

Начнем сначала

SCRATCH

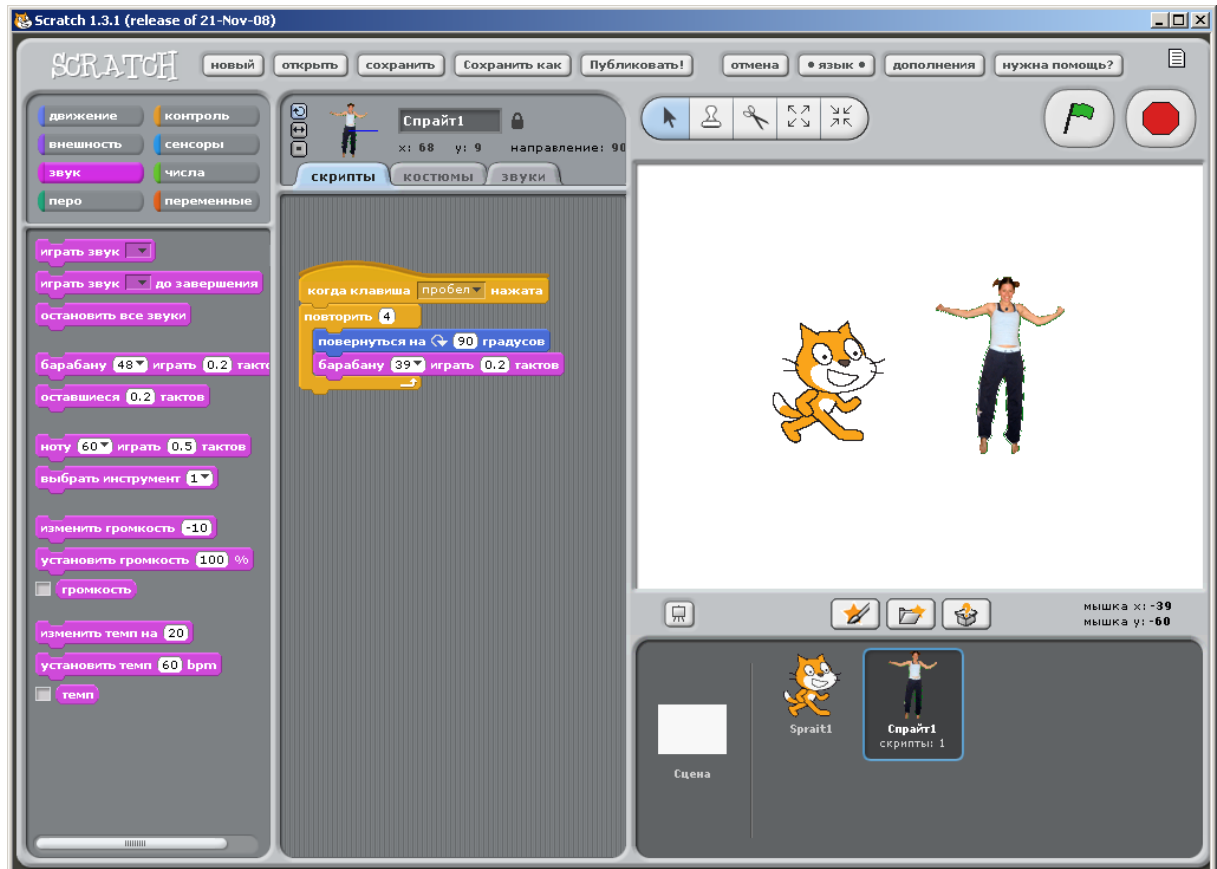
Getting Started

version 1.3

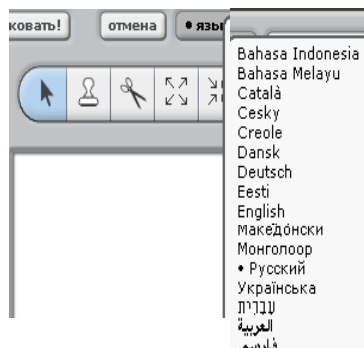


<http://scratch.mit.edu>

Стартуем



SCRATCH – новый язык программирования, позволяющий создавать интерактивные проекты или истории, игры, анимацию и т.п.



Scratch можно загрузить с сайта <http://scratch.mit.edu>

Scratch можно использовать на многих языках, в том числе на русском или эстонском.

