

Alustame algusest

# SCRATCH

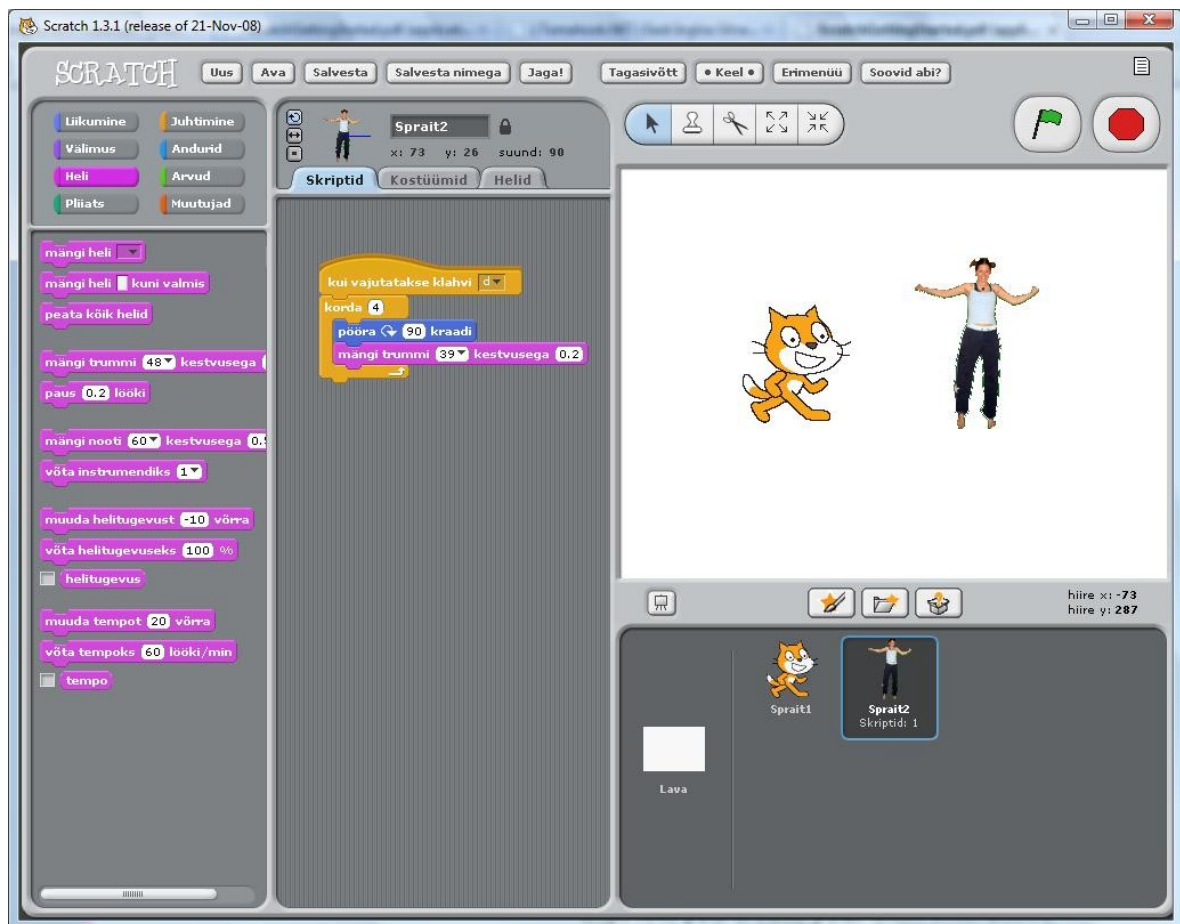
Getting Started

version 1.3



<http://scratch.mit.edu>

# Stardime



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



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

Scratch saab kasutada erinevates keeltes, sh ka eesti keeles

# 1 Paneme liikuma

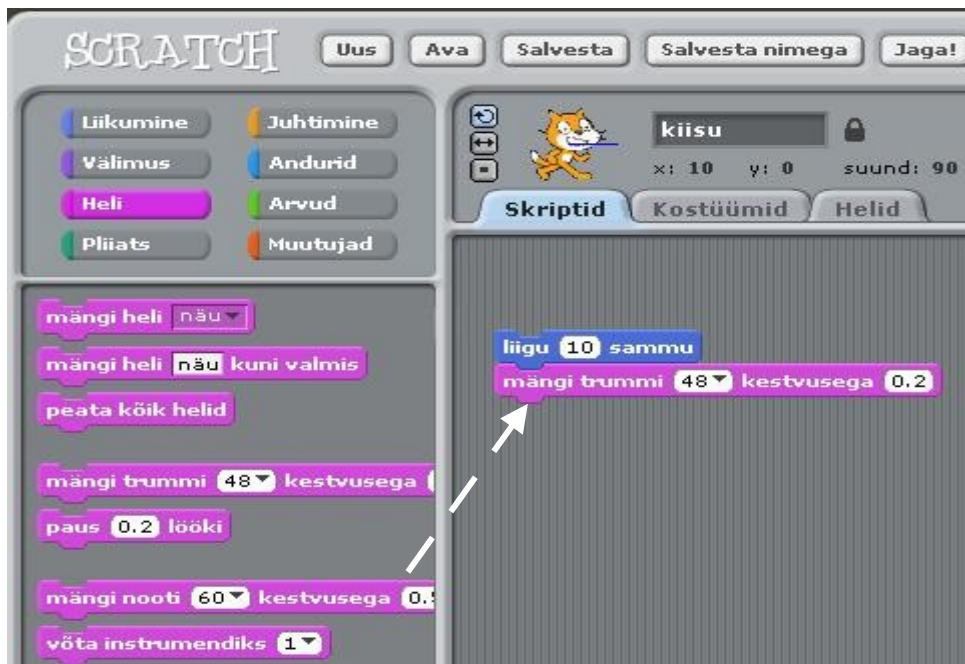


Lohista plokk **liigu** skriptide alasse.



