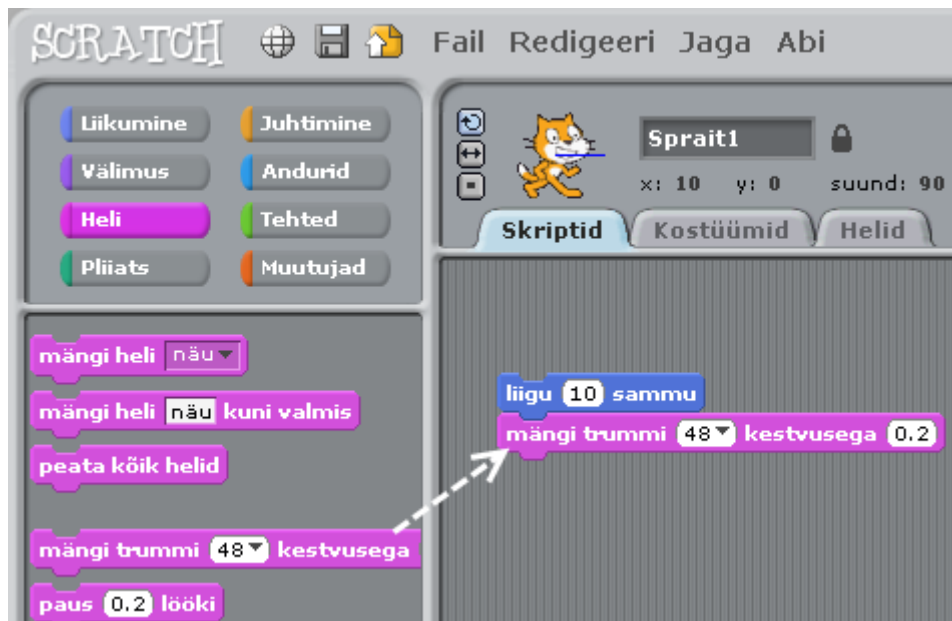


Lohista plokk **liigu** skriptide alasse.



Klõpsa plokki ja sprait kiisu liigub 10 sammu paremale

2 Lisame heli

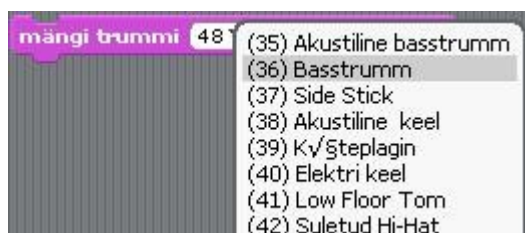


Lohista skripti alasse plokk **mängi trummi** ja ühenda see plokiaga **liigu**



Klõpsa suvalist plokki ja kuula

*Kui trummi pörinat ei ole,
vaata kas kõlarid on sisselülitatud!*



Sa võid valida menüüst
mõne teise trummi (heli).

3 Alustame tantsuga



Lisa teine plokk **liigu** ja sisesta valgesse avasse -10.

