



Započnimo s programskim jezikom

SCRATCH

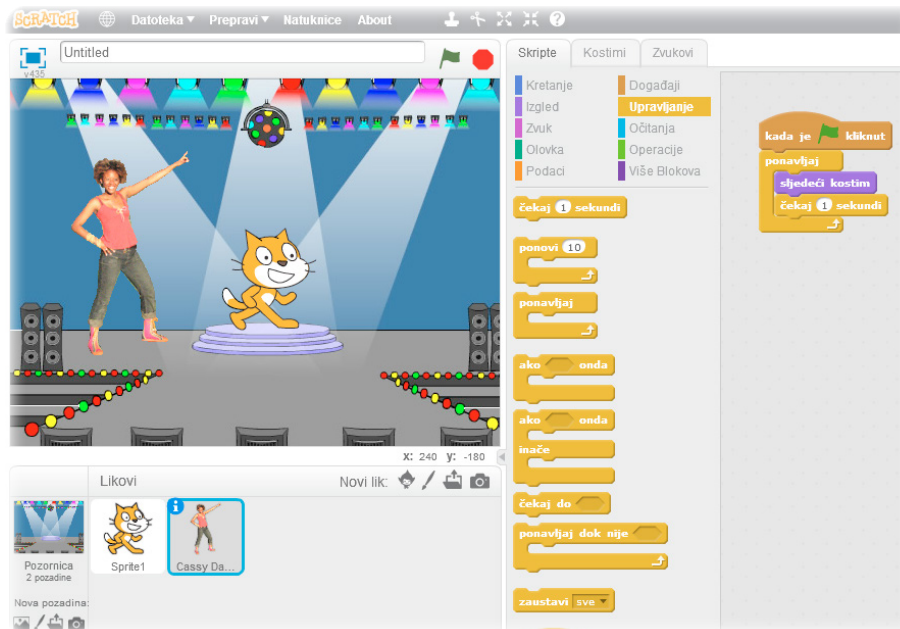
verzija 2.0



<http://scratch.mit.edu>

POČETAK

SCRATCH i je programski jezik koji vam omogućava stvaranje vlastitih interaktivnih priča, animacija, igara, glazbe i umjetnosti.



Ovaj priručnik ti pokazuje kako da napraviš svoj **SCRATCH** projekt.



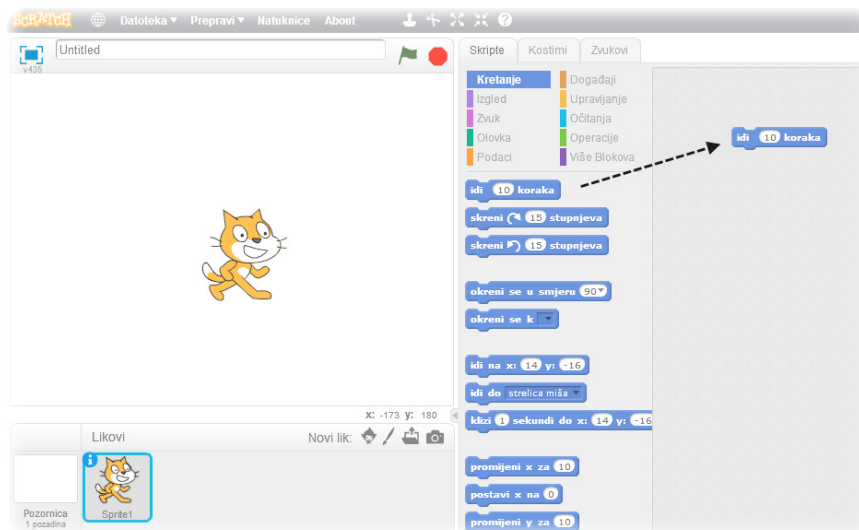
Za kreiranje novog projekta, idi na **SCRATCH** i kliknite **Kreirajte**.



