



SCRATCH-ekin

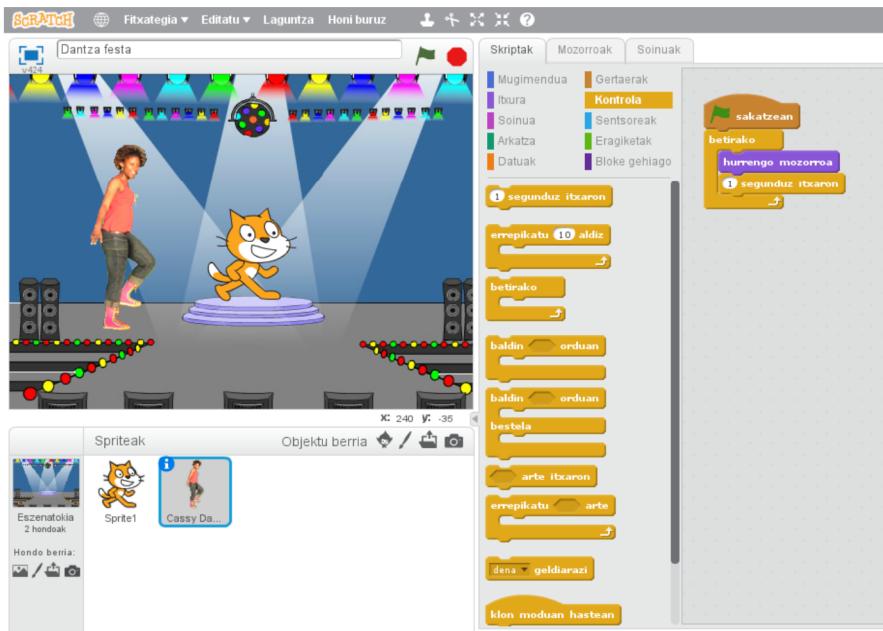
Lehenengo Pausuak

2.0 bertsioa



Lehenengo Pausuak

SCRATCH programazio hizkuntza da. SCRATCH-ekin zure istorioa interaktiboak, jolasak, musika eta arte propioak egin ditzakezu.

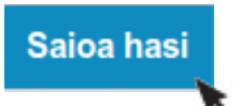


Gida honek SCRATCH-en proiektu bat egiten erakutsiko ditzu.



Proiektu berri bat hasteko, SCRATCH-ra joan (<http://scratch.mit.edu>) eta Sortu sakatu.

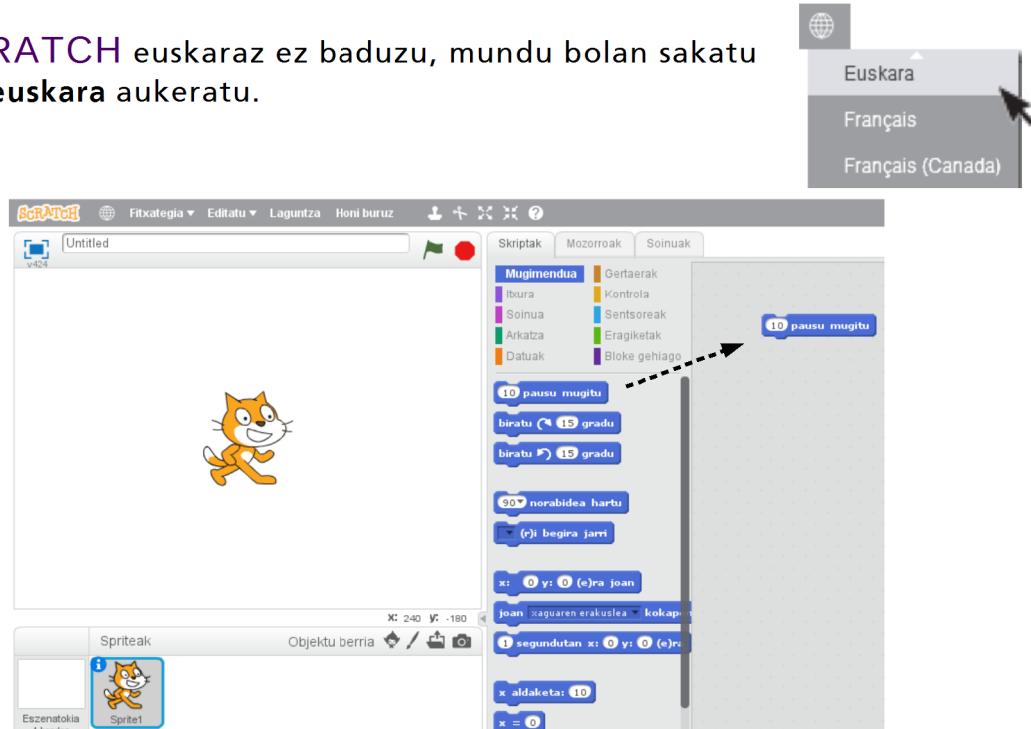
Web-orria euskaraz ez badago, zure hizkuntza aukeratu web-orriko beheko partean dagoen menu zabalarrian.