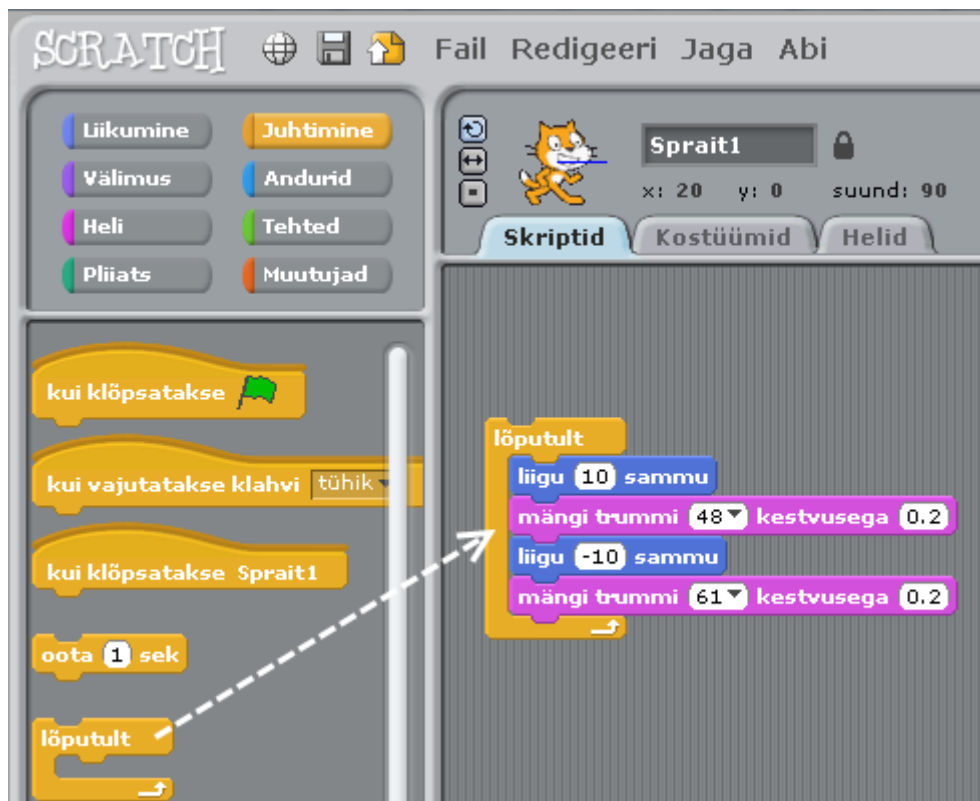


Klõpsa suvalisel kohal ja vaata mis toimub.



Lisa veel üks plokk **mängi trummi**, Vali teine trumm ja klõpsa käivitamiseks.

4 Jälle ja jälle



Lohista plokk **lõputult** skripti alasse ja pane see plokkide pinu ümber. Pinu peab minema plokki **lõputult** "suu" sisse.

