

# रॉक बैंड – स्वयंसेवक नोट्स

## परिचय

इस परियोजना में, बच्चे सीखेंगे कि अपने प्रोजेक्ट्स में ध्वनि और संगीत कैसे जोड़ना है, साथ ही साथ पोशाकों को बदलना और प्रोग्रामिंग करना।

## संसाधन

इस प्रोजेक्ट के लिए, Scratch 2 का उपयोग किया जाना चाहिए। Scratch 2 को या तो [jump.to/cc/scratch-on](http://jump.to/cc/scratch-on) से ऑनलाइन इस्तेमाल किया जा सकता है या [jump.to/cc/scratch-off](http://jump.to/cc/scratch-off) से डाउनलोड कर ऑफलाइन उपयोग किया जा सकता है।

आप ऑनलाइन इस प्रोजेक्ट का एक पूरा संस्करण पा सकते हैं, या इसे इस प्रोजेक्ट के लिए 'प्रोजेक्ट सामग्री' लिंक पर क्लिक करके डाउनलोड किया जा सकता है, जिसमें शामिल हैं:

- RockBand.sb2

## सीखने का उद्देश्य

- स्क्राइट्स;
- पोशाक;
- अनुक्रमिक कोड ब्लॉक;
- घटनाक्रम;
- ध्वनि और संगीत

## चुनौती

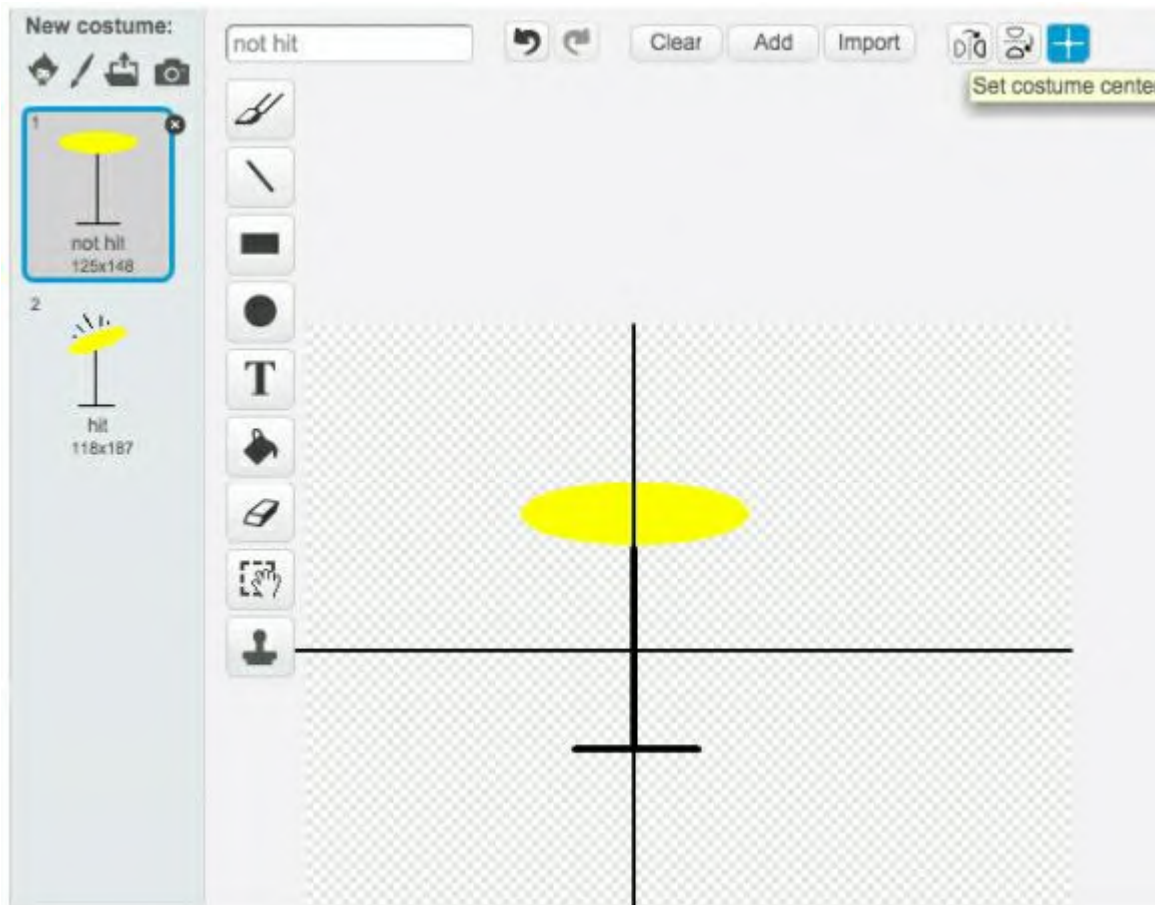
- “अपने ड्रम को सुधारना” - स्क्राइट ध्वनि बदलना और घटनाओं को जोड़ना;
- “अपने गायक की पोशाक बदलना” - स्क्राइट पोशाक जोड़ना और नियंत्रित करना;
- “अपना खुद का बैंड बनाना” - सीखे गए कौशल से नए उपकरण बनाना।

आगे भी...

## अक्सर पूछे जाने वाले प्रश्न

- अपना स्वयं का स्प्राइट बनाते समय, आप यह देख सकते हैं कि जब आप स्प्राइट पर क्लिक करते हैं, तो यह पोशाक बदलने पर 'उछलता' है। ऐसा इसलिए है, क्योंकि दो पोशाकें एक ही स्थान पर केंद्रित नहीं होती।

इसे ठीक करने के लिए, दोनों पोशाकों पर 'पोशाक सेट केंद्र' पर क्लिक करें, और यह सुनिश्चित करें कि दोनों पोशाकों में केंद्र एक ही स्थान पर हो।



लिनक्स(Linux) पर, राइट-क्लिक करके स्प्राइट को डिलीट करना काम नहीं कर सकता है। यदि ऐसा मामला है तो, शिफ्ट दबाए रखते हुए बाएं-क्लिक करने से स्प्राइट को डिलीट करने के लिए मेनू आ जाएगा।