1 Заставим двигаться

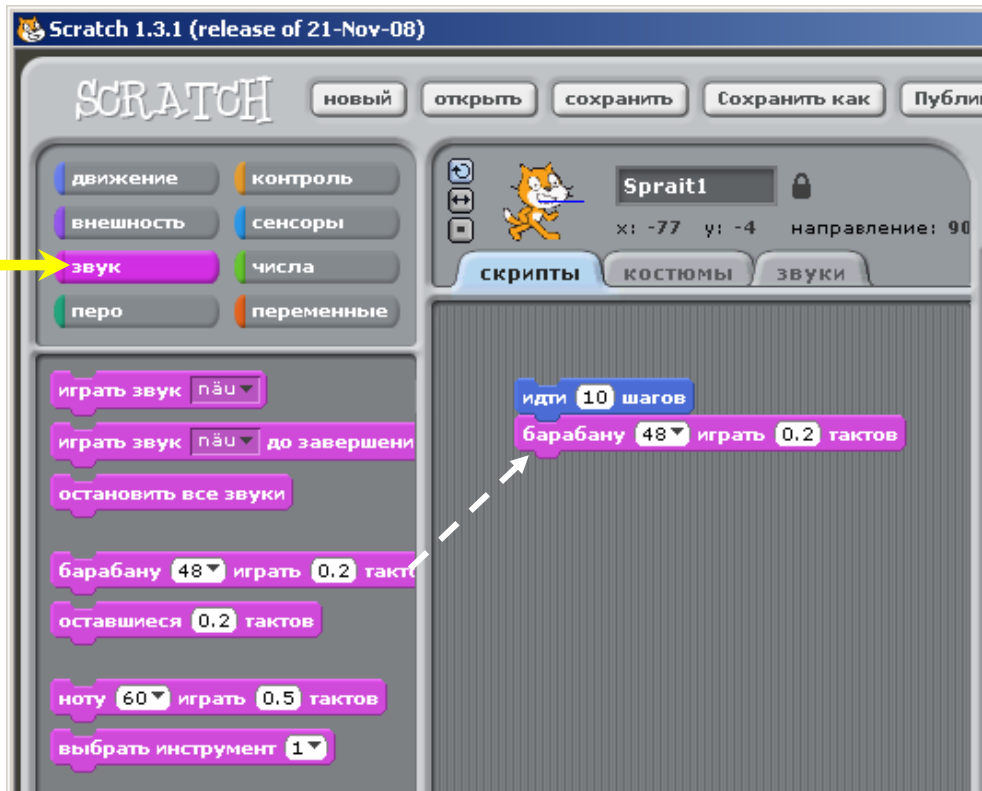


Перетащите блок **идти** в область скриптов.

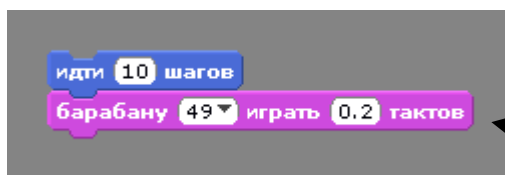


Сделайте двойной щелчок по блоку и котик сдвинется на 10 шагов вправо

2 Добавим звук



Перетащите в область скриптов блок **барабану играть** и объедините его с блоком **идти**



Двойной щелчок по любому блоку и послышится звук барабана

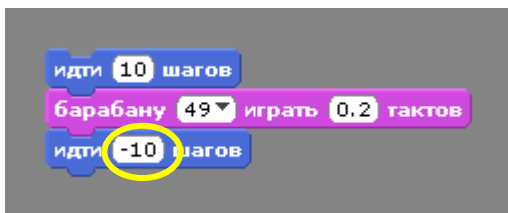
Если звука нет, проверьте включены ли динамики!



Из меню можно выбрать какой-либо другой барабан или звук.

3

Начнем с танца



Добавьте второй блок **идти** и введите в белое окошко значение -10.