SCRATCH kontua badaukazu,
Saioa hasi zure proiektuak gorde ahal izateko.

1 HESI MUGIMENDUA

SCRATCH euskaraz ez baduzu, mundu bolan sakatu eta **euskara** aukeratu.

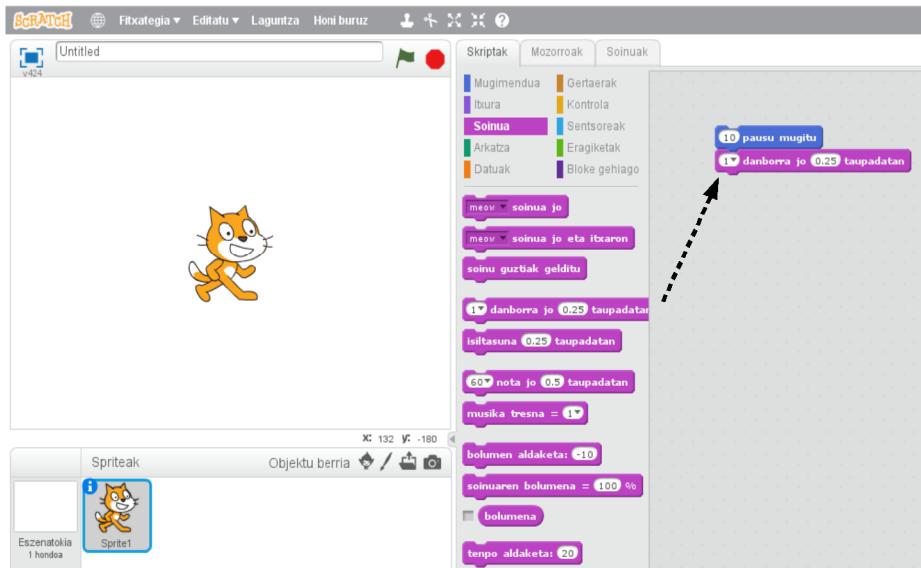


MUGIMENDUA bloke bat Skript-en gunera arrastatu.

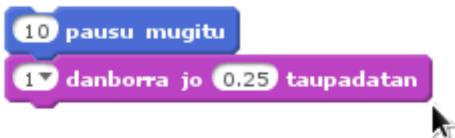


Blokean klikatu katua mugiarazteko.

2 Soinu bat Gehitu



DANBORRA JO blokea hartu eta MUGIMENDU blokearen azpian jarri.



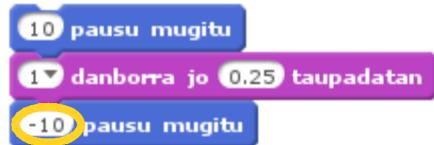
Klikatu eta entzun.

Entzuten ez baduzu, ziurtatu ordenagailuaren soinua piztuta duzula.



Menu zabalarrian danbor desberdinak aukeratu ditzakezu.

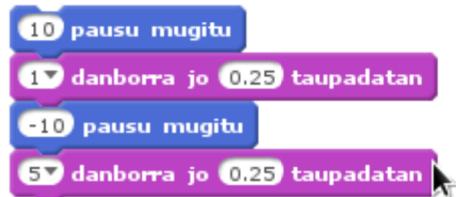
3 Hasi Dantzán



Beste MUGIMENDU blokea gehitu. Klikatu blokearen barruan eta ken ikur (-) bat idatzi.