*Pinu lohistamiseks hoia seda hiirega **ülemisest** plokkist.*

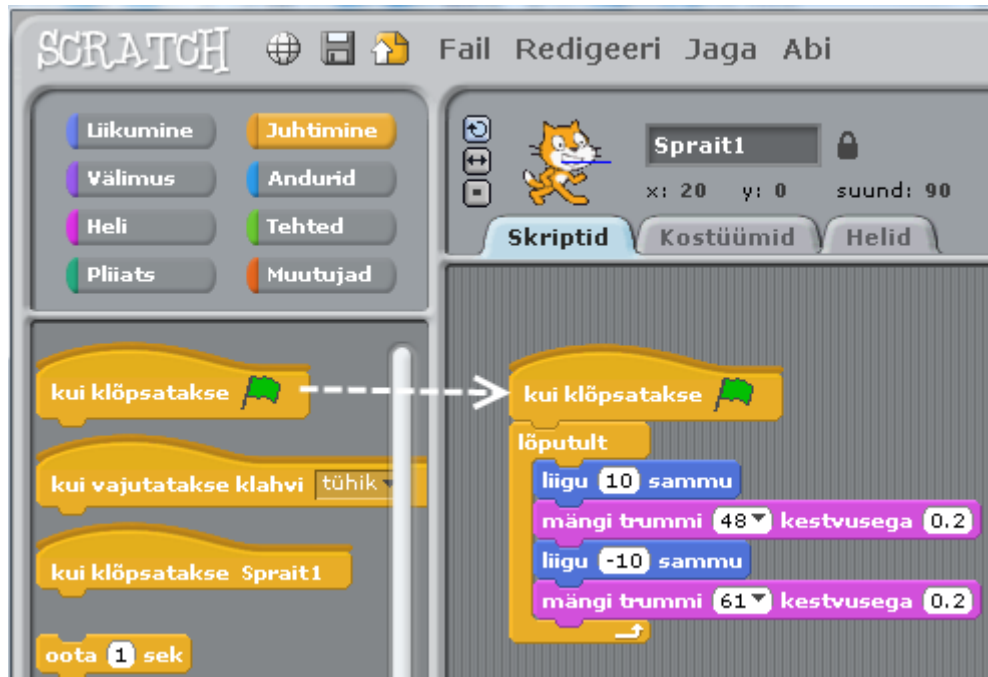



Käivitamiseks tee klõps



Peatamiseks klõpsa punast nuppu lava ülemises parempoolses nurgas

5 Roheline lipp



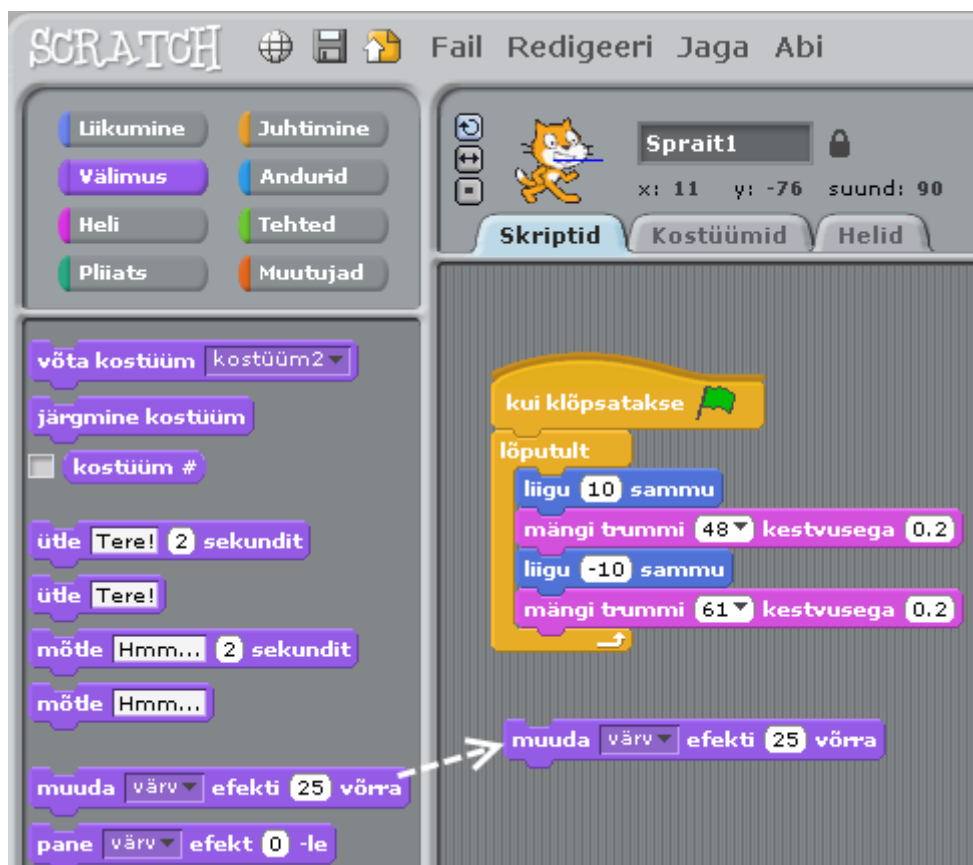
Lohista plokk  skripti alasse ja pane pinu peale.



Iga kord kui sa klõpsad rohelist lippu skript käivitub. See töötab põhimõtteliselt lõputult. Skripti peatamiseks klõpsa punast nuppu.

6 Muudame värvi

Proovi nüüd midagi muud...

