

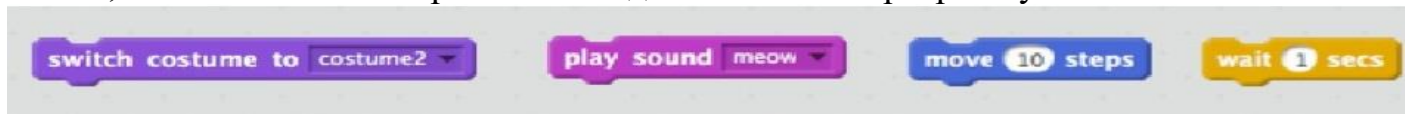
ОСНОВЫ SCRATCH



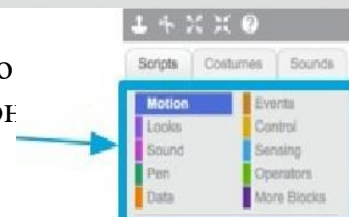
ДОБАВЛЕНИЕ И УДАЛЕНИЕ КОДА

I'm learning: Scratch

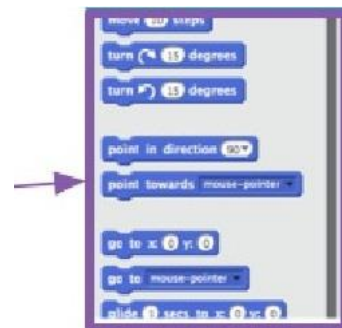
1 Великолепно! Ты написал(а) свою первую программку в Scratch. Пора еще кое что узнать о том что можно делать с кодами в Scratch! Scratch код специально создан из блоков, чтобы тебе было просто их соединять в свою программу.



Блоки собраны в **Code Blocks Palette/ Палитре блоков кодов** по Кликая на название категории, ты можешь увидеть какие блоки от выбрана категория **motions/движения**.



Все блоки в выбранной категории показаны списком. Ты можешь выбрать тот блок, который тебе нужен, захватить мышкой и просто перетащить на **Current Sprite Panel/Панель Выбранного Объекта** и отпустить.



2 Как только блок оказывается на **Current Sprite Panel/Панель Выбранного Объекта** ты можешь его перемещать как угодно, присоединять к другим блокам. Если ты хочешь посмотреть, что этот блок делает то кликни дважды по нему и ты его запустишь!

Обычно, хочется, чтобы блоки запускались автоматически, когда что-то происходит (например, после щелчка мышью кот Scratch начинает шагать). Поэтому большинство твоих программ будет начинаться с блоков из категории **событие/events**. Чаще всего будет использоваться вот этот:



Блоки кодов связанные с этим блоком запускаются после того, как нажмешь на зеленый флажок.



3 Коды блоков запускаются сверху вниз, так что имеет значение в каком порядке ты их составляешь.

В этом примере, объект/sprite скажет "Hello!" перед тем как проигрывает звук «мяу».

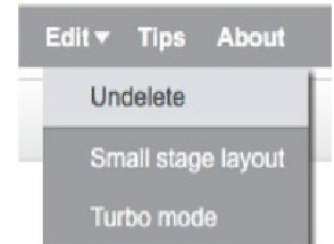


4 Удаление блоков, которые не нужны в твоей программе, тоже просто! Просто нажми на иконку **Ножницы/Scissors**, а потом кликни на код, который хочешь убрать.



Внимательно и осторожно! Ты удалишь все блоки, которые **Соединенны!**

Если случайно это все же произошло, и ты хочешь вернуть цепочку своих кодов, то можешь зайти в меню **Правка/Edit** и выбрать там **Восстановить/ Undelete**. Теперь пробуй добавлять, удалять и восстанавливать блоки кодов!



5 Теперь ты знаешь как перемещать коды и создавать события, так что пора попробовать написать простую программку: Заставим Кота Scratch ходить по кругу!



Убедись, что Кот Scratch выбран в **Sprite List/Списке Объектов** и начинай перетаскивать блоки друг к другу. Ты найдешь их в **Events/События** и в **Motions/Движения**.

Потом кликни на иконку зеленого флага над **Сценой/Stage**. Если ты кликнул(а) несколько раз и кот ушел, его можно вернуть обратно на сцену.



Этот кот ходит по прямой...не то что мы хотим. Перемести этот блок в конец, чтобы кот пошел по кругу. Он тоже в **Motions/Движениях**.

А этот блок заставляет кота поворачиваться на 15 градусов от полных 360, которые составляют полный круг. Ты можешь изменить эту цифру, можешь изменить количество шагов, кликая на окошко и вводя свои цифры.



6 Ну, все! Пора сохранить свою работу! Заходи в меню **file** и нажимай **save/сохранить**.

Не забывай регулярно сохраняться!

Ты можешь также использовать **save as** чтобы сохранить копию своей программы с другим именем файла.