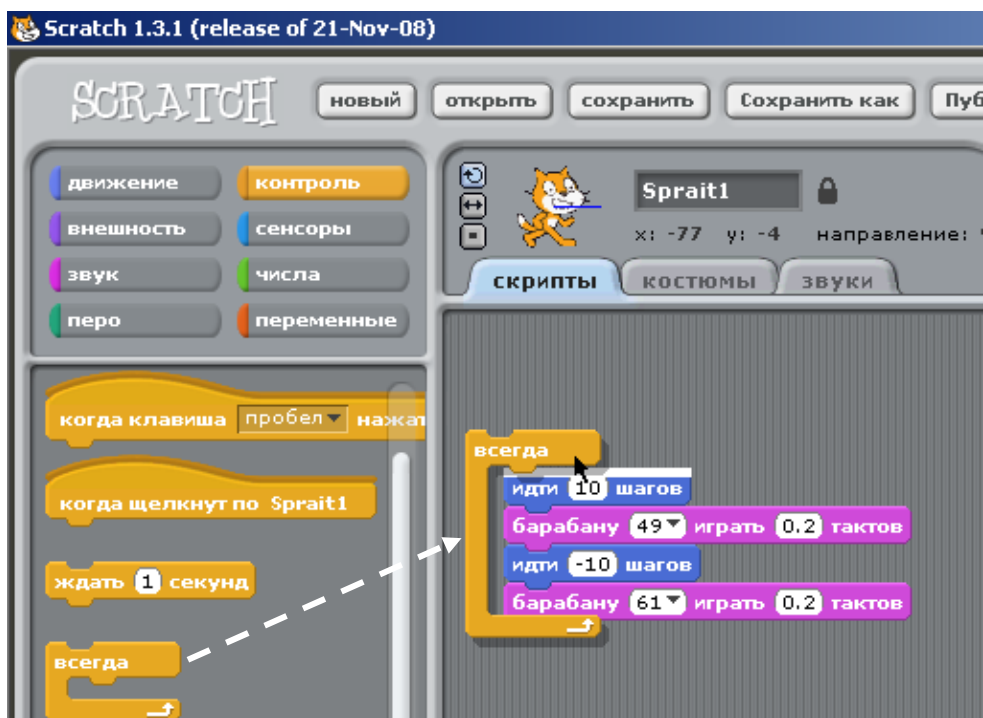


Сделайте двойной щелчок по любому блоку и посмотрите, что произойдет.



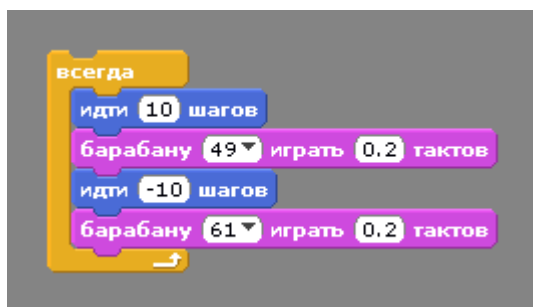
Добавьте еще один блок **барабану играть**, Выберите другой барабан и сделайте двойной щелчок.

4 Снова и снова



Перетащите блок **всегда** в область скриптов и поместите в него уже имеющиеся блоки скрипта.

*Для переноса команд внутрь блока **всегда** следует взяться мышкой за **верхний** блок имеющихся команд и перетащить их.*

