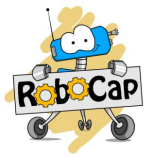


SCRATCH

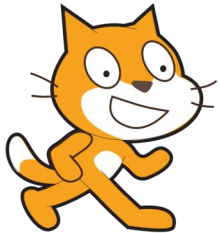


People matter, results count.

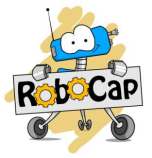
Czym jest SCRATCH?



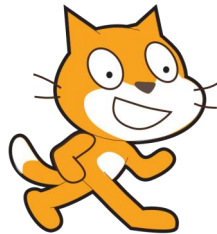
- Scratch jest językiem programowania.
- Możemy użyć go do tworzenia własnych, interaktywnych historyjek, animacji, gier, muzyki oraz sztuki



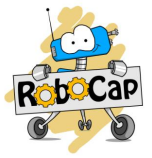
Czego uczy nas SCRATCH?



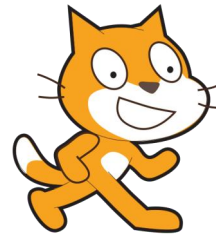
- Uczy nas ważnych **idei programistycznych**.
- Uczy nas **myśleć kreatywnie**.
- Uczy nas **systematycznego rozumowania**.



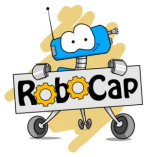
Czym jest programowanie?



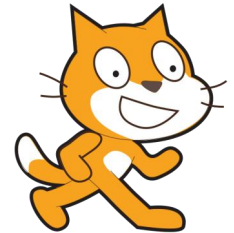
- Programowanie jest **sztuką** powiedzenia komputerowi żeby zrobił coś co chcemy żeby zrobił.
- Program komputerowy jest **zbiorem instrukcji mówiących komputerowi, w jaki sposób wykonać dane zadanie.**
- Programowanie jest jak recepta: zbiór instrukcji mówiących kucharzowi jak przyrządzić danie.



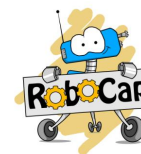
Podstawowe elementy projektu w Scratchu.



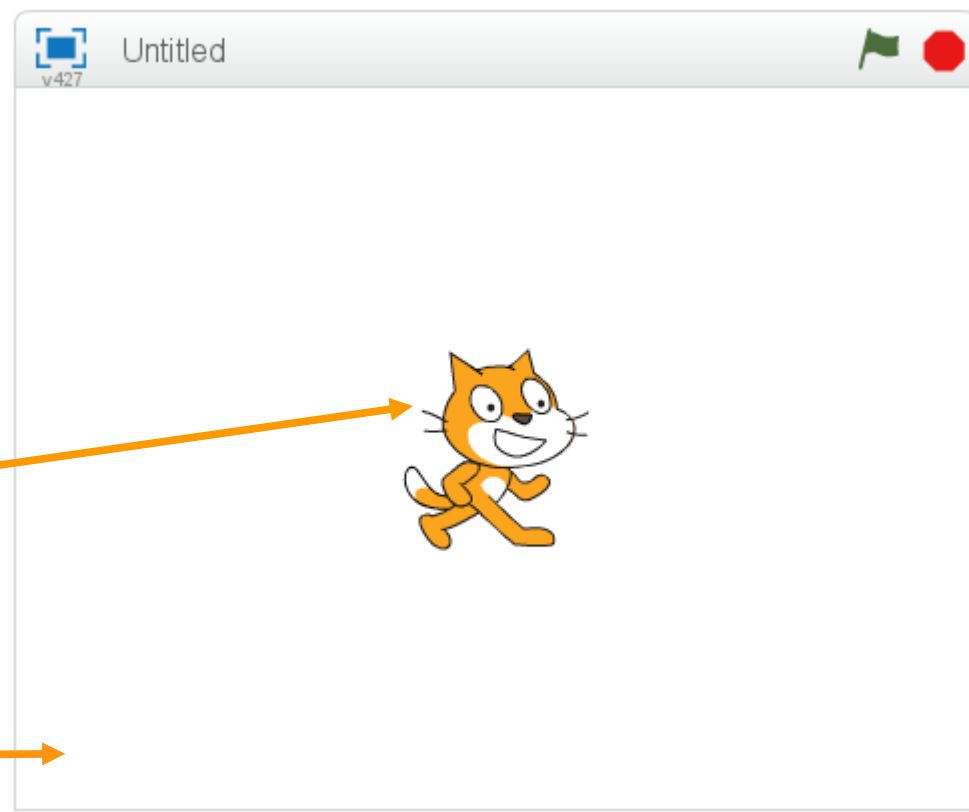
- Projekt w Scratchu składa się ze **scen** (**stages**) oraz obiektów zwanych **duszkami** (**sprites**)