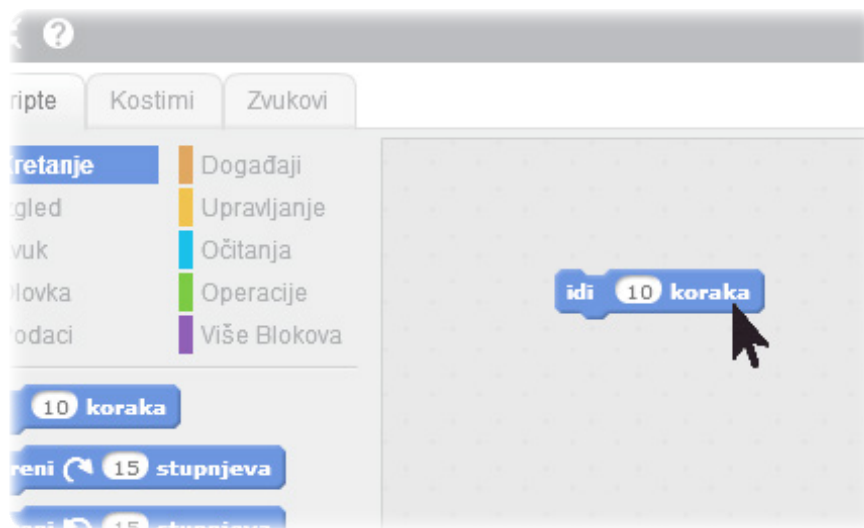
Ako već imaš **SCRATCH** račun, prijavi se, da se projekt snimi.

1

pokreni se



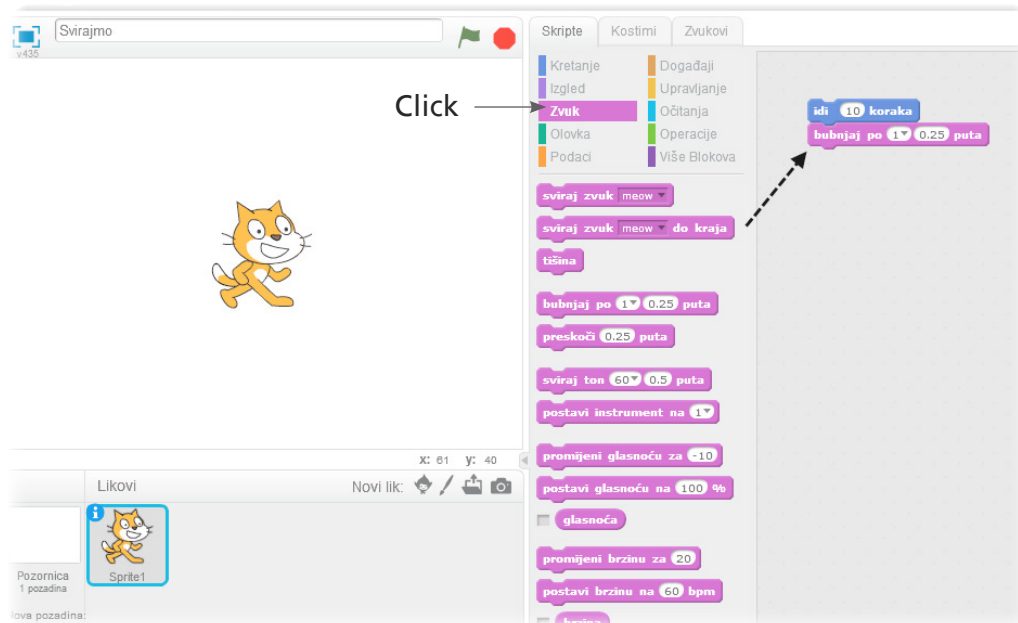
Dovuci **IDI** blok u područje Skripte.



Klikni blok da se lik pomakne.

2

Dodaj zvuk

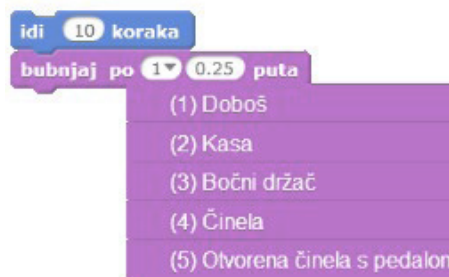


Dovuci **BUBNJAJ PO** blok i spoji ga s **IDI** blokom.



Klikni i poslušaj zvuk.

Ako ne čuješ zvuk, provjeri da li je zvuk uključen na računalo.



Možeš odabrati različite bubnjeve iz padajućeg izbornika.