Tee topeltklõps plokiil ja sprait kiisu liigub 10 sammu paremale

# 2 Lisame heli

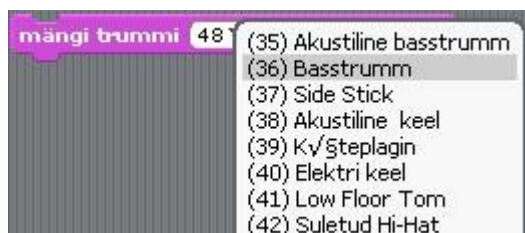


Lohista skripti alasse plokk **mängi trummi** ja ühenda see plokiaga **liigu**



Tee topeltklõps suvalisel plokil ja kuula

*Kui trummi pörint 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.

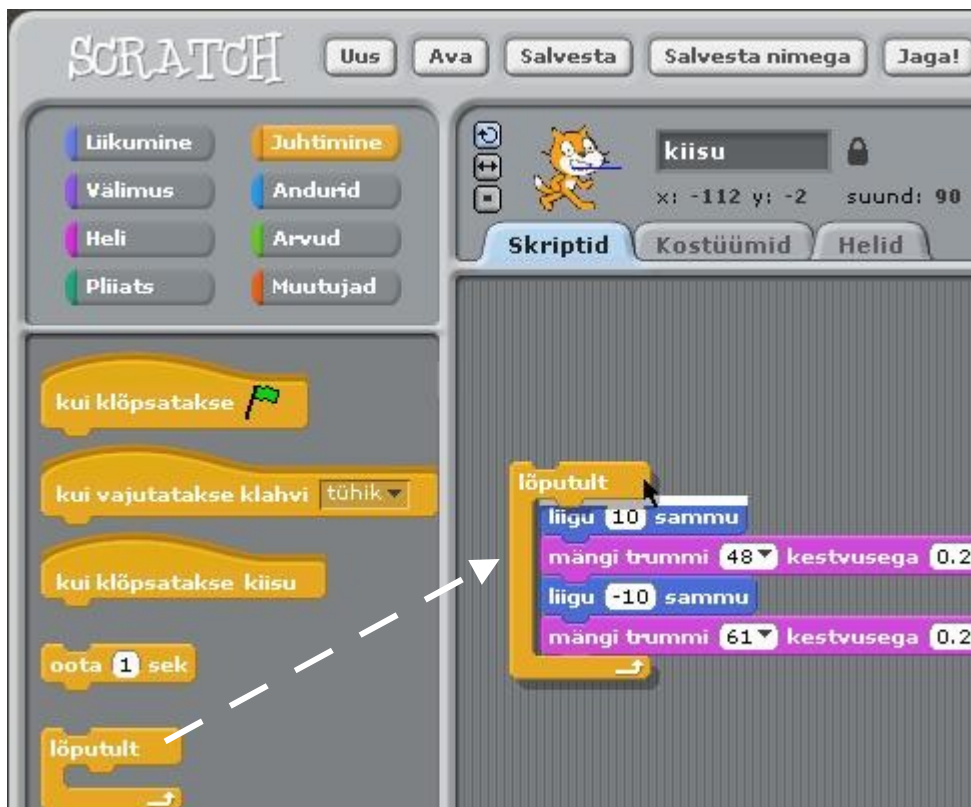


Tee topeltklõpps suvalise kohal ja vaata mis toimub.