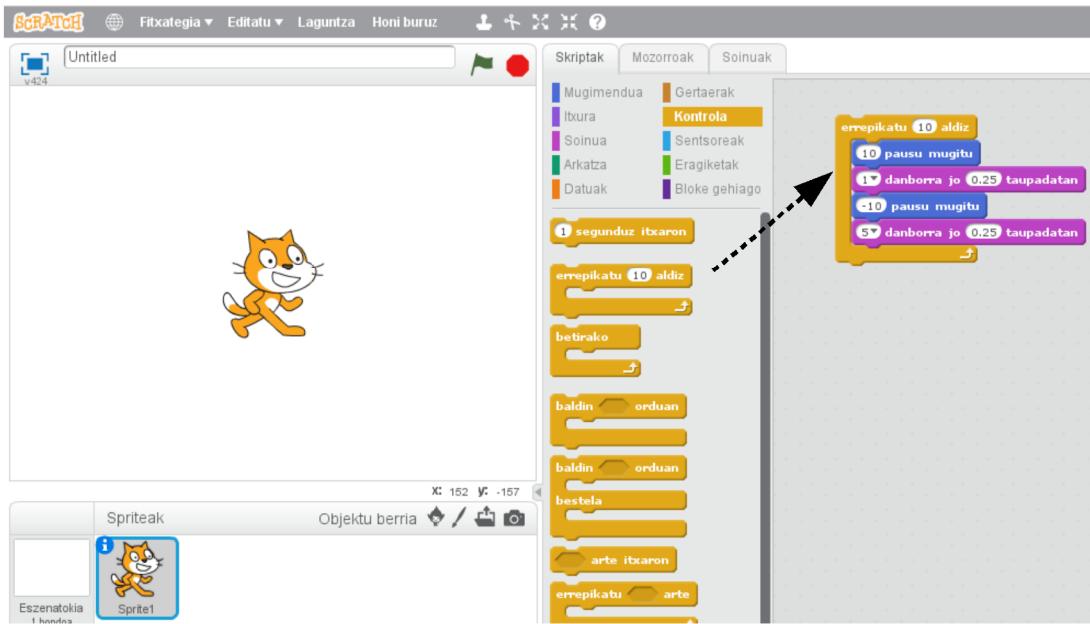


Edozein blokean klikatu pila exekutatzeko.



Beste DANBORRA JO blokea gehitu, gero menua-tik beste danborra aukeratu. Klikatu abiarazteko.

4 Behin eta Berriiz



Arrastatu **ERREPIKATU** bloke bat eta askatu pilaren goi partean.

ERREPIKATU blokearen ahoa beste blokeak inguratu behar ditu.

Pila bat mugitzeko, hartu goien dagoen bloketik.

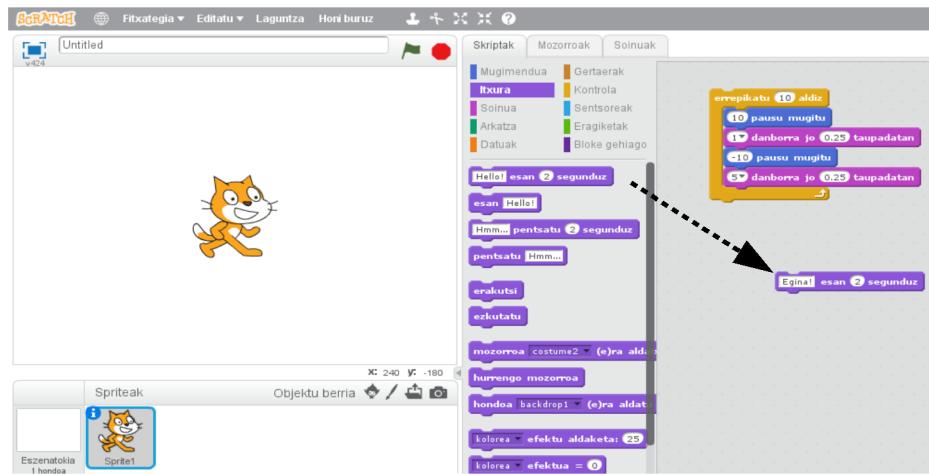


Zenbat aldiz errepikatzen duen aldatu dezakezu.