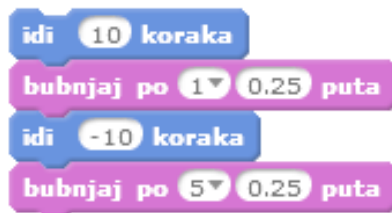
3 Vrijeme za ples



Dodaj još jedan **IDI** blok. Klikni unutar njega i dodaj "minus" znak.



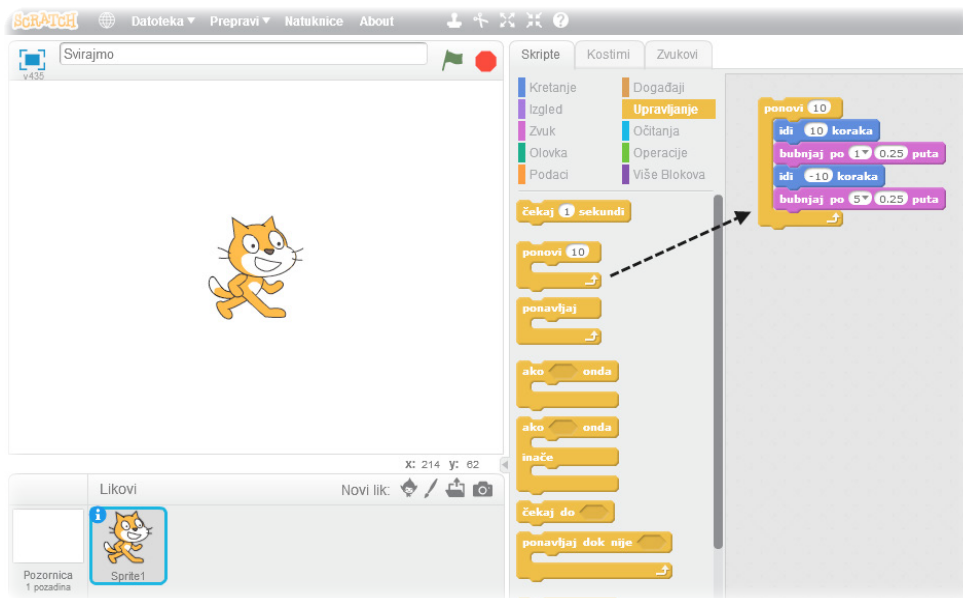
Klikni na neki od blokova da izvrši zadanu radnju.



Dodaj još jedan **BUBNJAJ PO** blok, i odaberi neki drugi bubanj iz izbornika. Klikni ga i poslušaj.

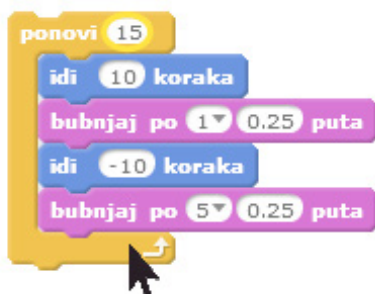
4

ponovno i ponovno



Dovuci **PONOVI** blok i ispusti ga na vrh grupe blokova.
PONOVI blok se treba zalijepiti za grupu blokova i zaokružiti je.

Cijela grupa se može pomicati na način da se vuče vršni blok.



Možete promijeniti koliko puta da se ponavljanje izvrši.

Klikni za izvršavanje.

Možeš kliknuti bilo koji blok za izvršavanje.

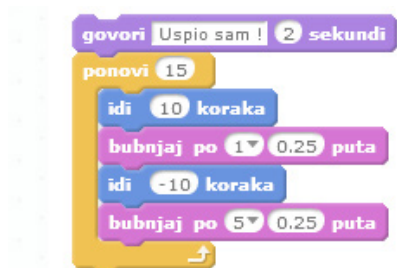
S Reci nešto



Klikni kategoriju **IZGLED** i dovuci **GOVORI** blok.