Lisa veel üks plokk **mängi trummi**, Vali teine trumm ja tee topeltklõps.

# 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** ploki.*




Käivitamiseks tee topeltklõps



Peatamiseks klõpsa punast nuppu lava ülemises parempoolses nurgas

# 5 Roheline lipp

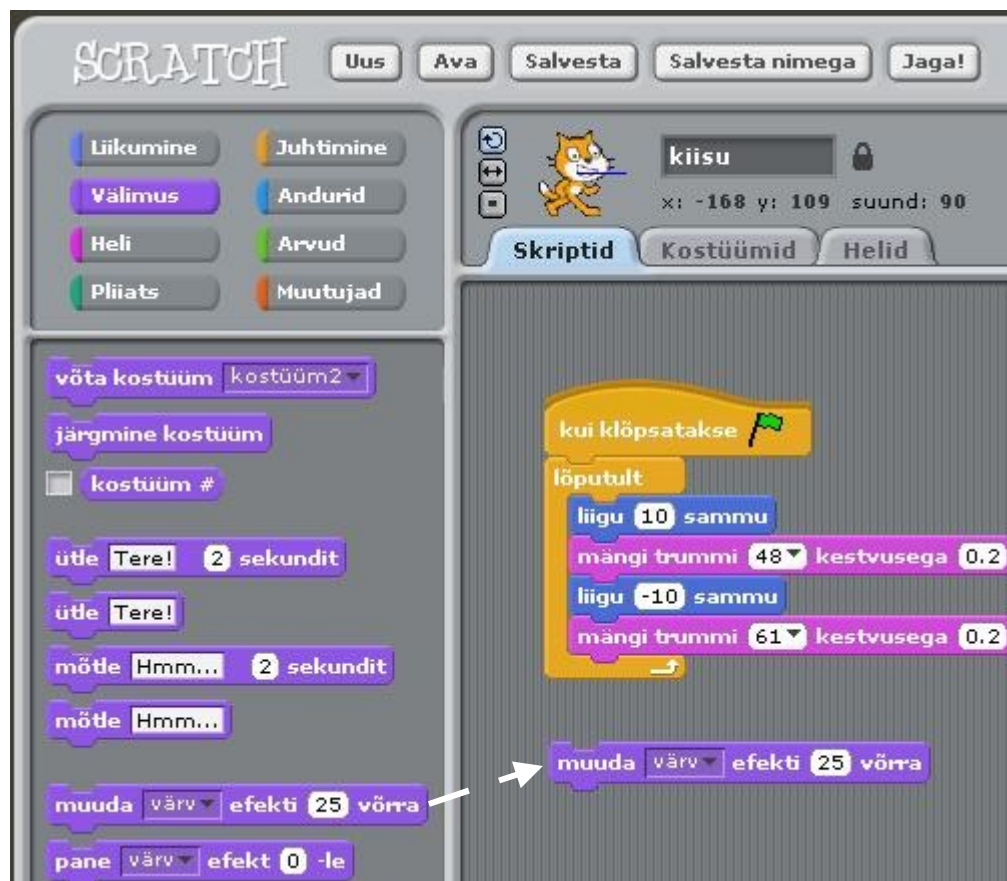


Lohista plokk  skripti alasse ja pane pinu peale.



# 6 Muudame värvi

Proovi nüüd midagi muud...