Klikatu exekutatzeko.

Pila bat exekutatzeko edozein blokean klikatu dezakezu.

S Zerbit Esan



ITXURA kategorian sakatu eta ESAN bloke bat arrastatu.



ESAN blokean klikatu eta idatzi hitzak aldatzeko. Klikatu probatzeko.

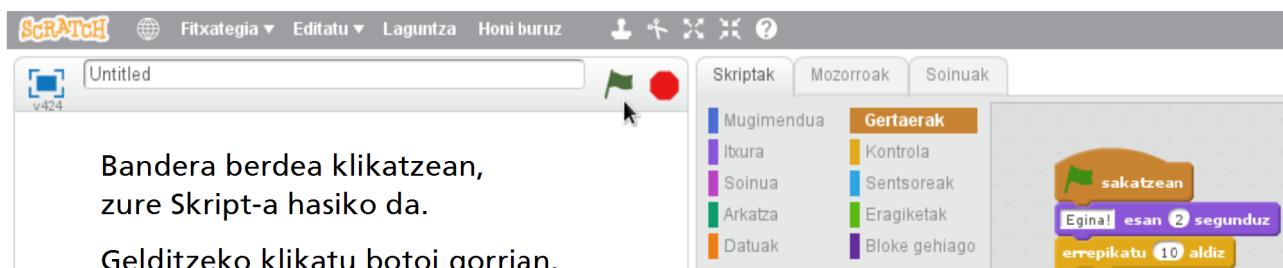


Gero ESAN blokea goialdean itsatsi.

