

All Code Clubs must be registered. By registering your club we can measure our impact, and we can continue to provide free resources that help children learn to code. You can register your club at [codeclubworld.org](https://codeclubworld.org).

## Передмова

У цьому проекті ви дізнаєтеся, як запрограмувати власні музичні інструменти!



**Список завдань**

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one



**Тестувати проект**

Click on the green flag to **TEST** your code



**Зберегти проект**

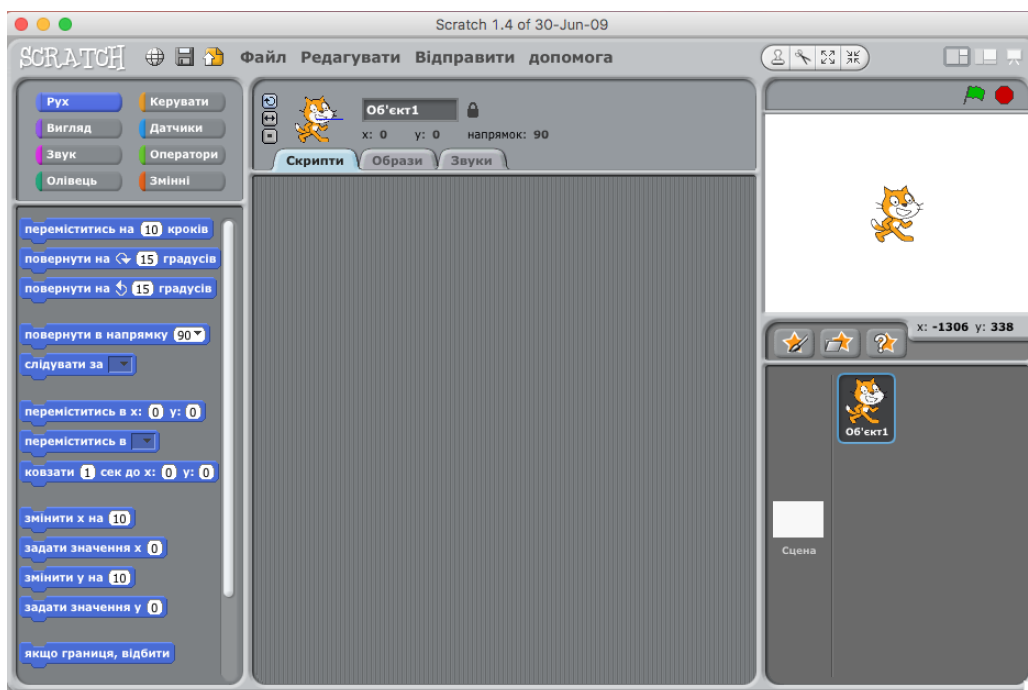
Make sure to **SAVE** your work now

# Крок 1: Спрайти

Перш ніж розпочати процес формування анімації, потрібно додати “предмет” для анімації. Такі “предмети” в Скретчі називаються спрайтами.

## ✓ Список дій

- Спочатку, відкрийте Скретч-редактор. Онлайн Скретч-редактор знаходиться за посиланням [jump.to/cc/scratch-new](https://jump.to/cc/scratch-new). Він має такий вигляд:

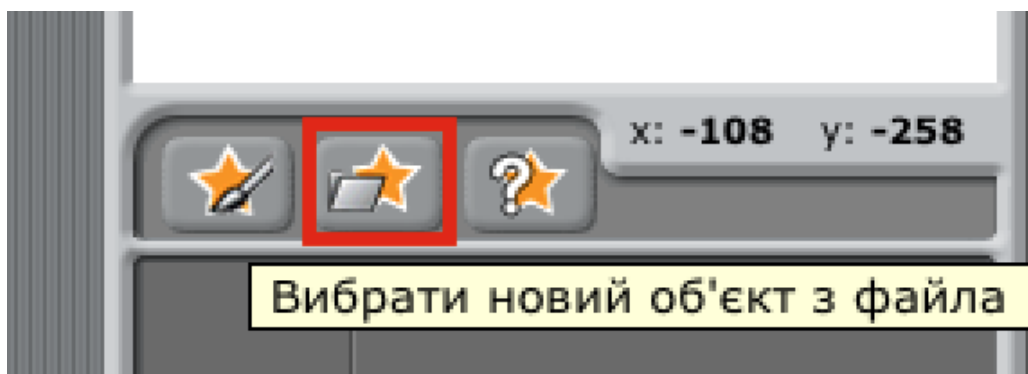


- Спрайт кота, який створився автоматично, — це талісман Скретч. Позбудьмось його, клацнувши по ньому правою кнопкою миші та вибравши функцію “вилучити”.



- використати частину екрану для нового образу
- експортувати цей об'єкт
- дублювати
- вилучити
- змінити розмір об'єкта
- повернути об'єкт

- Далі, натисніть кнопку “Оберіть спрайт із бібліотеки”,  
щоби відкрити список усіх спрайтів Скретч.

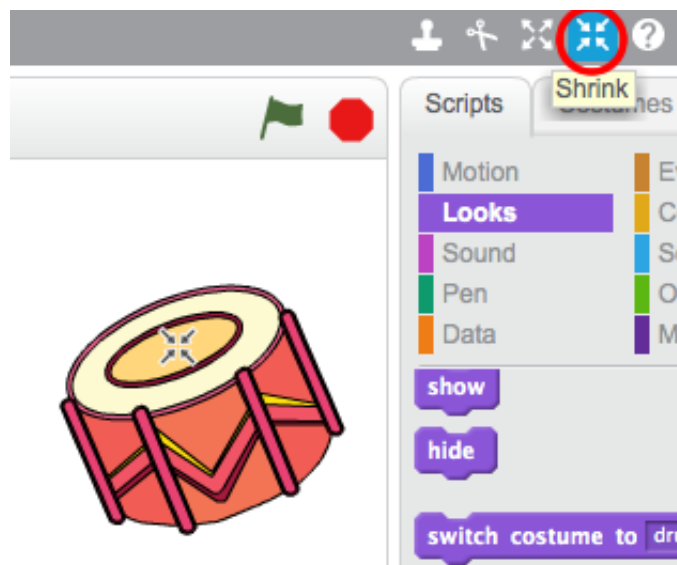


- Прокручайте вниз, доки не побачите спрайт барабана.  
Натисніть на барабан, а тоді на кнопку “ОК”, щоби додати  
його до вашого проекту.





- Натисніть на піктограму “Зменшити” та клацніть на барабані кілька разів, щоби зменшити його розмір.

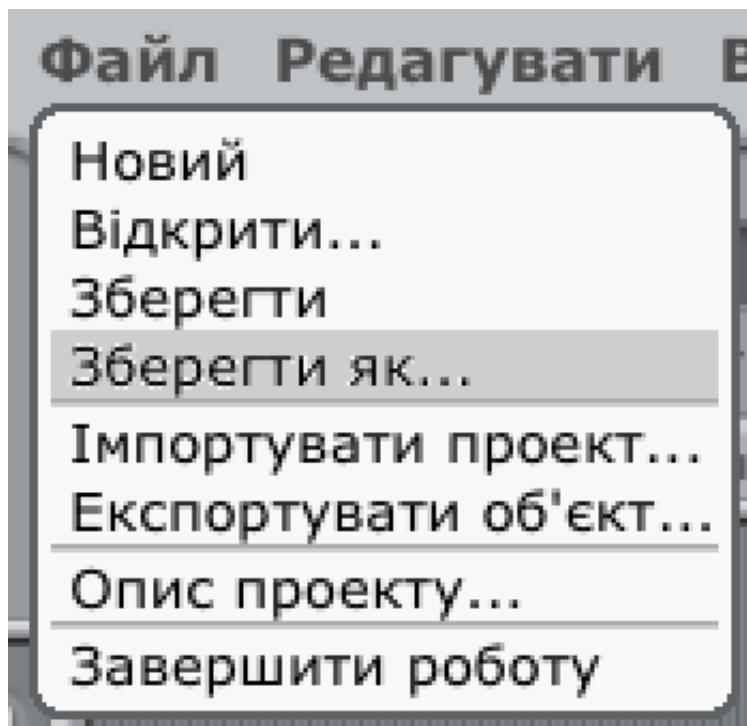




## Збережіть свій проект

Дайте ім'я вашій програмі, ввівши його в текстове поле у верхньому лівому куті.