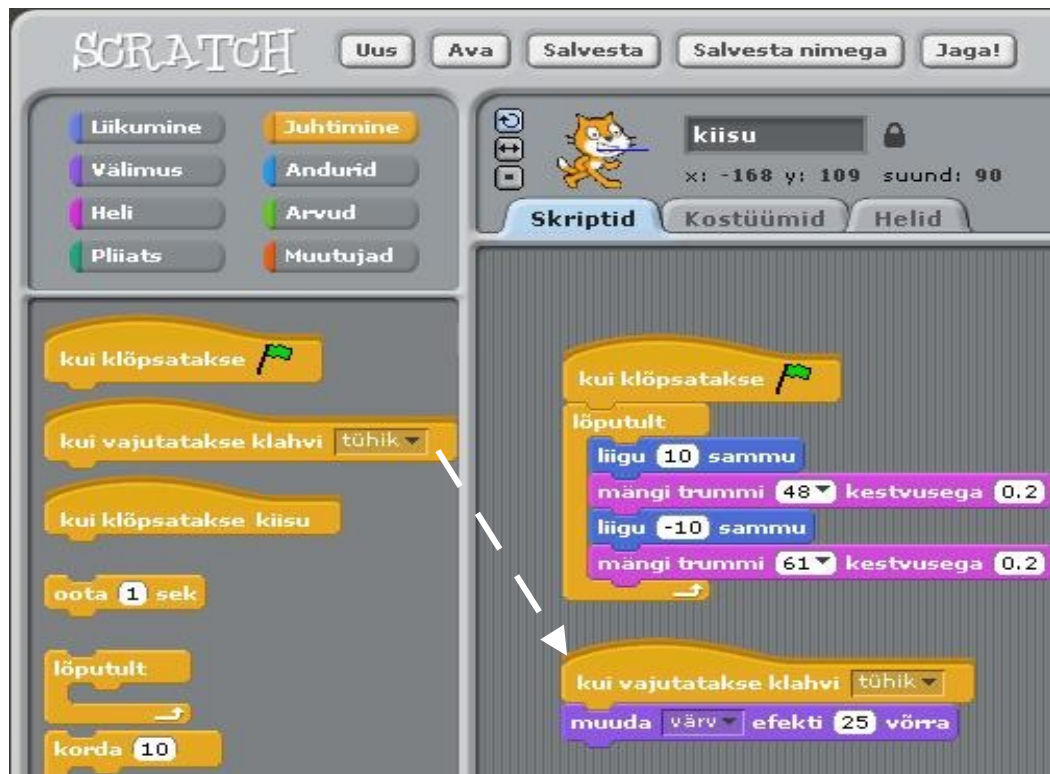
Lohista skripti alasse **muuda efekti**-plokk.



Tee topeltklõps ploki 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



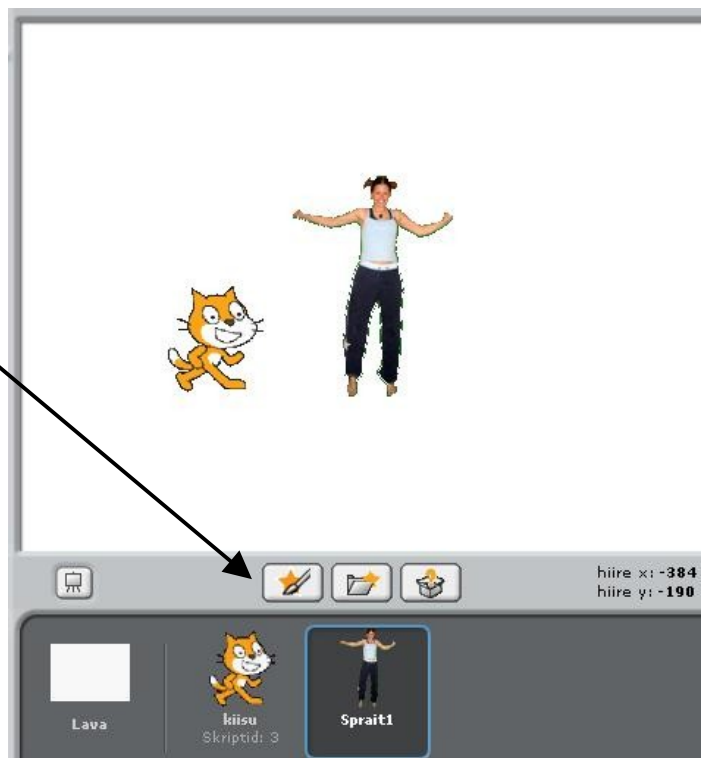
Joonista oma sprait




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**.

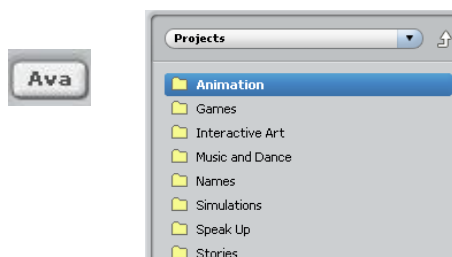
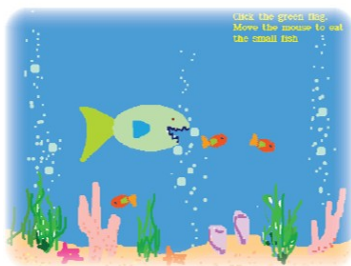
Siis klõpsa nuppu **Impordi** ja vali teine kostüüm. (Näiteks proovi pilti "jodi2" kaustas "People")



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

# Mis edasi?

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**!

...  
Idee...



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 kasutamishandluse (Scratch. Reference Guide) tõlket on teinud Tallinna Tehnikaülikooli Informaatika-instituudi töötajad: Jaan Übi ja Jüri Vilipõld.

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

Antud juhend sisaldab vaid kõige esmast infot Scratch'i kohta. Põhjalikumast 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](#).