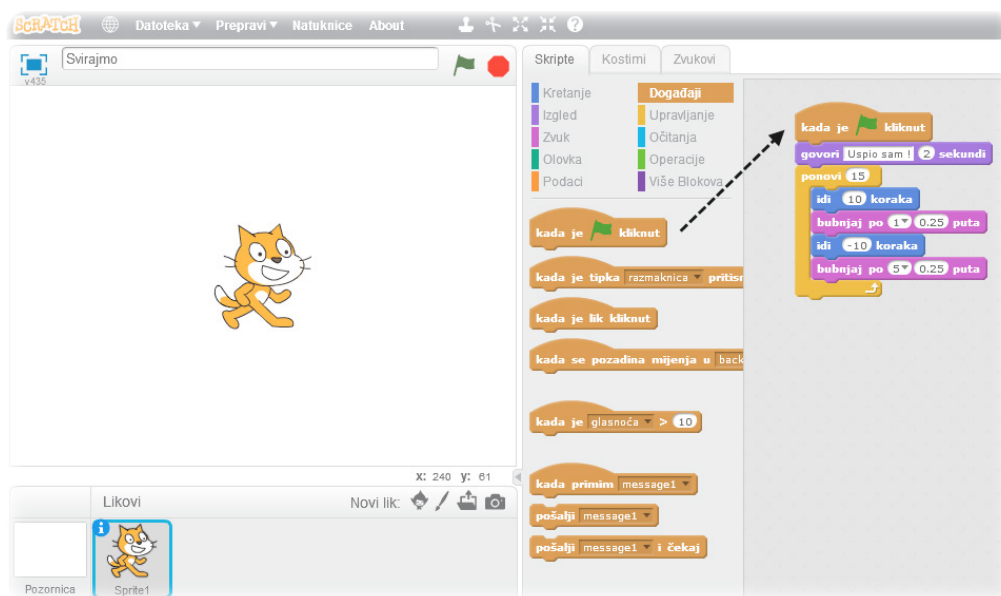


Klikni unutar **GOVORI** bloka i promijeni riječi. Klikni na blok da vidiš rezultat.



Zatim dovuci **GOVORI** blok na vrh.

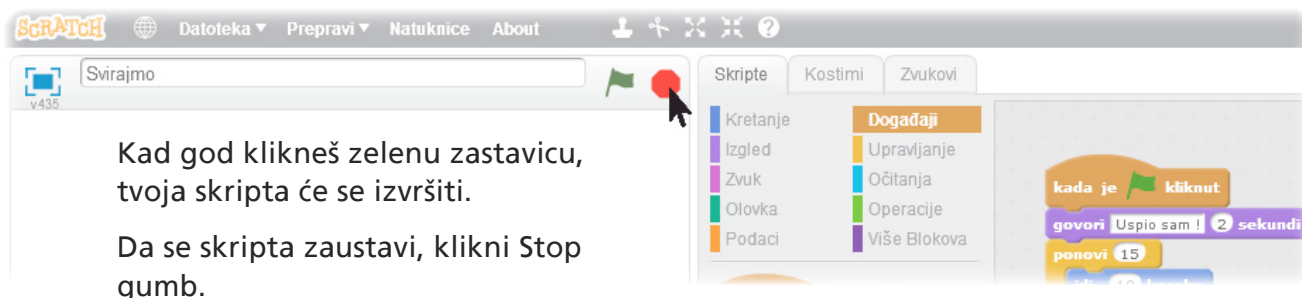
6 zelena zastavica



Dovuci



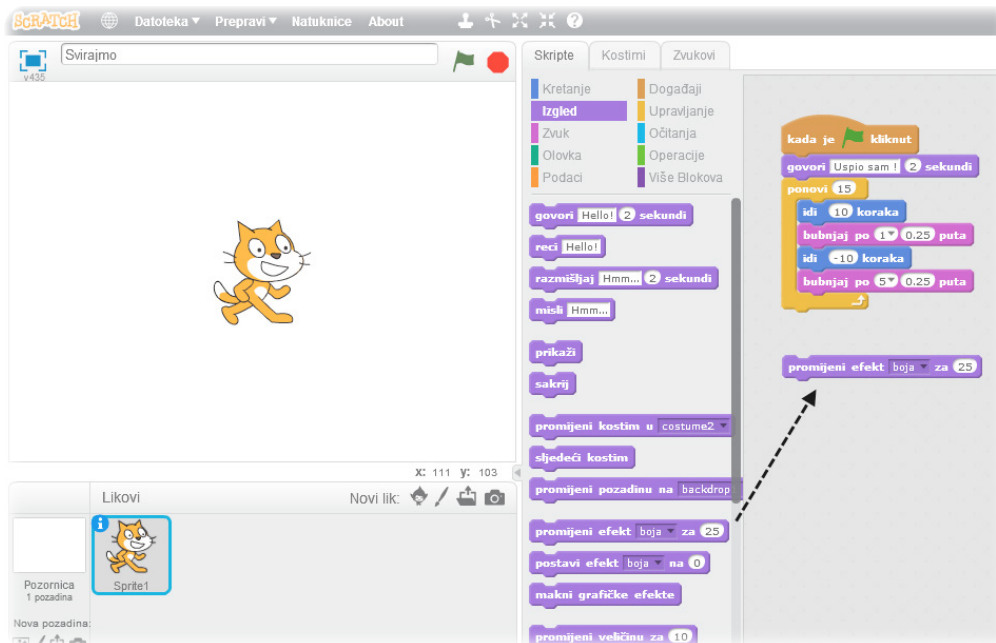
blok i zalijepi ga na vrh.