Щоби зберегти проект, ви можете натиснути “Файл”, а потім “Зберегти”.



## Крок 2: Сцена

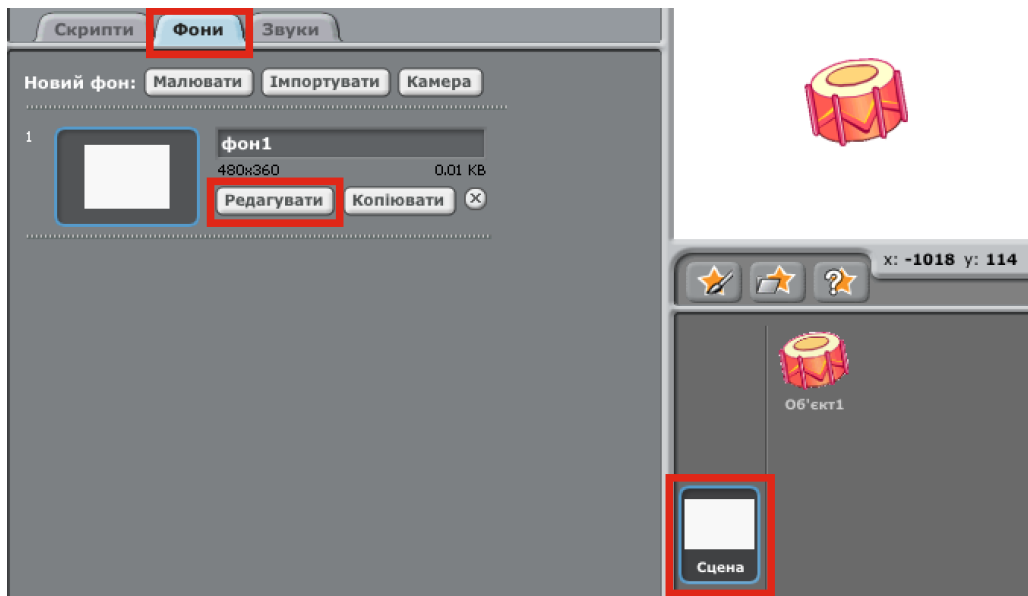
Сцена — це ділянка ліворуч, на якій ваш проект оживає. Думайте про неї, як про місце дійства, яким є справжня сцена!