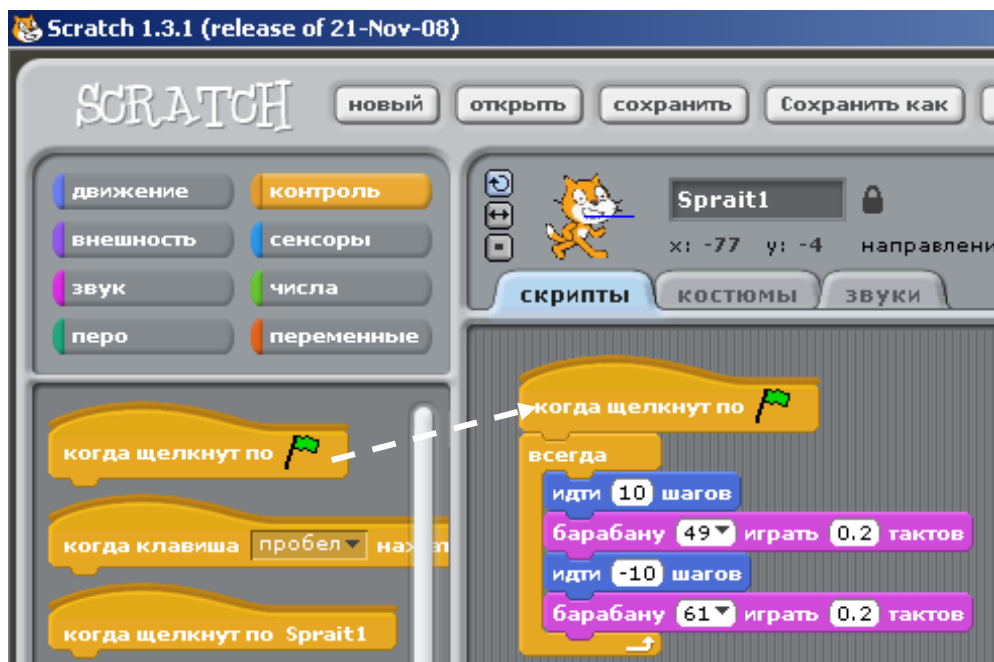


Для запуска сделайте двойной щелчок



Для остановки щелкните по красной кнопке в правом верхнем углу сцены

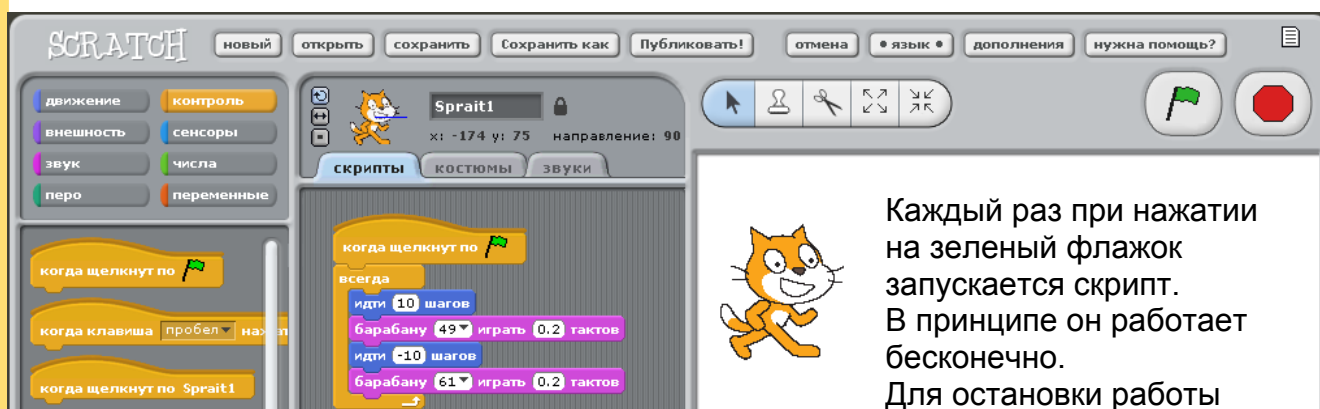
5 Зеленый флажок



Перетащите блок

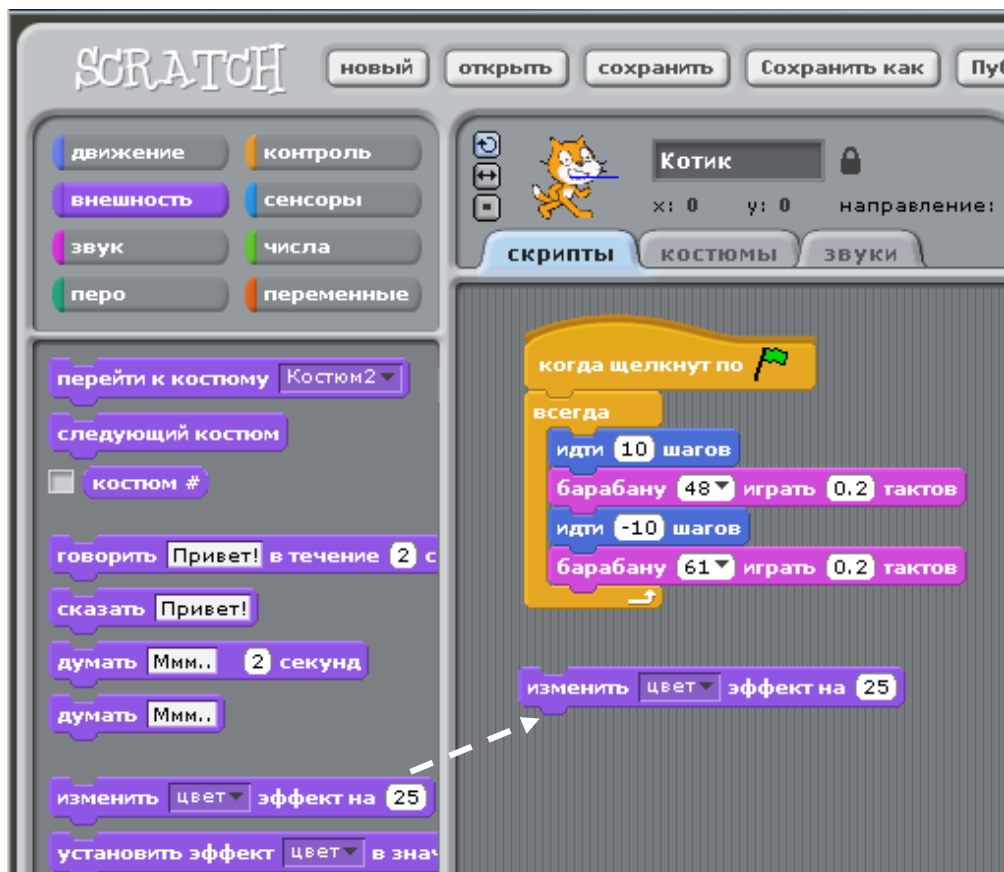