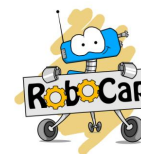
Sceny i duszki.



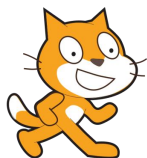
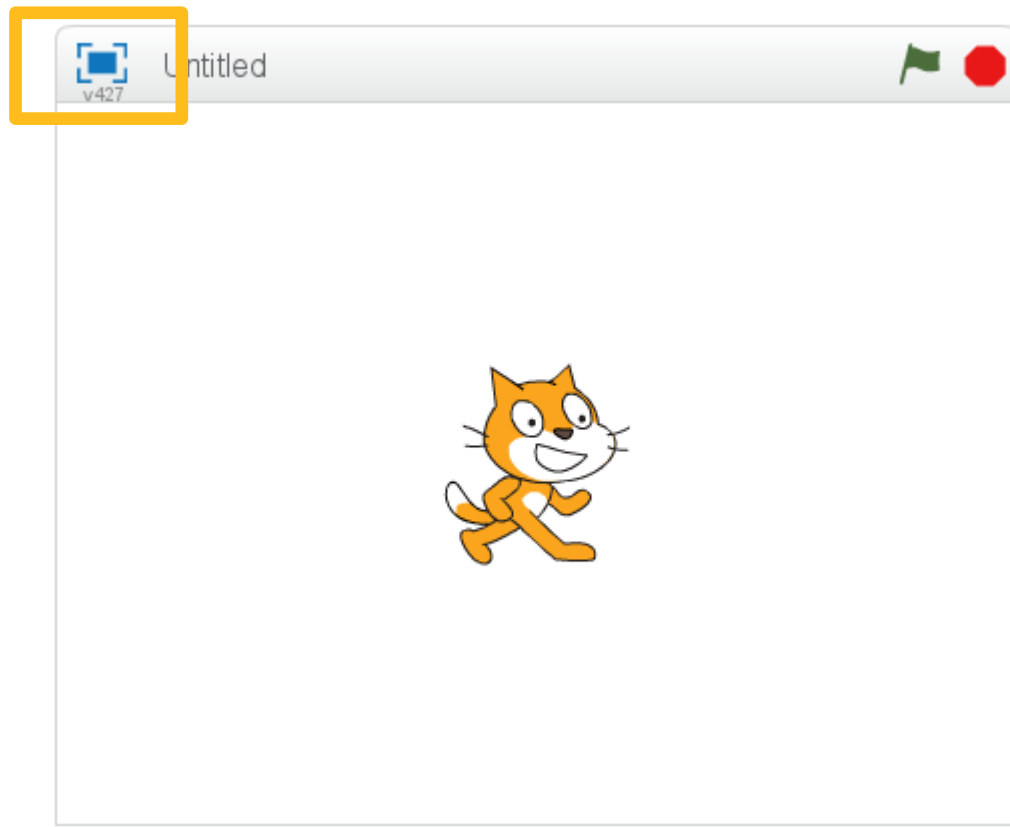
- **Scena** jest miejscem gdzie odbywają się wasze animacje, gry i historyjki
- **Duszki** poruszają się oraz współdziałają ze sobą na **scenie**.



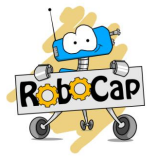
Scena.