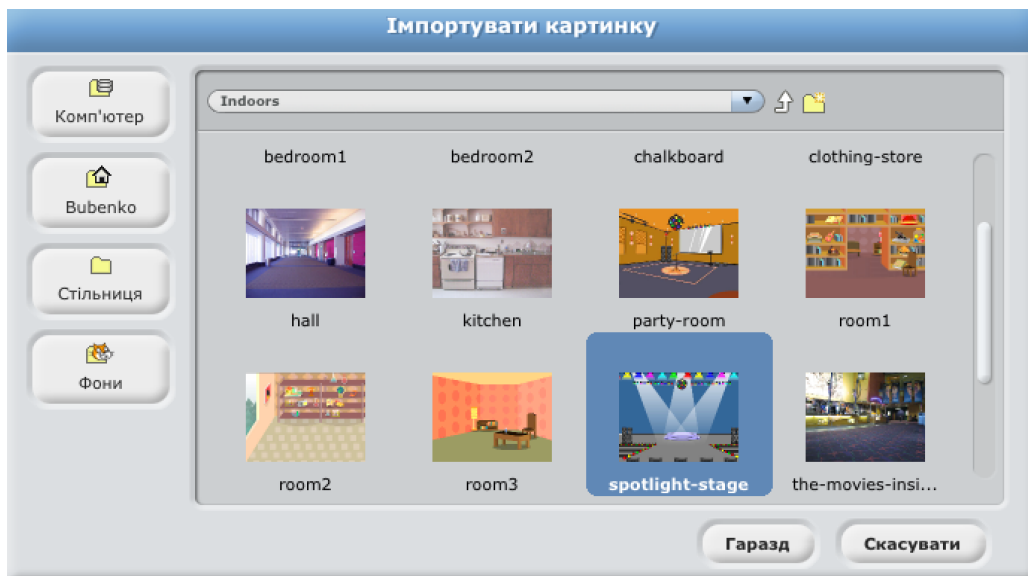
### Список дій

- Зараз сцена біла й має доволі непримітний вигляд! Додаймо фон до сцени, натиснувши “Оберіть тло з бібліотеки”.





- Натисніть ліворуч “У приміщенні”, а потім виберіть будь-який малюнок зі сценою, і натисніть кнопку “ОК”.



- Тепер ваша сцена буде приблизно такою:





## Крок 3: Створення барабана

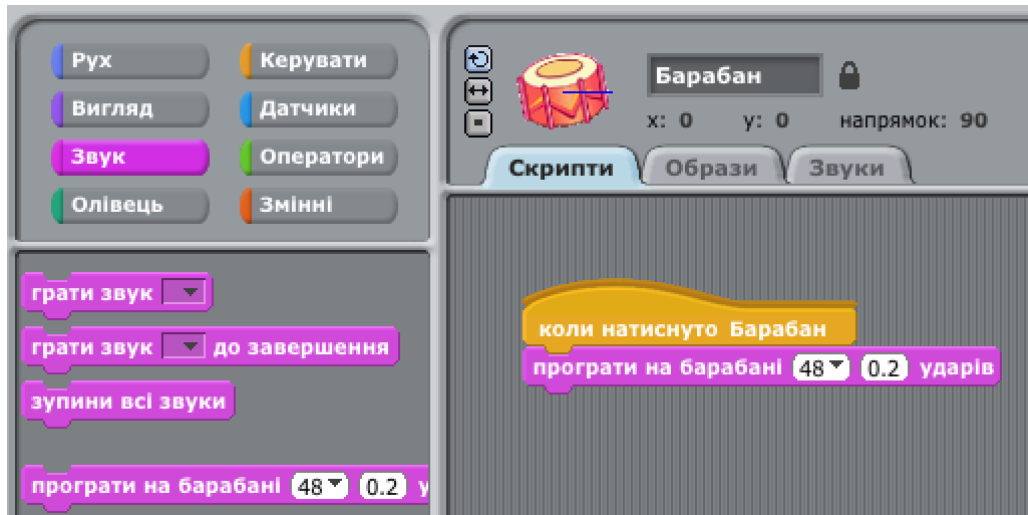
Запрограмуймо барабан так, щоби він видавав якісь звуки, коли по ньому вдаряють.