в область скриптов и установите его первым



6 ИЗМЕНИМ ЦВЕТ

Попробуйте что-нибудь еще ...

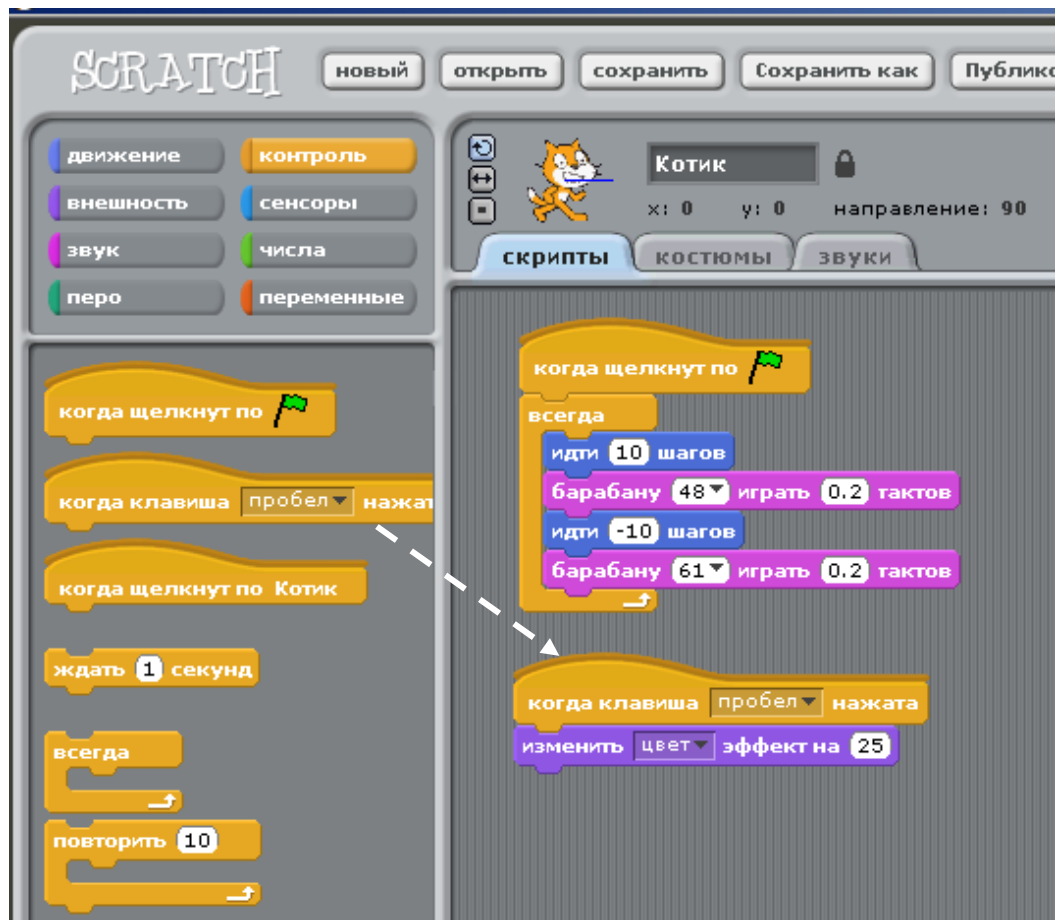


Перетащите в область скрипта блок **изменить эффект**

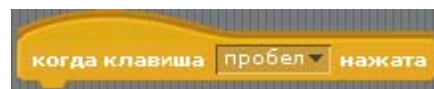


Сделайте двойной щелчок на блоке и посмотрите, что произойдет.