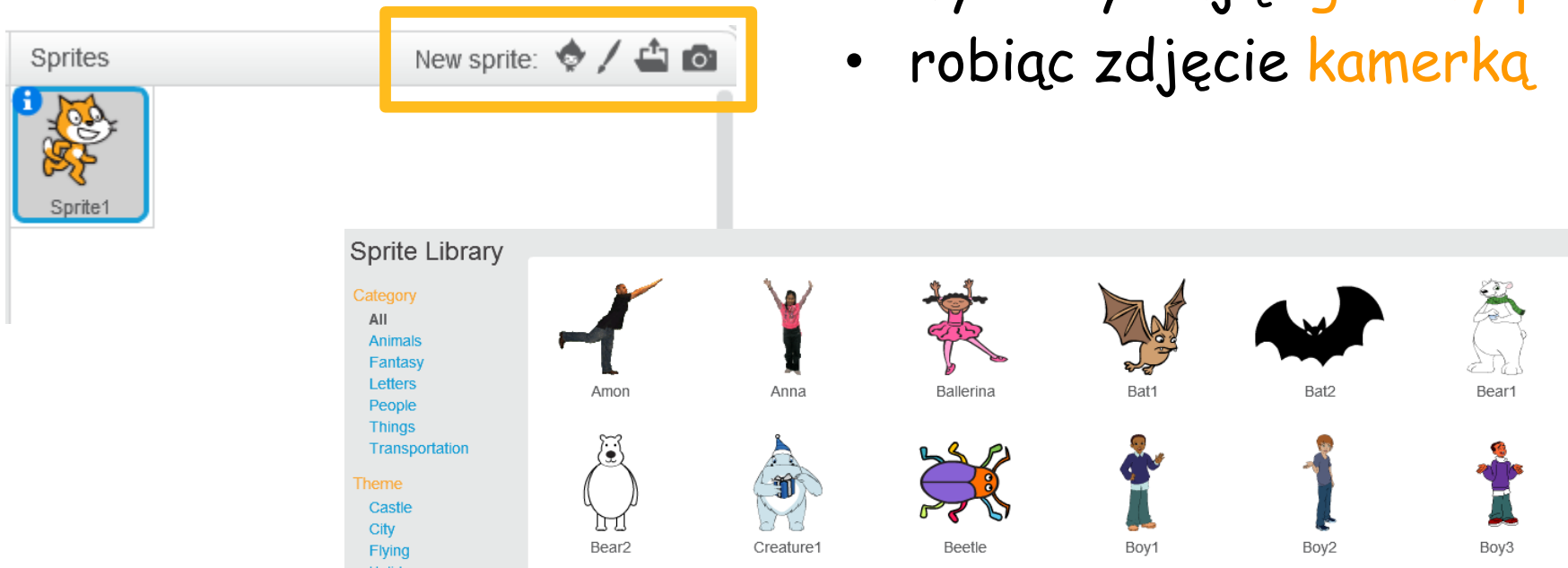
- Scenę można wyświetlić w jednym z dwóch trybów: **podglądu** lub **prezentacji**.



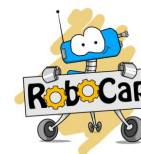
Duszki.