### ✓ Список дій

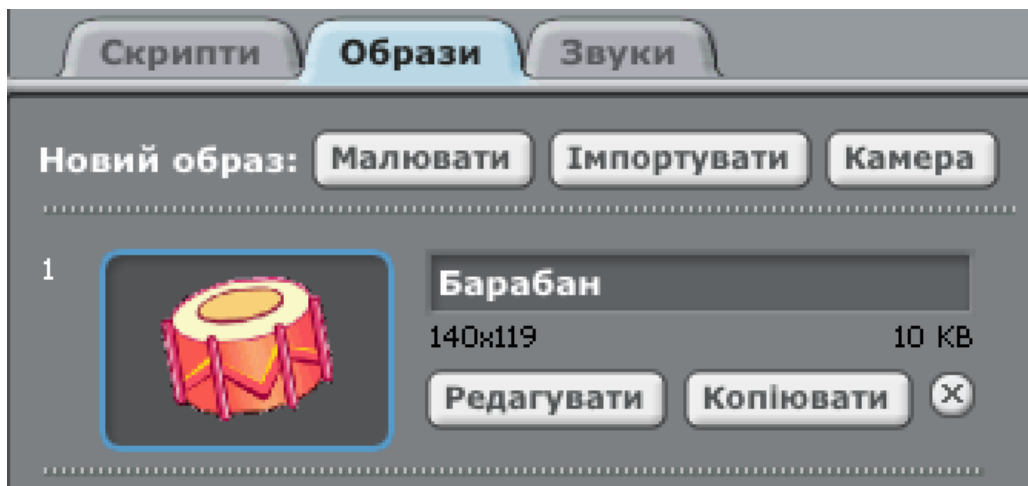
- На вкладці “Скрипти” знайдіть блоки коду. Зверніть увагу, вони всі різнокольорові!



Натисніть на спрайт барабана й перетягніть ці 2 блоки до ділянки коду праворуч, переконавшись, що вони з’єднуються один з одним (як у конструкторі Лего):

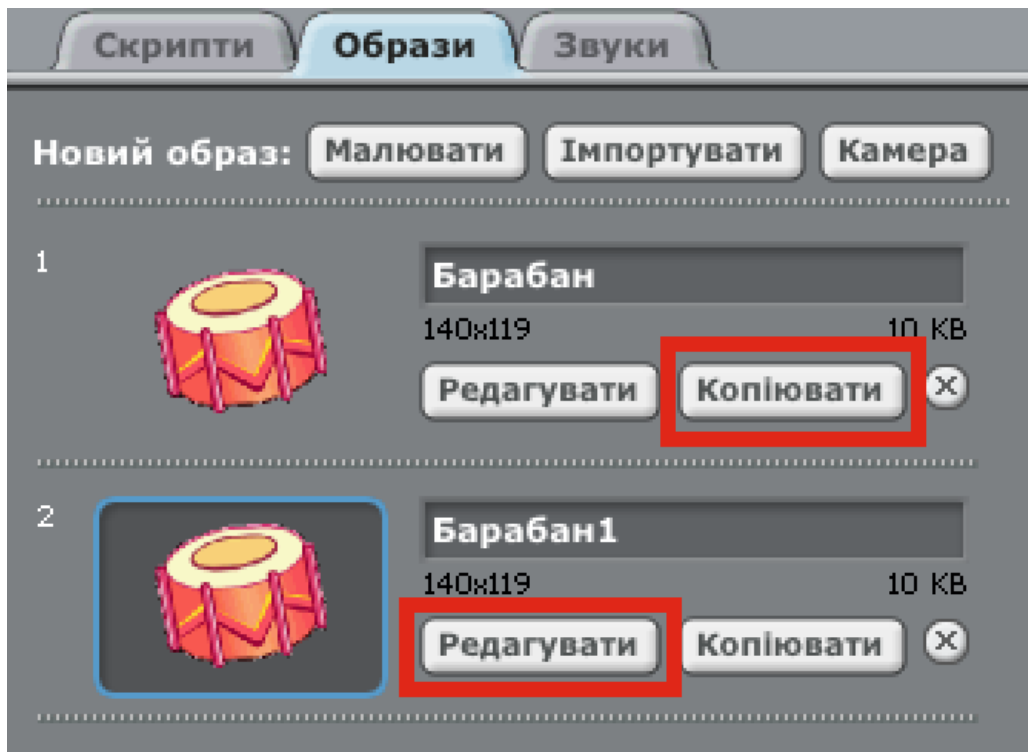


- Клацніть на барабан, щоби випробувати новий інструмент! ☐
- До того ж, можна змінити вигляд барабана, коли по ньому натискають. Щоб зробити це, додайте до нього новий образ. Перейдіть на вкладку "Образи", і ви побачите барабан. ☐