7

Promijeni boju

A sad probajmo nešto drugačije...



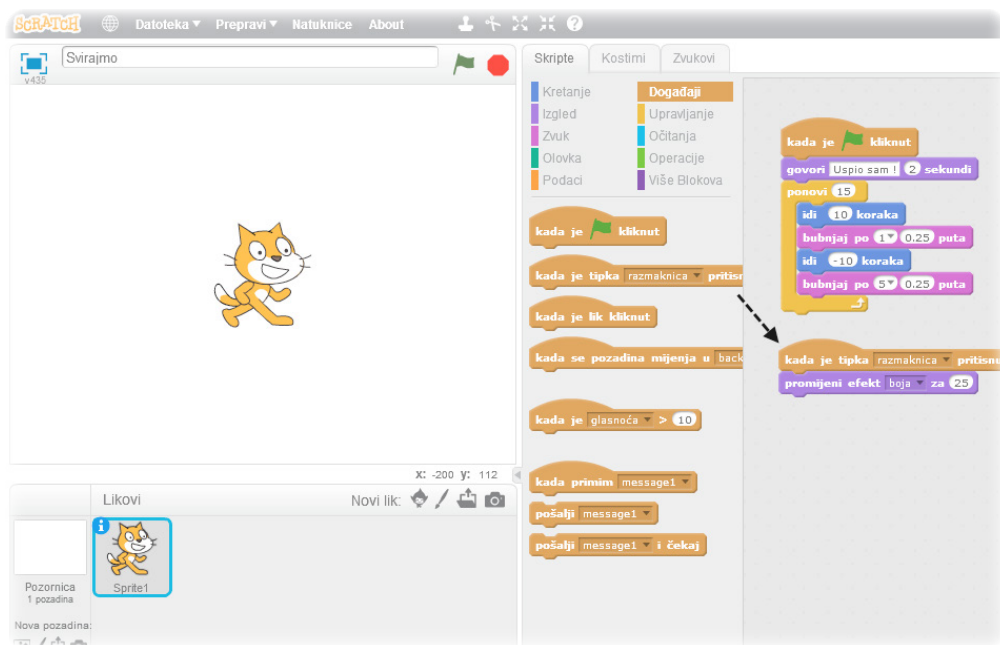
Dovuci **PROMIJENI EFEKT** blok.



Klikni da vidiš što se dogodilo.

8

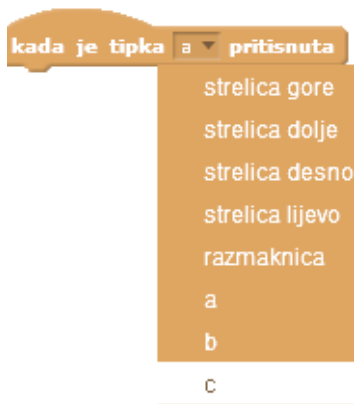
Pritisni tipku



Dovuci **kada je tipka razmaknica pritisnuta**




Sad klikni razmaknicu na tipkovnici.