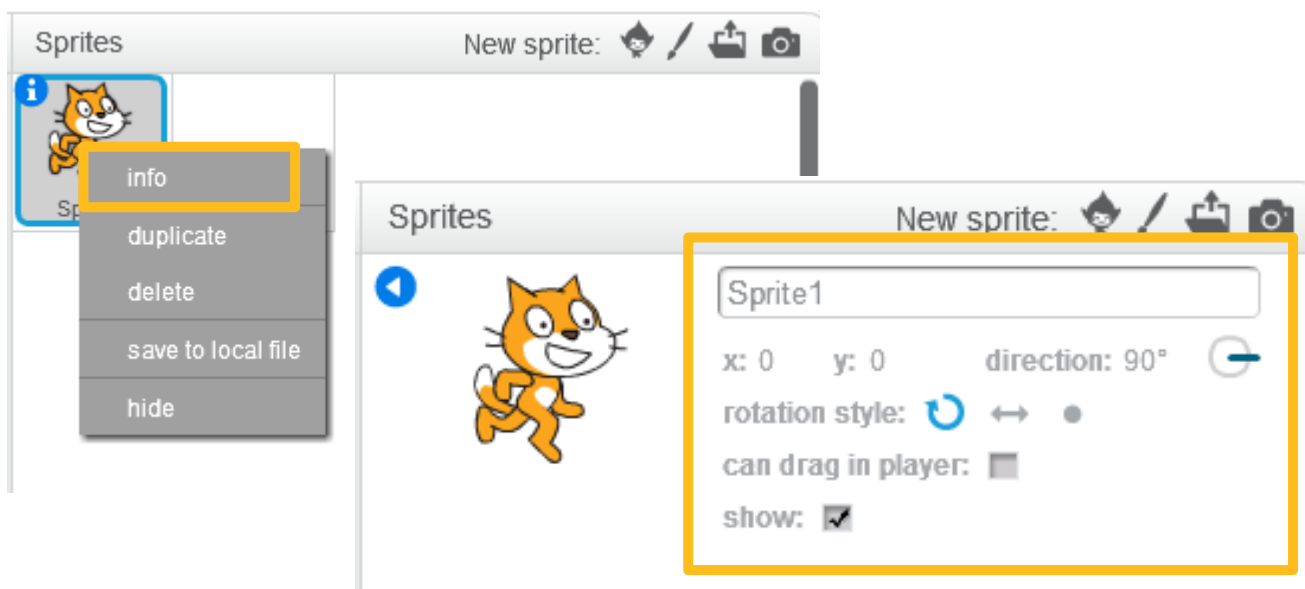
- Możemy tworzyć **nowe duszki**:
 - wybierając z **biblioteki duszków**
 - **rysując** nowego duszka
 - wykorzystując **gotowy plik**
 - robiąc zdjęcie **kamerką**



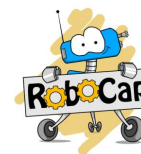
Informacje o duszkach.



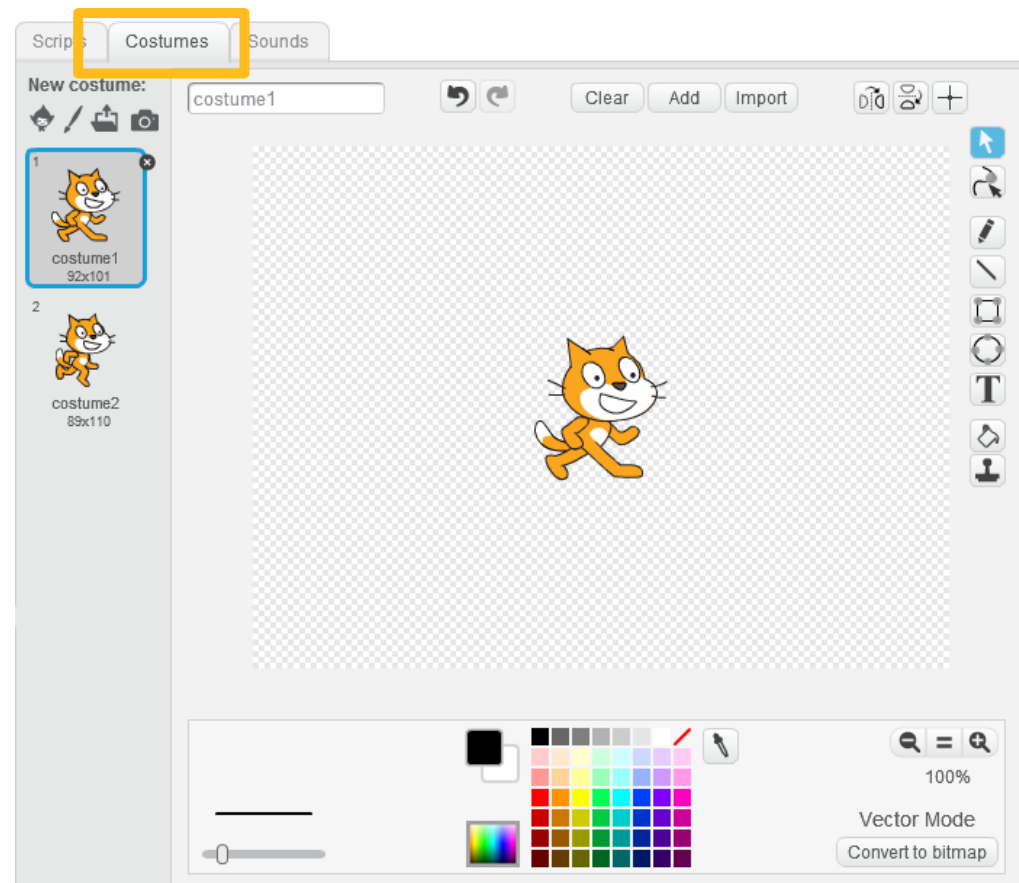
- Dla każdego **duszka** możemy podejrzeć informacje na jego temat: **położenie**, **kąt nachylenia**, **styl obracania**...