6 Banderă Berdea

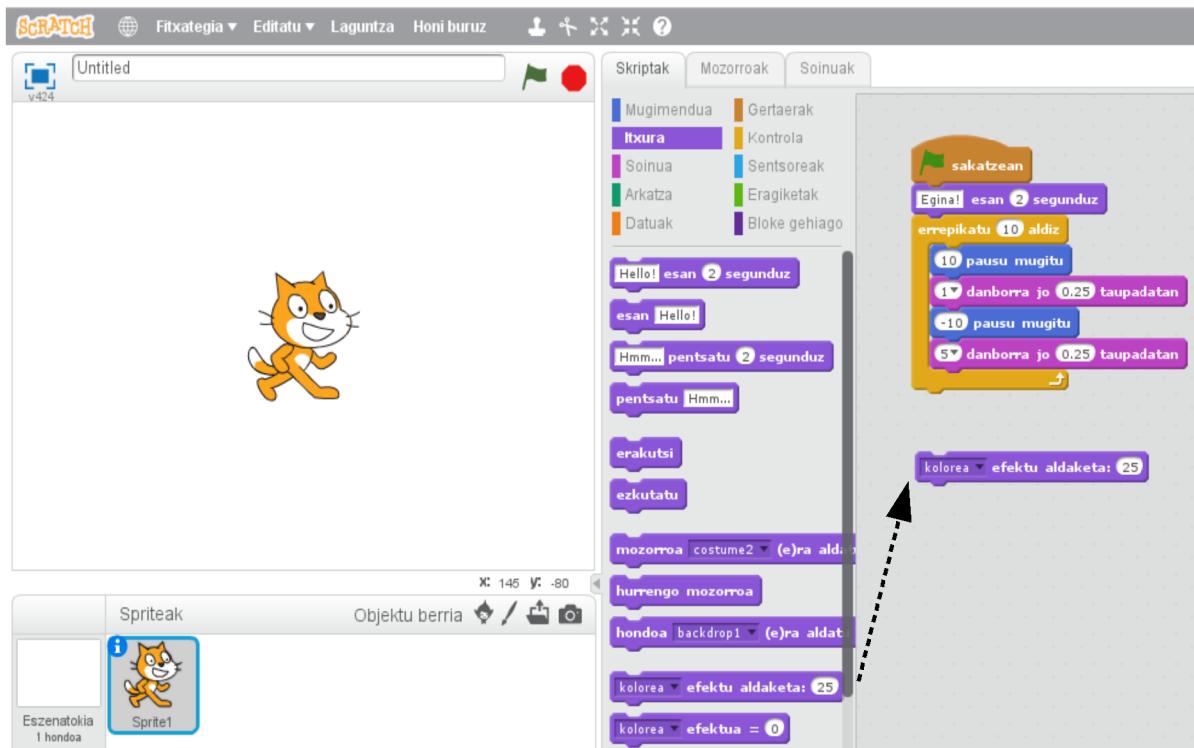


blokea arrastatu eta jarri goialdean.



7 Kolorrea Aldatzen

Saiatu gauza desberdin bat egiten...

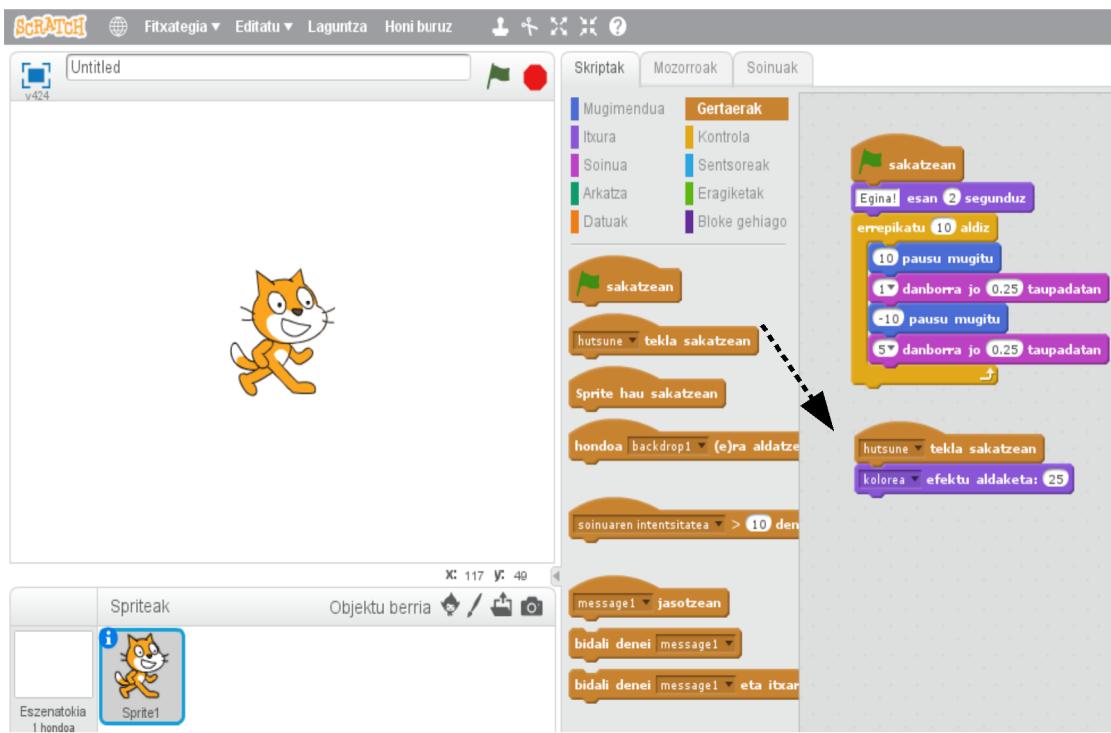


EFEKTU ALDAKETA bloke bat arrastatu.



Klikatu zer egiten duen ikusteko.

8 TEKLA SAKATHU



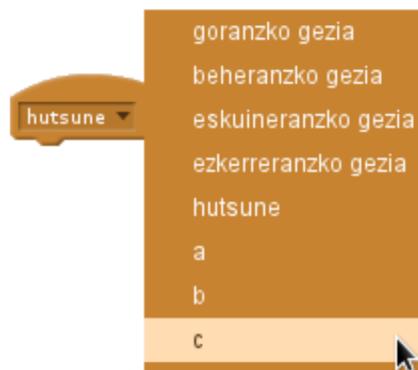
Jarri gainean hutsune ▾ tekla sakatzean bloke bat.



bloke bat.