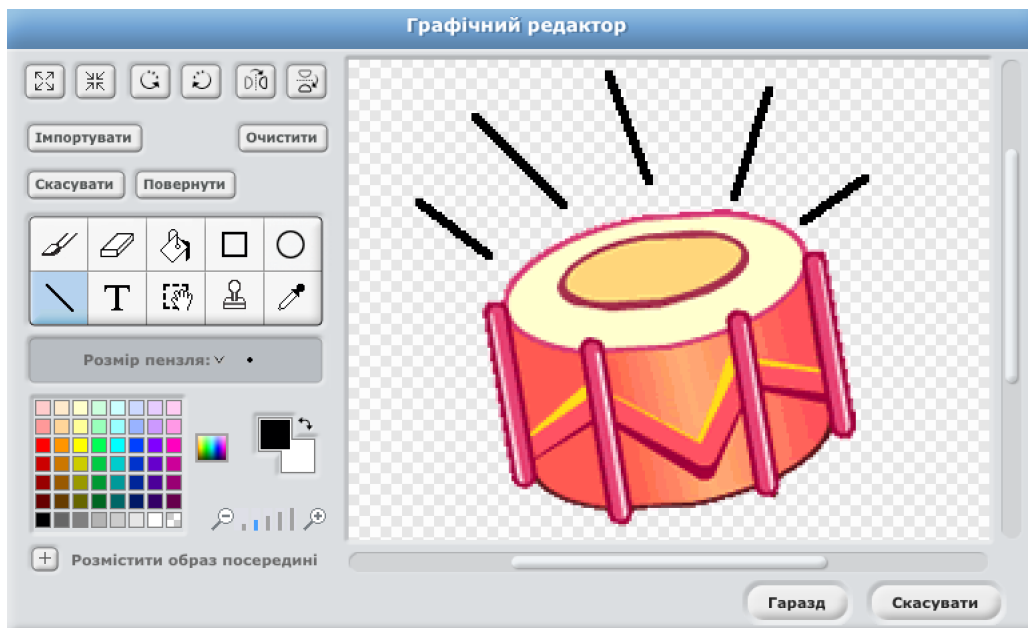


- Клацніть правою кнопкою миші на цьому костюмі і виберіть "Дублювати", щоб створити копію костюма. ☐



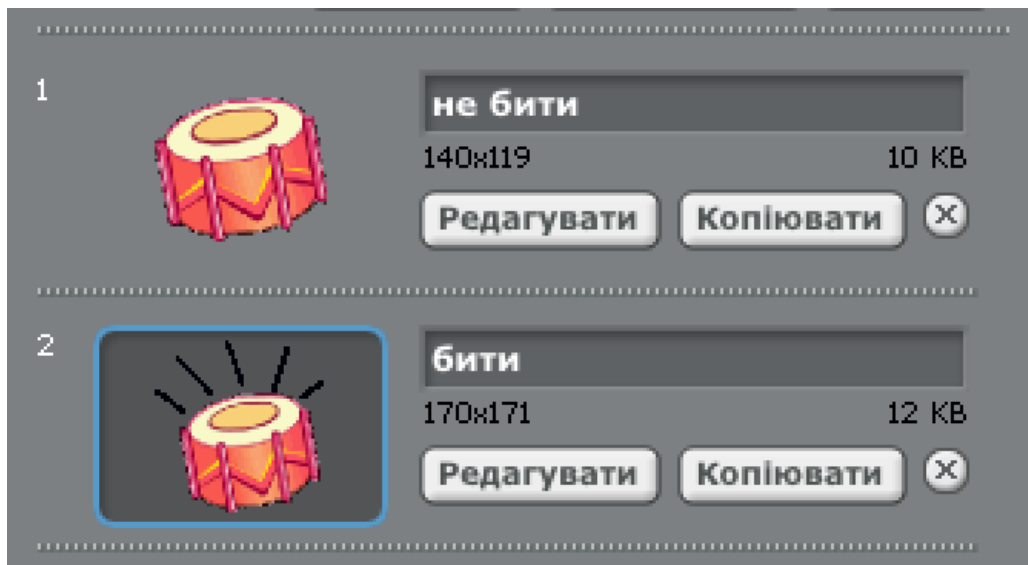


- Натисніть на новий костюм (під назвою “drum2”), потім виберіть інструмент “Лінія” й намалюйте декілька ліній, так щоби вони скидалися на те, ніби барабан видає звук.