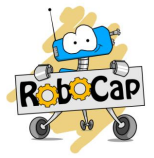
Stroje.



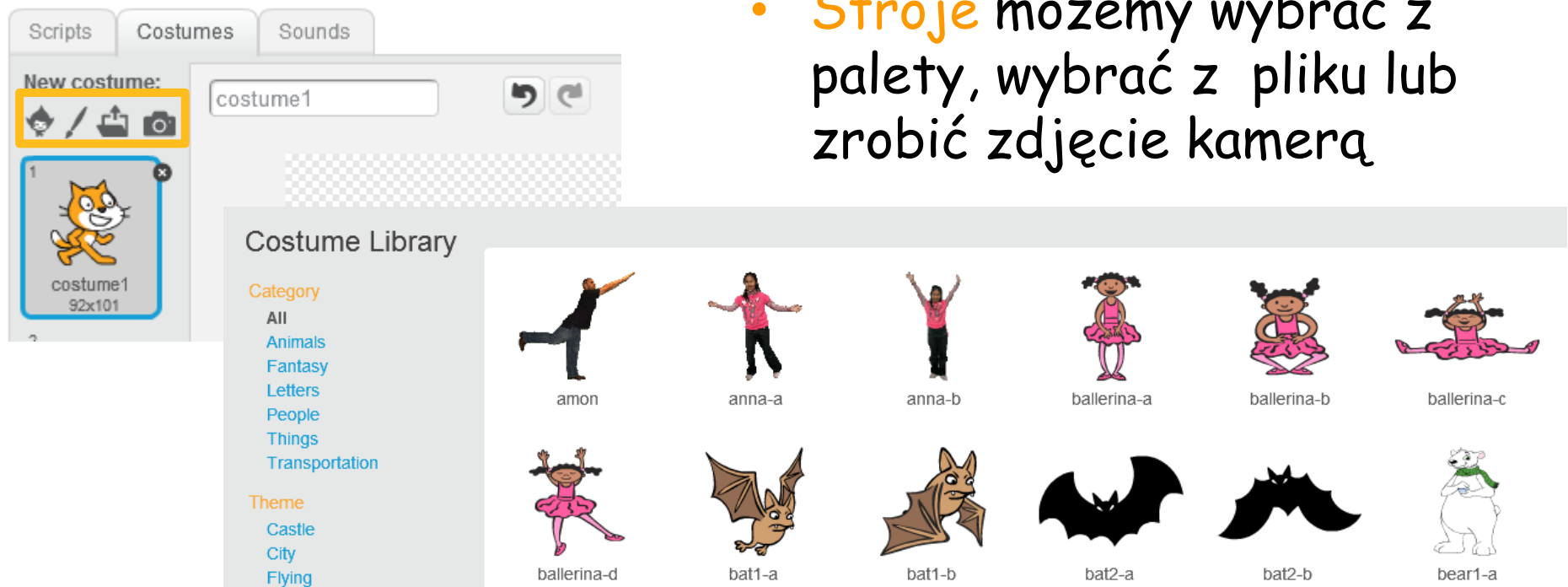
- Wygląd **duszka** możemy zmienić zmieniając jego **strój** (**costume**)
- Każdy duszek może posiadać kilka stroi.
- Aby podejrzeć stroje duszka wzbieramy zakładkę **Costumes**.



Stroje.