Orain zure teklatuan
hutsune barra sakatu.



Menu zabalgarrian beste tekla
bat aukeratu dezakezu.

9 Hondo bat gehitu

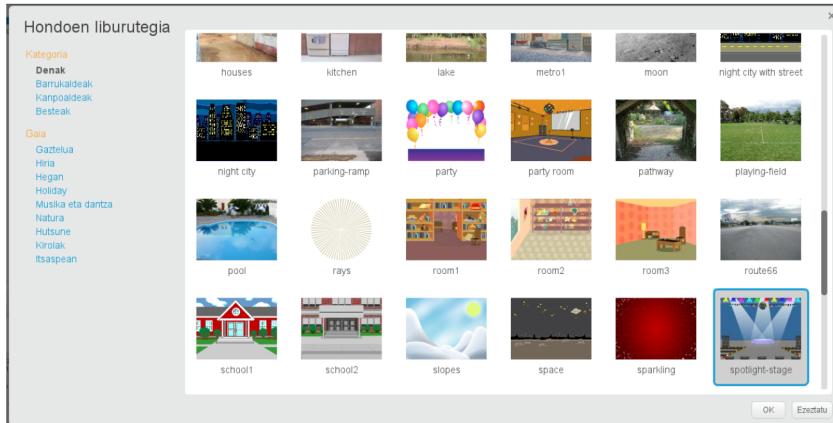
Eszenatokira hondo bat gehitu dezakezu.

Sakatu hondo berri bat aukeratzeko

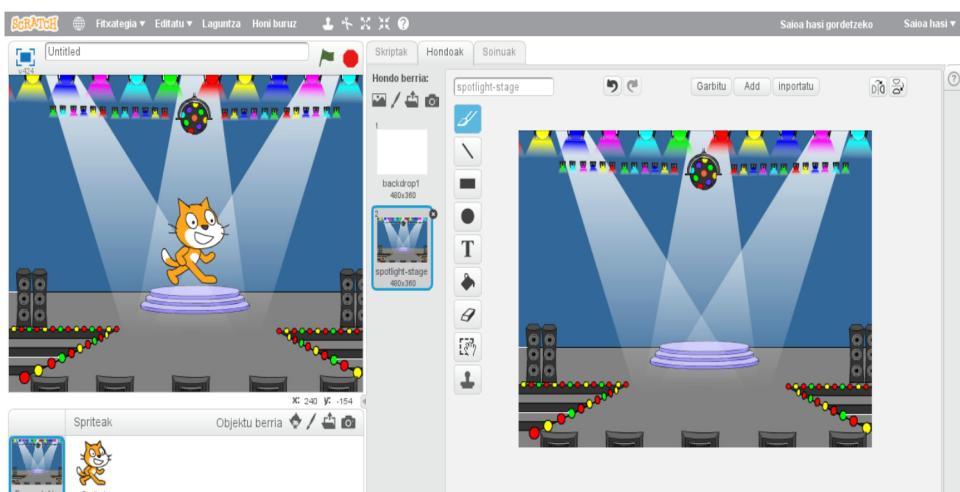


Liburutegitik hondo bat aukeratu ("Spotlight-Stage" adibidez).

OK sakatu.