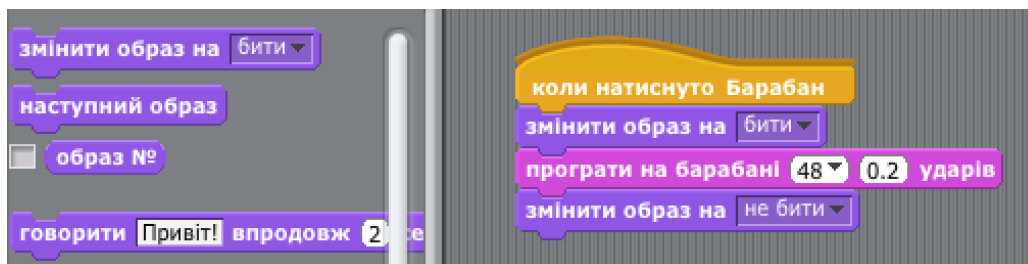


- Зараз назви костюмів не надто корисні. Перейменуйте ці 2 костюми на “без ударяння” та “ударяння”, ввівши нове ім’я кожного костюма в текстове поле.





- Тепер, коли ви маєте 2 різні костюми для барабана, ви можете обирати, який костюм відображатиметься! Додайте ці 2 блоки до барабана:



Блок коду для зміни костюма міститься в розділі **Вигляд**.

- Випробуйте ваш барабан. При натисненні барабан повинен виглядати так, ніби по ньому вдарили!



**Збережіть свій проект**

## Виклик: Вдосконалюємо барабан

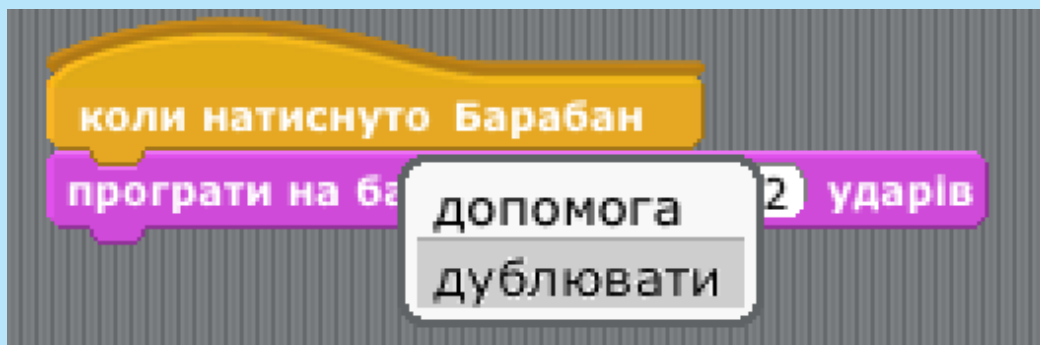
- ☐ Як ви можете змінити звук, який видає барабан при натисканні?



- ☐ Чи можете ви зробити так, щоб барабан видавав звук при натисненні пробілу? Вам знадобиться ось цей блок із групи **Події**:



Ви можете скопіювати існуючий код, клацнувши по ньому правою кнопкою миші й натиснувши “дублювати”.