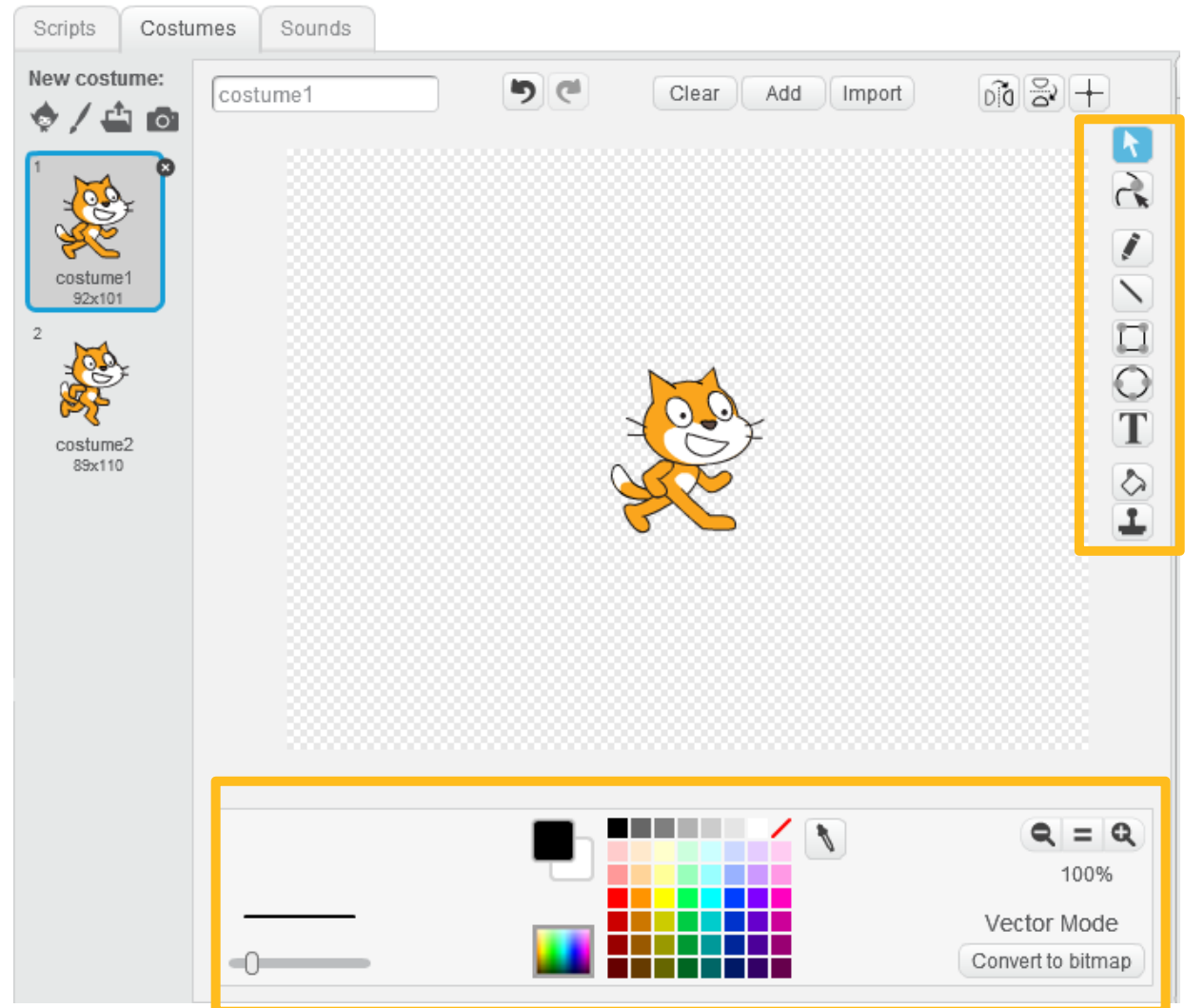
- **Duszek** może wyglądać jak człowiek, motyl, pociąg lub cokolwiek innego
- **Stroje** możemy wybrać z palety, wybrać z pliku lub zrobić zdjęcie kamerą



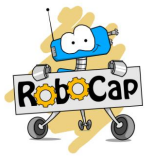
Stroje.