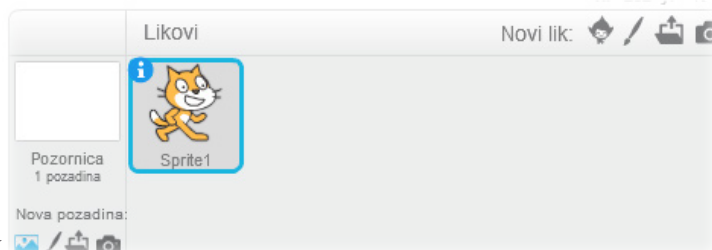


Možeš odabrati različite tipke iz padajućeg izbornika.

9 Dodaj pozadinu

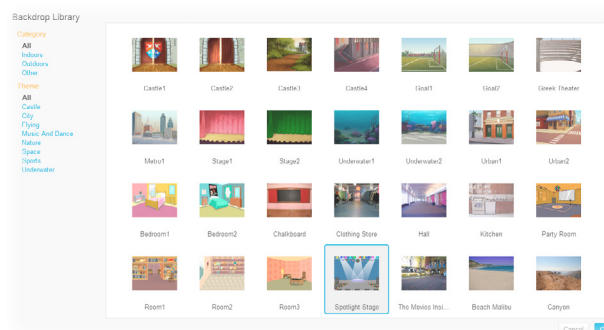
Možeš dodati i pozadinu na pozornicu.

Klikni  da odabereš novu pozadinu.

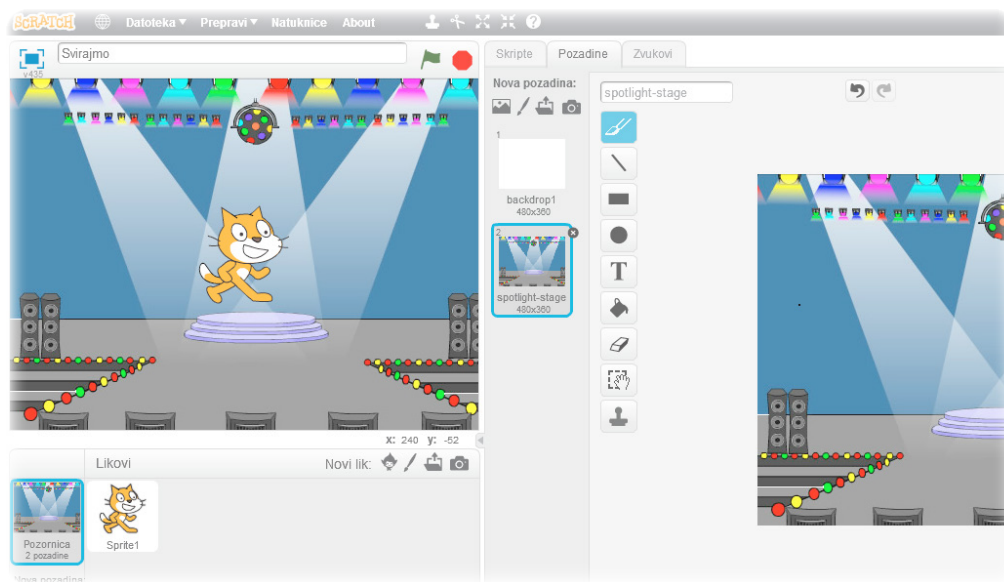


Odaberi pozadinu iz neke biblioteke (poput "Spotlight-Stage").

Klikni OK.

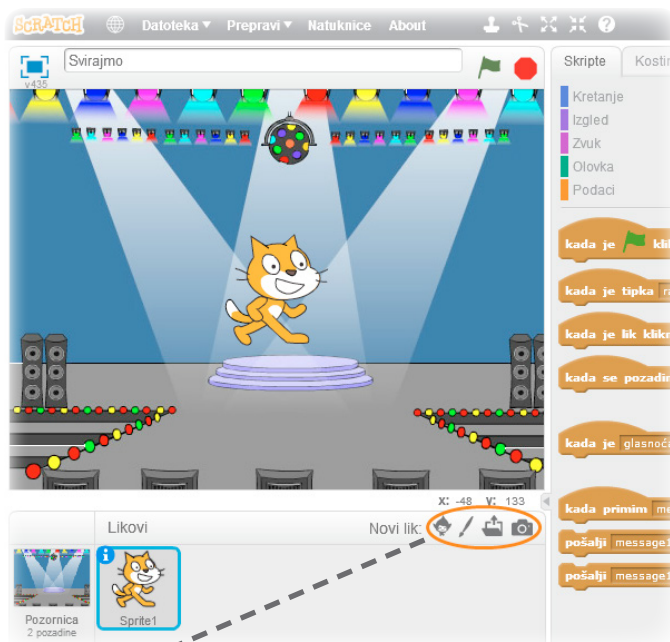


Nova pozadina će se pojaviti na pozornici.