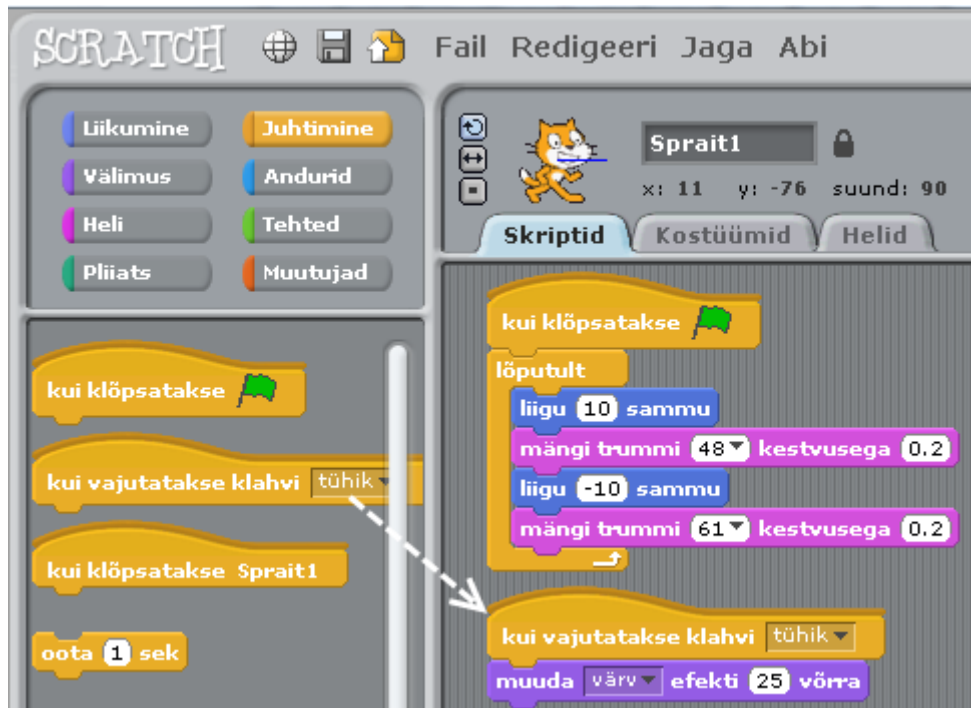


Lohista skripti alasse **muuda efekti**-plokk.



Klõpsa plokki ja vaata, mis toimub.

7 Vajutame klahve



Pane peale plokk



Vajuta tühiku klahvi ja vaata, mis toimub

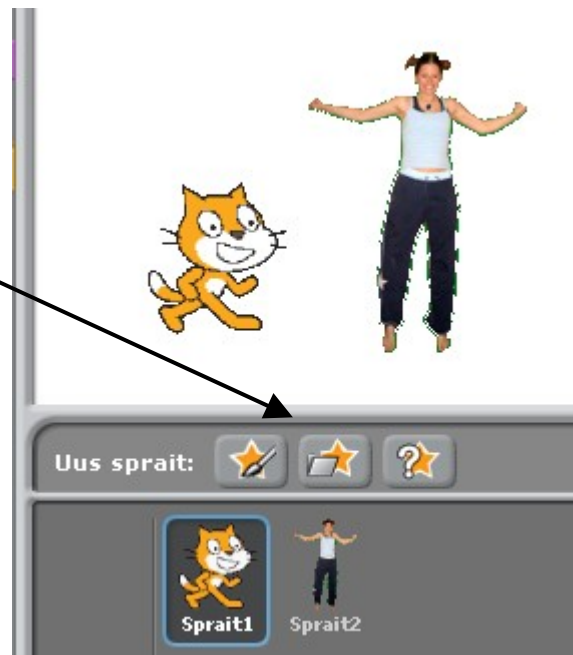


Menüüst saad valida mõne teise klahvi

8

Lisame spraidi

Kõike objekte, millega määratakse tegevusi, nimetatakse **spraitideks**
Uue spraidi lisamiseks klõpsa ühte neist nupudest



Uue spraidi nupud

Joonista oma sprait




Vali sprait failist



Võta juhuslik sprait



Selle spraidi saamiseks klõpsa nuppu  ja vali kaustast "People" sprait (fail) "jodi1".



Mida see nupp teeb? Proovi!

9

Uuri ja proovi!

Nüüd te saate öelda spraidile, mida teha. Proovige järgnevat või midagi muud.



Ütle midagi

Klõpsa **ütle**-ploki sees olevat ava ja tipi suvaline tekst. Proovi ka **mõtle**-plokki.

Tere!



PILDI (GRAAFIKA) EFEKTID

Vali menüüst erinevaid efekte ja tee iga kord topeltklõps plokil



Efeki eemaldamiseks klõpsa punast nuppu!

10

Proovi veel!



LISA HELI

Klõpsa lipikut **Helid**.

Lindista midagi, kasuta nuppu **Lindista**.