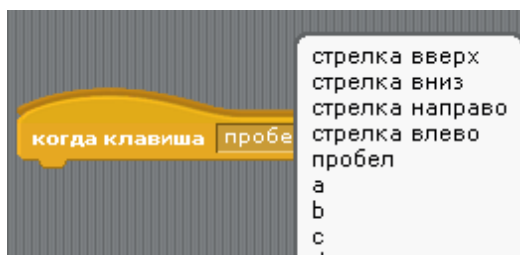
7 Нажимаем на клавиши



Расположите сверху блок



Нажмите на пробел и
посмотрите, что произойдет



В меню можно выбрать и
какую-то другую клавишу.

8 Добавим спрайт

Все объекты, для которых задаются действия, называются **спрайтами**

Для добавления нового спрайта щелкните по одной из ЭТИХ КНОПОК

Кнопки для нового спрайта



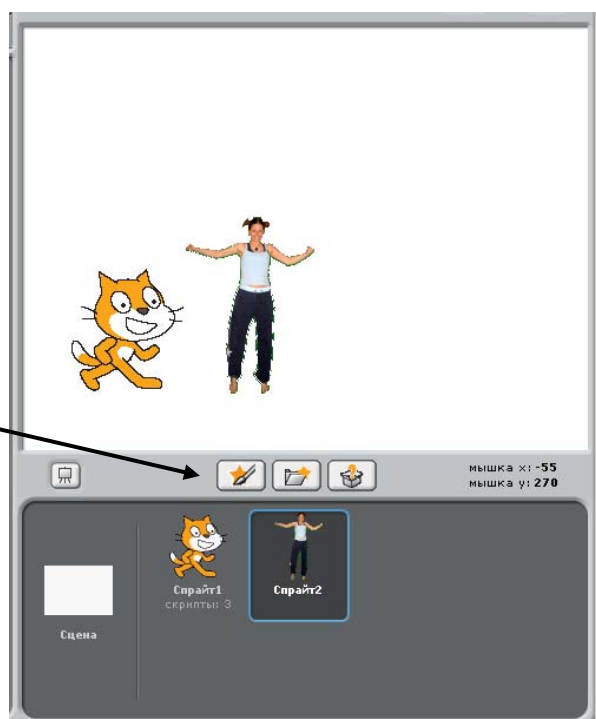
Нарисуйте свой спрайт




Выберите спрайт из файла



Выберите случайный спрайт



Для получения этого спрайта щелкните по кнопке  и выберите из папки "People" спрайт (файл) "jodi1".

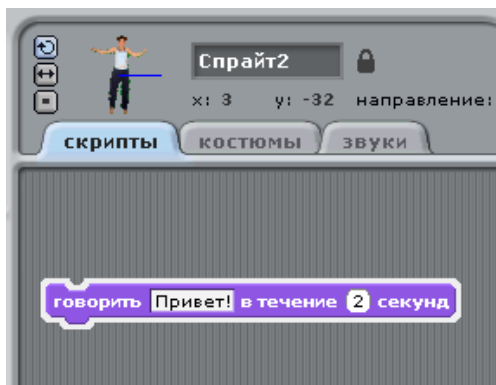


Что делает эта кнопка? Попробуйте!

9

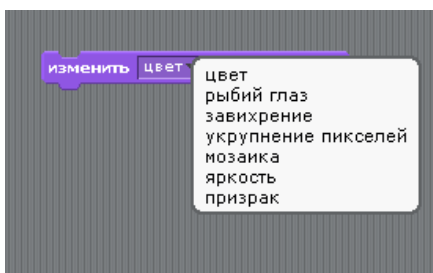
Изучим и попробуем!

Теперь Вы можете сказать спрайту, что ему делать. Попробуйте выполнить следующее или что-нибудь еще..



Скажите что-нибудь

Щелкните внутри окошка в блоке **говорить** и напечатайте любой текст. Попробуйте и блок **думать**.