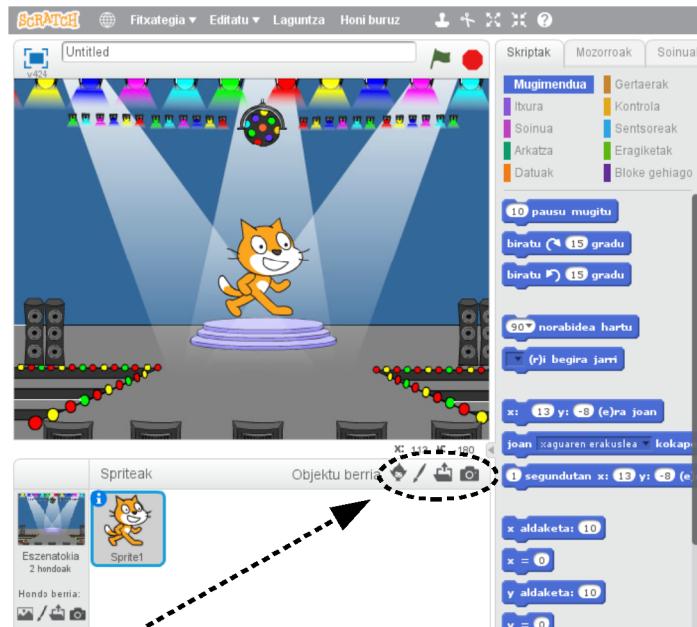


Hondo berria Eszenatokian agertzen da.



10 Sprite bat Gehitu

Scratch-en objetu bakoitzak
Sprite deitzen da.



Sprite berri bat gehitzeko,
hemengo botoi bat sakatu.

SPRITE BERRIKO BOTOIAK:



Liburutegitik aukeratu



Zure sprite-a margotu



Zure irudi edo sprite bat igo



Argazkia aterta (webcam batetik)



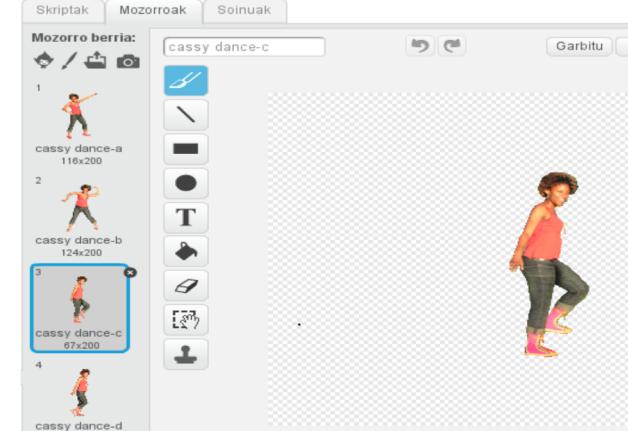
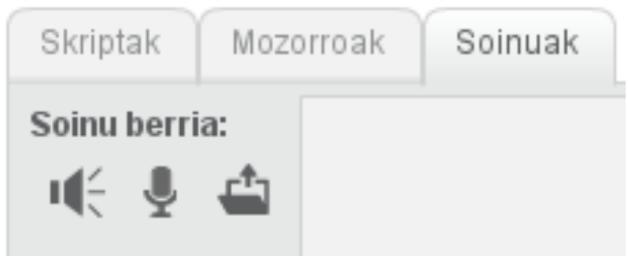
Sprite hau gehitzeko,
klikatu, gero Jendea sakatu
eta "Cassy Dance" aukeratu.

Pertsonaia nahi duzun
tokira arrastatu dezakezu.



11 Esploratu!

Orain sprite-ri zer egin behar duen esan ahal diozu. Hurrengoa saiatu, edo esploratu zuk.



SOINUA GEHITU

SOINUA erlaitzean klikatu.

Soinu bat aukeratu



Zure soinua grabatu



Edo soinu fitxategi bat



importatu (MP3, AIF, edo WAV formatuan)

Gero, SCRIPTAK erlaitzean klikatu,
eta SOINUA JO blokea arrastatu.

Menu zabalgarritik zure soinua
aukeratu.

MOZORROA ALDATU

Sprite bakoitzak mozorro bat baino
gehiago izan dezake.

MOZORRO erlaitzean klikatu
momentuko mozorroa aldatzeko.

Gero beste mozorro batean klikatu.

ANIMATU

Sprite bat animatu dezakezu
mozorroak aldatuz.

SKRIPTAK erlaitzean klikatu.

Mozorroak aldatzen dituen skripta
sortu.

12 Lagunzad!



Idatzi izenburu bat zure proiekturako



Lagunza Leihoa erabili ahal
dituzun ereduzko skript-ak
erakusten ditu.

SCRATCH-eko bloke bakoitzak
zer egiten duen ere azaltzen du.