10 Dodaj lik

Svaki objekt u Scratchu zove se lik (*sprite*).



Da dodaš neki novi lik, klikni na neki od ovih gumba.

GUMBI ZA NOVE LIKOVE:



Odaberi lik iz knjižnice



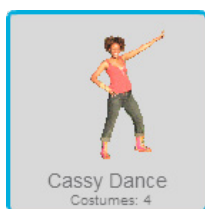
Nacrtaj novi lik




Učitaj lik iz datoteke



Uslikaj lik (web kamerom)



Da bi dodao ovaj lik, klikni  zatim **Ljudi** i odaberi "Cassy Dance."

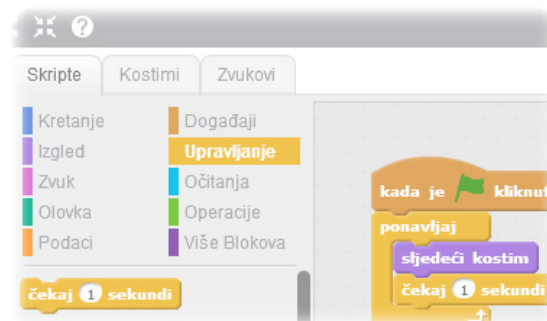
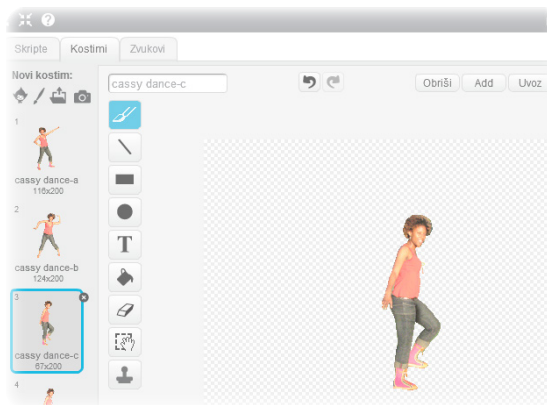
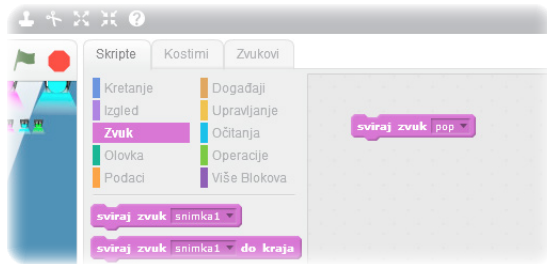
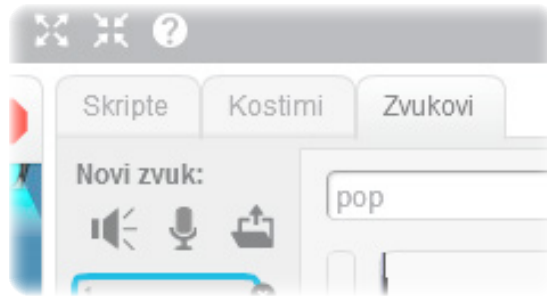
Likove možeš dovući gdje god želiš.



11

Istražuj!

Sad možeš reći liku što da radi. Pokušaj sljedeće, ili sami istražuj dalje.




DODAJ ZVUK

Klikni **ZVUK** kategoriju.

Možeš **Odabrati**  zvuk

Snimiti  svoj zvuk

ili **Uvesti**  iz zvučne datoteke.
(MP3, AIF, ili WAV format)

Zatim, klikni **SKRIPTE**,
i dovuci **SVIRAJ ZVUK** blok.

Odaberi zvuk iz padajućeg
izbornika.

PROMJENA KOSTIMA

Svaki lik može imati i više od jednog
kostima.

Za promjenu trenutnog kostima
klikni **KOSTIMI** kategoriju.

Zatim odaberi neki od ponuđenih
kostima.

