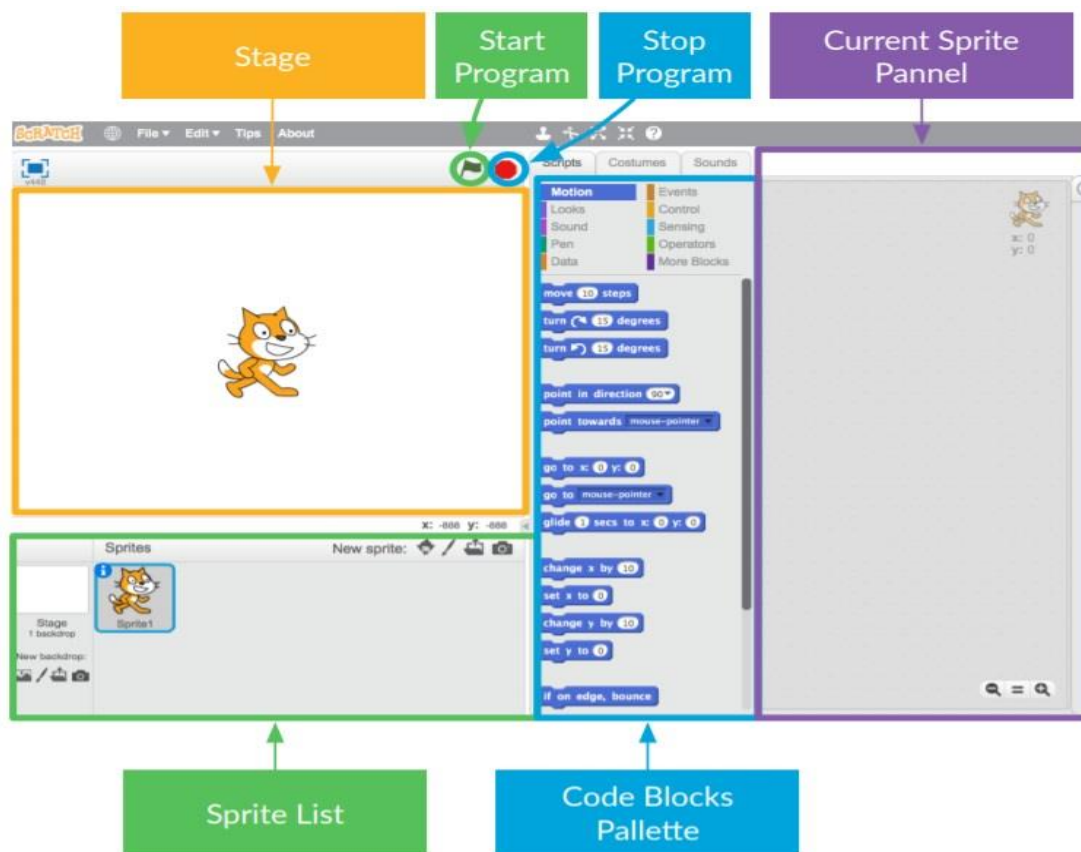


1 Эти «Суши Карточки» помогут тебе научиться создавать компьютерные программы в нашей программе “Scratch”(произносится «скратч», т. е. царапина)). Чтобы этим заняться тебе понадобится сама программа “Scratch”!

У тебя есть выбор: можно скачать и установить на свой компьютер с сайта dojo.soy/downloadscratch или можно работать онлайн на сайте dojo.soy/usescratch.

2 Как только ты зайдешь онлайн или установишь и запустишь Scratch, то увидишь окно как на картинке ниже.



Экран Scratch разделен на несколько частей, которые надо будет запомнить. Они помечены на картинке

- Stage**- Сцена
- Start Program** – Запустить Программу
- Stop Program** – Остановить Программу
- Current Sprite Panel** – Панель Выбранного Объекта
- Sprite List** – Список Объектов
- Code Blocks Palette** – Палитра блоков с кодами

3 Вот объяснение слов с картинки:

Stage/Сцена

Это пространство на котором отображается, работает написанная тобой программка.

Сцена состоит из одного или нескольких слоев фона (готового изображения или цветовой заливки и эффектов). Можно называть этот **фон**, по-взрослому и профессиональному **background** (произносится «бэкграунд»).

Также на сцене отображаются привязанные к ней **блоки кодов** для фона (с этим мы разберемся чуть позже) .

Sprites/ Объекты

«Спрайтами» называются объекты, с которыми работаем на сцене. В Scratch объектами являются:

Изображение Объекта (персонажа) на **сцене\stage**

Любые **costumes\костюмы** (внешний вид) объекта или персонажа

Любые **sounds\звуки** привязанные к объекту

Любые **блоки кодов** привязанные к объекту



Блоки Кодов

Коды в Scratch представлены в виде блоков, которые можно совмещать вместе, как пазлы, создавая свою программу. На **Code Blocks Palette/ Палитре блоков кодов** нужно выбрать подходящий блок и перетащить на **Current Sprite Panel/Панель Выбранного Объекта** и присоединить блоки, как пазлы, вместе.

Имеется 10 категорий блоков, которые сгруппированы по цвету и смыслам блоков кодов (движение, внешний вид, звуки, рисование, информация, события, контроль, реагирование, операции, больше блоков), они находятся на верху **Code Blocks Palette/Палитры блоков кодов**.

4 Пора программировать! Возвращаемся в Scratch и кликаем на Кота Скратча в **Sprite List/Списке Объектов**. Теперь кот является **Current Sprite- Выбранным объектом**.

В категории **Events/События** на **Code Blocks Palette/Палитры блоков с кодами** выбираем "when [flag symbol] clicked" реакцию/event, и тащим мышью блок на **Current Sprite Panel/Панель Выбранного Объекта**.

Теперь в категории **Looks/Внешний вид** на **Code Blocks Palette/Палитре блоков с кодами** выбираем тот, на котором "say [Hello!] for [2] secs" и тащим блок на **Current Sprite Panel/Панель Выбранного Объекта** и присоединяем его вот так:

Теперь жмем кнопку **Start**