A screenshot of the 'All Tips' sidebar in the Scratch editor. At the top, it says 'Step-by-Step Guides' with links to 'Getting Started with Scratch', 'Animate Your Name', 'Make a Greeting Card', and 'Map of Scratch editor'. Below that is a section titled 'Nola egin' with links to '+ Efektuak', '+ Animazioa', '+ Jokoak', '+ Istorioak', and '+ Musika'. Further down is a section titled 'Blokeak' with links to '+ Mugimendua', '+ Itxura', '+ Soinua', '+ Arkatza', '+ Datuak', '+ Gertaerak', '+ Kontrola', '+ Sentsoreak', '+ Operadoreak', '+ Bloke gehiago', and '+ Extensions'.

Gorde eta Partekatu

Sarean zure proiektua gordetzeko, saioa hasita duzula ziurtatu.

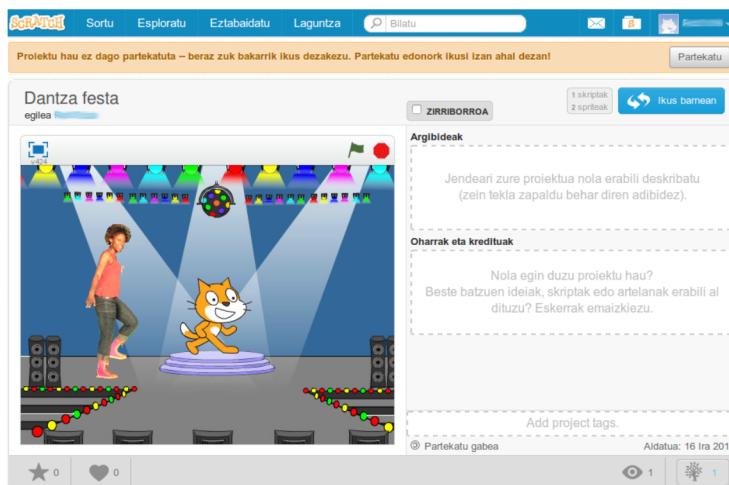
[Saioa hasi ▾](#)

(Fitxategia zure ordenagailuan gorde nahi baduzu, klikatu Fitxategia menua eta "Zure ordenagailura deskargatu" aukeratu)

Eginda dagoenean, klikatu

 [Proiektuaren orrialdea ikusi](#)

Proiektuaren orrialdea



 klikatu
pantaila osoan
ikusteko.

Partekatu  klikatu
beste batzuk
zure proiektua
ikusi eta jolastu
ahal izateko.

Idatzi zure
proiektuaren
oharrak.

Partekatzean, besteek zure proiektua bisitatu eta elkareragin dezakete.

Orain zer? Proiektu berri bat [Sortu](#) dezakezu edo [Esploratu](#) ideiak hartzeko.

Gehiago aurkitzeko, [Laguntza](#) sakatu edo <http://scratch.mit.edu/help> weborrira joan.

Scratchekin istorio interaktiboak, jokoak eta animazioak programa ditzakezu — eta online komunitatean beste batzuekin partekatu.

Scratchek jende gaztea sortzaileki pentsatzen, sistematikoki arrazoitzen eta taldelean nola aritu ikasten lagunten du — 21. menderako ezinbesteko gaitasunak.

MIT Media Labeko Lifelong Kindergarten Groupen proiektu bat da Scratch. Dohakoa da.

Scratch proiektuak, 2003an hasi zenak, sostengu eskuzabala jaso du National Science Foundationaren esku (0325828, 1002713, 1027848, 1019396 sariak), Intel Foundation, Microsoft, MacArthur Foundation, LEGO Foundation, Code.to-Learn Foundation, Google, Dell, Fastly, Inversoft, eta MIT Media Lab ikerketa konsorziarenetik ere. Scratch diruz lagundu nahi izango bazenu, ikus mesedez gure dohaintza orria, edo kontakta ezazu gurekin donate@scratch.mit.edu helbidean.



Supported by NSF Grants 0325828 and 1002713. Any opinions, findings, and conclusions or recommendations expressed on this site are those of the authors and do not necessarily reflect the views of the National Science Foundation.



©2013 Lifelong Kindergarten Group, MIT Media Lab