Või impordi helifail (MP3, AIF või WAV-vorming).

mängi heli-



Siis klõpsa lipikut Skriptid ja kasuta plokki.

Vali vajalik heli avanevast menüüst



ANIMATSIOON

Lülitades järjest ühelt kostüümilt teisele, saab luua animatsioone.

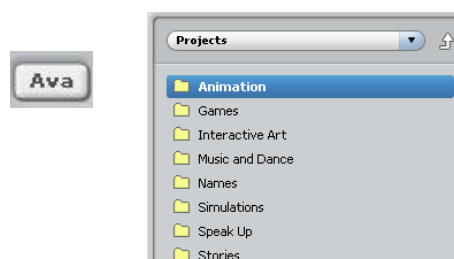
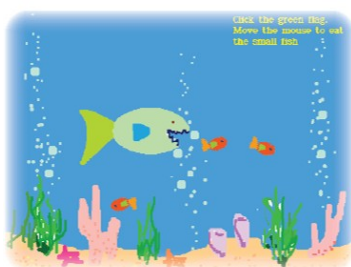
Uue kostüümi lisamiseks klõpsa lipikut **Kostüümid**.

Siis klõpsa nuppu **Impordi** ja vali teine kostüüm. (Näiteks proovi pilti "jodi2" kaustas "People")



Nüüd klõpsa lipikut **Skriptid** ja tee skript, mis vahetab kostüüme.

Saa saad luua erinevat tüüpi projekt Scratch'i abil.



Tutvumiseks projektide näidetega Klõpsa nuppu **Ava** ja vali kausta **Projects** alamkaustades sobivaid projekte



Saa väid alustada omaenda pildiga. Võid alustada oma lemmikloomaga. Võid animeerida oma nime tähed.



Kui tekib uue projekti idee, klõpsa nuppu **Uus**!



Klõpsa nuppu **Jaga!** kui tahad laadida oma projekti ülesse Scratch'i kodulehele

<http://scratch.mit.edu>.

Külasta Scratch'i kodu, vaata ja õpi!



Scratch on uus programmeerimiskeel, mis teeb lihtsaks interaktiivsete lugude, mängude ja animatsioonide loomise ja loodu jagamine teistega vebis.



Scratch on loodud Massachusetts'i Tehnoloogia Instituudi (Massachusetts Institute of Technology - MIT) Meedia Laboratooriumi Lifelong Kindergarten grupi poolt (<http://ilk.media.mit.edu>). Grupp tegeleb uute tehnoloogiate loomisega, mis, kasutades lastepäerast lähenemisviisi (näiteks Lego klotsid), võimaldavad projekteerida, luua ja õppida kaasaegset infotehnoloogiat.

Scratch'i loomist toetasid Amerika Rahvuslik Teadusfond, Microsoft, Inteli Fond, Nokia, MIT'i Meedia Laboratooriumi Konsortsium.

Materjal kujutab endast, Scratch'i abiinfosüsteemi kuuluva, juhendi "Getting Started with Scratch" tõlget. Juhendi (ja ka teised materjalid), on koostanud Natalie Rusk ja Scratch'i arendusmeeskonna liikmed.

Antud tõlke ning ka Scratch'i keskkonna ja Scratch'i kasutamishand'i (Scratch. Reference Guide) tõlket on teinud Tallinna Tehnikaülikooli Informaatika-instituudi töötajad: Jüri Vilipõld ja Jaan Übi.

Antud tõlke vormisamisel kasutati alusena norrakeelset versiooni 1.3.1 originaaljuhendi tõlget [GettingStartedScratch-MSWord-Norwegian.doc](#), mille on teinud Torbjørn Skauli.

Antud juhend sisaldab vaid kõige esmast infot Scratch'i kohta. Põhjalikumat infot saab juhendist "Scratch. Reference Guide", mis kuulub abiinfosüsteemi ja on kättesaadav ka Scratch'i toetuslehel <http://info.scratch.mit.edu/Support>, kus viiteid ka muudele materjalidele. Eestikeelse juhendi võib saada: [PDF-dokument](#), [HTML-dokument](#).