ANIMACIJE

Lik se može animirati promjenama
kostima.

Klikni **SKRIPTE**.

Kreiraj skriptu koja mijenja kostime
lika.

12

savjeti!



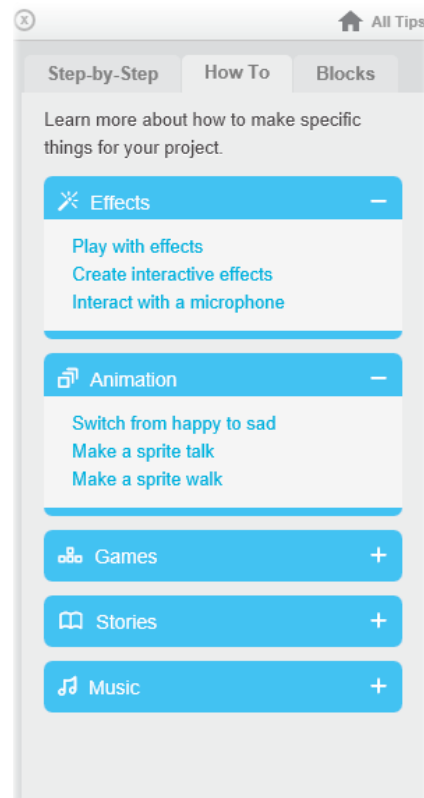
Upiši naslov svog projekta.

Za nove ideje, klikni **Natuknice (Tips)**:



Sekcija **Natuknice** sadrži primjere skripti koje možeš iskoristiti u svojim projektima.

Također pojašnjava sve **SCRATCH** blokove i čemu oni služe.



Snimi i dijeli

Da bi snimio svoj projekt "online", moraš biti prijavljen.


Prijava ▼

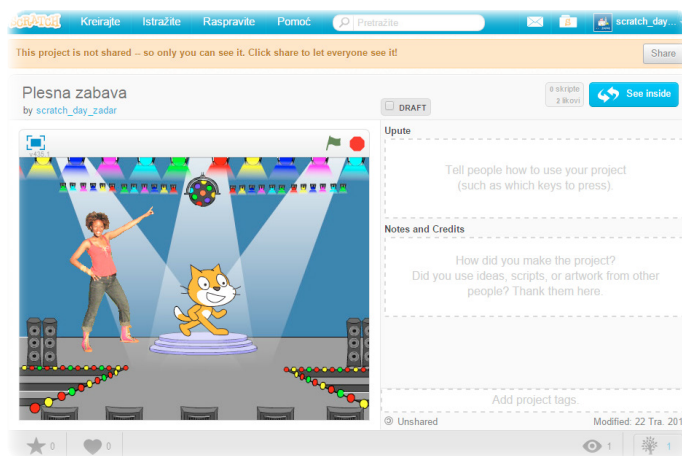
(Ako želiš datoteku projekta snimiti na računalo, klikni **Datoteka** izbornik i odaberi "Preuzmi na računalo").

Kad si spreman, klikni

Pogledaj stranicu projekta

Stranica projekta

Klikni  za prikaz preko cijelog ekrana.



Klikni **Share** da i ostali vide tvoj projekt i poigraju se s njim your project.

Napiši bilješke o svom projektu.

Kad projekt podijeliš, i drugi mogu posjetiti i pregledati tvoj projekt.

Što dalje? **Kreirajte** novi projekt ili **Istražite** dalje

Da bi doznao više klikni pomoć ili idi na: <http://scratch.mit.edu/help>

Scratch je programski jezik koji vam omogućava da jednostavno kreirate svoje interaktivne priče, igre i animacije – te podijelite svoje radove na webu s drugima.

Scratch je razvila grupa Lifelong Kindergarten na MIT Media laboratorijima (<http://ilk.media.mit.edu>). Naša grupa razvija nove tehnologije koje u duhu igre s kockama i crtanja prstima, proširuju vidike u kojima ljudi mogu dizajnirati, stvarati i učiti.

Razvoj Scratcha poduprle su brojne institucije uključujući National Science Foundation, Intel Foundation, Microsoft, MacArthur Foundation, LEGO Foundation, Google, Dell, Inversoft, te MIT Media Lab research consortia.



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.