ЭФФЕКТЫ для КАРТИНОК (ГРАФИКИ)

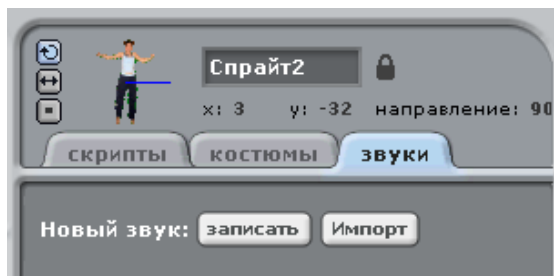
Выбирайте из меню различные эффекты и для каждого варианта выполните двойной щелчок на блоке.



Для удаления эффекта щелкните по красной кнопке!.

10

Попробуем еще!



ДОБАВЬТЕ ЗВУК

Щелкните по закладке **Звуки**.

Запишите что-нибудь, используйте кнопку **Записать**.

Или импортируйте готовый файл в Формате MP3, AIF или WAV.



Теперь щелкните по закладке **Скрипты** и используйте блок **играть звук**. Выберите требуемый звук из открывшегося меню.

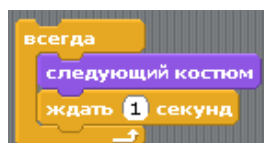


АНИМАЦИЯ

Подряд переключаясь от одного костюма к другому, можно создать анимацию.

Для добавления нового костюма щелкните по закладке **Костюмы**.

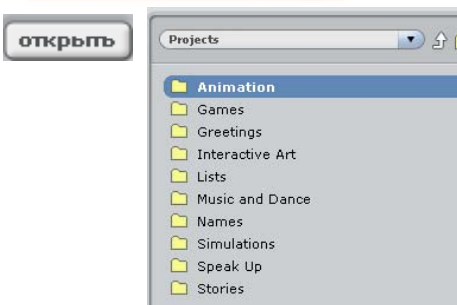
Затем щелкните по кнопке **Импорт** и выберите другой костюм (например, костюм из файла "jodi2" в папке "People")



Теперь щелкните по закладке **Скрипты** и составьте скрипт, который меняет костюмы.

Что дальше?

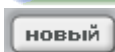
Вы можете с помощью Scratch создать проекты различного типа.



Для знакомства с примерами проектов щелкните по кнопке **Открыть** и выберите в папках папки **Проекты** подходящие проекты

Idé...

Можно начать со своей картинке, выбрать картинку с любимым зверем, Создать анимацию букв своего имени.



Когда возникнет идея нового проекта, щелкните по кнопке **Новый!**



Щелкните по кнопке **Публиковать!**, если хотите выставить свой проект на сайт Scratch

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

Посетите сайт Scratch, Смотрите и учитесь!



Скретч (Scratch) – новый язык программирования, позволяющий легко создавать собственные анимированные и интерактивные истории, игры и другие произведения. и публиковать их в сети Интернет.



Скретч создан в Массачусетском технологическом институте (Massachusetts Institute of Technology - MIT) в Медия лаборатории группой Lifelong Kindergarten (<http://ilk.media.mit.edu>). Эта группа занимается созданием новых технологий, учитывая детский подход (например, кубики Лего), которые дают возможность проектировать, создавать и изучать современную инфотехнологию.

Создание Scratch поддерживали Национальный Научный фонд Америки, фонд Inteli, Nokia, консорциум медия лаборатории MIT.

Материал представляет собой перевод руководства системы помощи Scratch "Getting Started with Scratch". Руководство (и другие материалы), составила Natalie Rusk и члены команды развития Scratch.

Данный перевод руководства по использованию Scratch сделан Ириной Амитан - преподавателем Таллиннского технического университета. Использовался перевод на эстонском языке, сделанный преподавателями Таллиннского технического университета: Jaan Übi, Jüri Vilipõld:

http://elrond.tud.ttu.ee/~vilip/Scratch/Scratch_Start_PDF.pdf

Для оформления данного перевода за основу взят перевод оригинального руководства на норвежском языке

[GettingStartedScratch-MSWord-Norwegian.doc](#),

который сделан Torbjørn Skauli, .

Данное руководство содержит только самую начальную информацию о Scratch. Более основательную информацию можно получить из руководства "Scratch. Reference Guide", которое входит в систему помощи и доступно также на сайте <http://info.scratch.mit.edu/Support>, где имеются ссылки и на другие материалы.