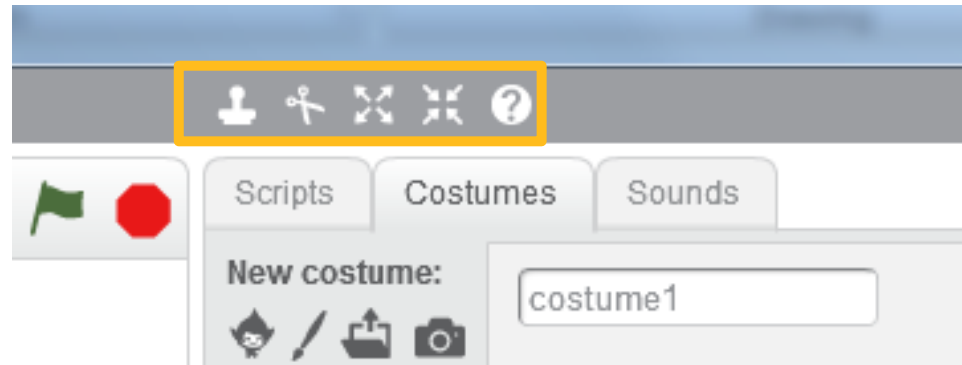
- Stroje można także namalować



Paleta narzędzi.



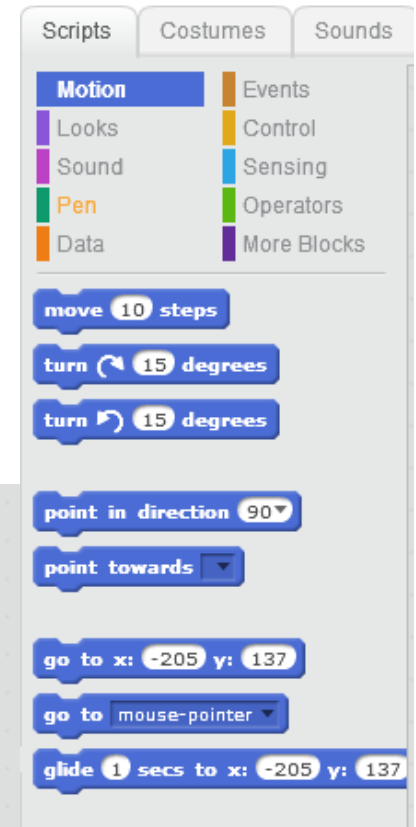
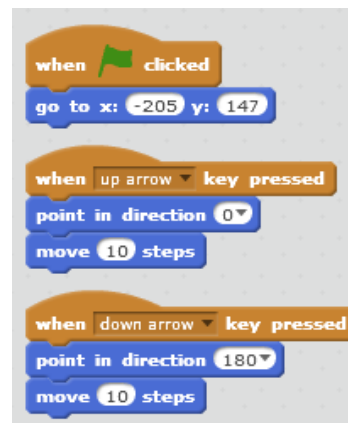
- Przy pomocy palety możemy **zwiększać** lub **zmniejszać** rozmiar duszków.
- Można także **duplikować** lub **usuwać** duszki, **stroje**, **dźwięki** lub **skrypty**.



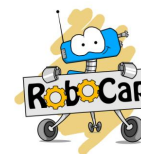
Paleta bloków.




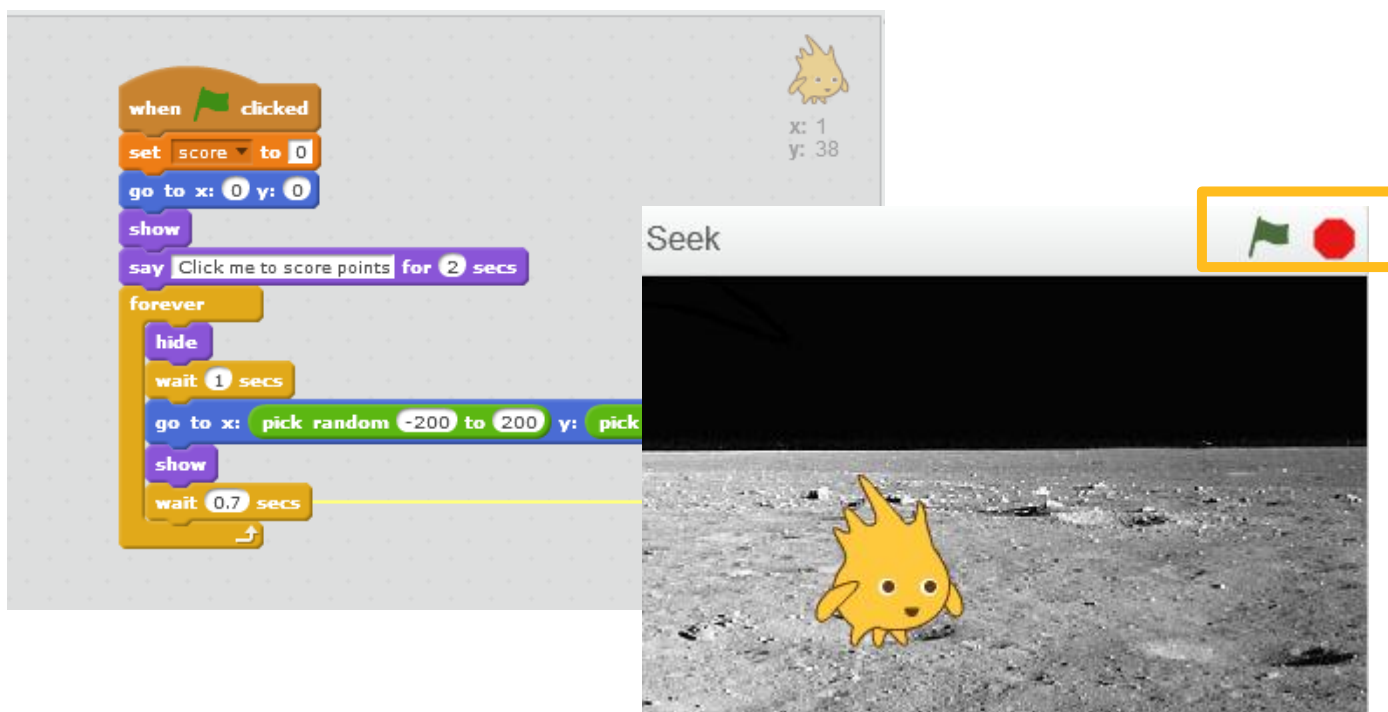
- Programowanie w Scratchu polega na **układaniu sekwencji poleceń** z gotowych bloków dostępnych na **palecie bloków (blocks palette)**.
- Bloki układamy w **obszarze skryptowym (scripts area)** **duszka** lub **tła**.



Jak wystartować i zatrzymać program?



- **Zielona flaga** startuje wszystkie skrypty zaczynające się blokiem 
- **Czerwony znak stop** kończy działanie wszystkich skryptów



People matter, results count.

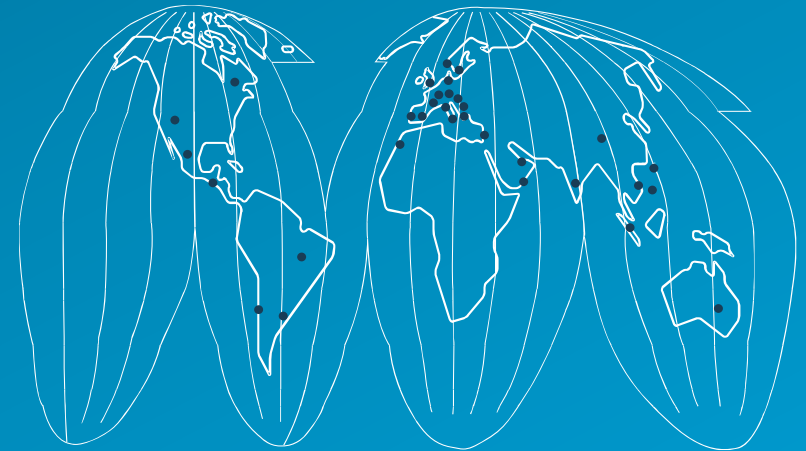


About Capgemini

With more than 130,000 people in 44 countries, Capgemini is one of the world's foremost providers of consulting, technology and outsourcing services. The Group reported 2012 global revenues of EUR 10.3 billion.

Together with its clients, Capgemini creates and delivers business and technology solutions that fit their needs and drive the results they want. A deeply multicultural organization, Capgemini has developed its own way of working, the Collaborative Business Experience™, and draws on Rightshore®, its worldwide delivery model.

Rightshore® is a trademark belonging to Capgemini



www.capgemini.com