Збережіть свій проект

## Крок 4: Створення солістки

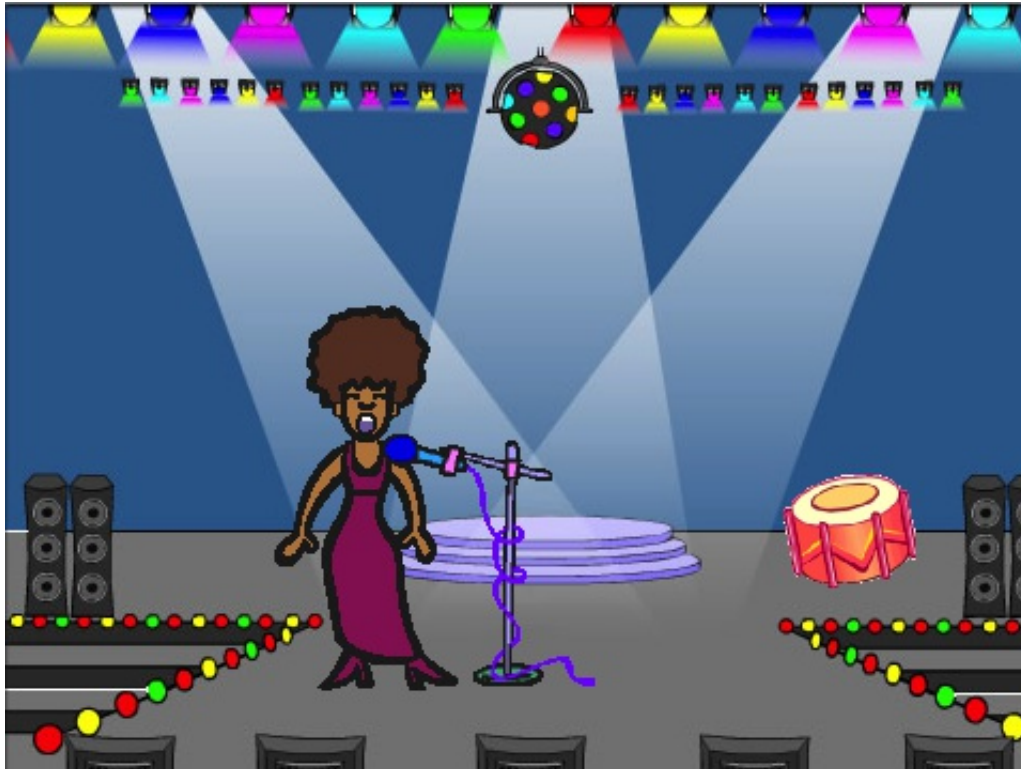
Додаймо до нашої групи солістку!



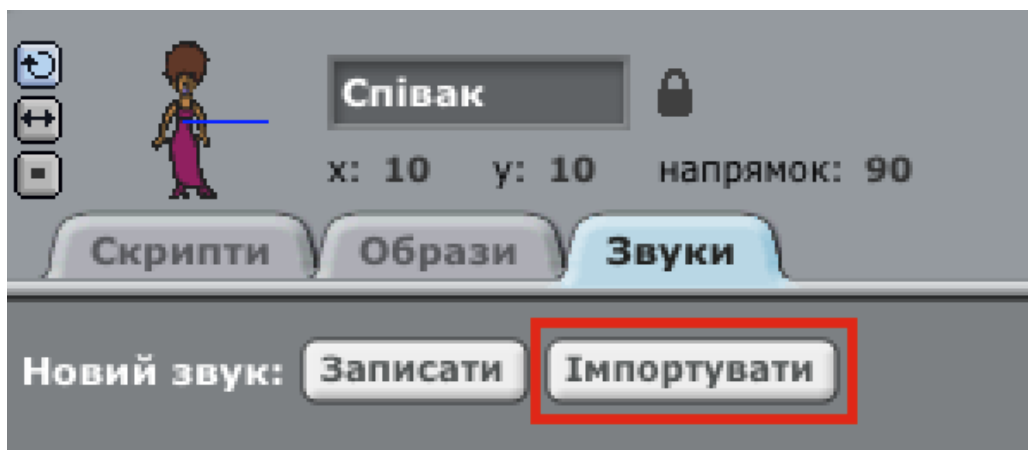
Список дій

11

- Додайте ще 2 спрайти до сцени: співачку й мікрофон.

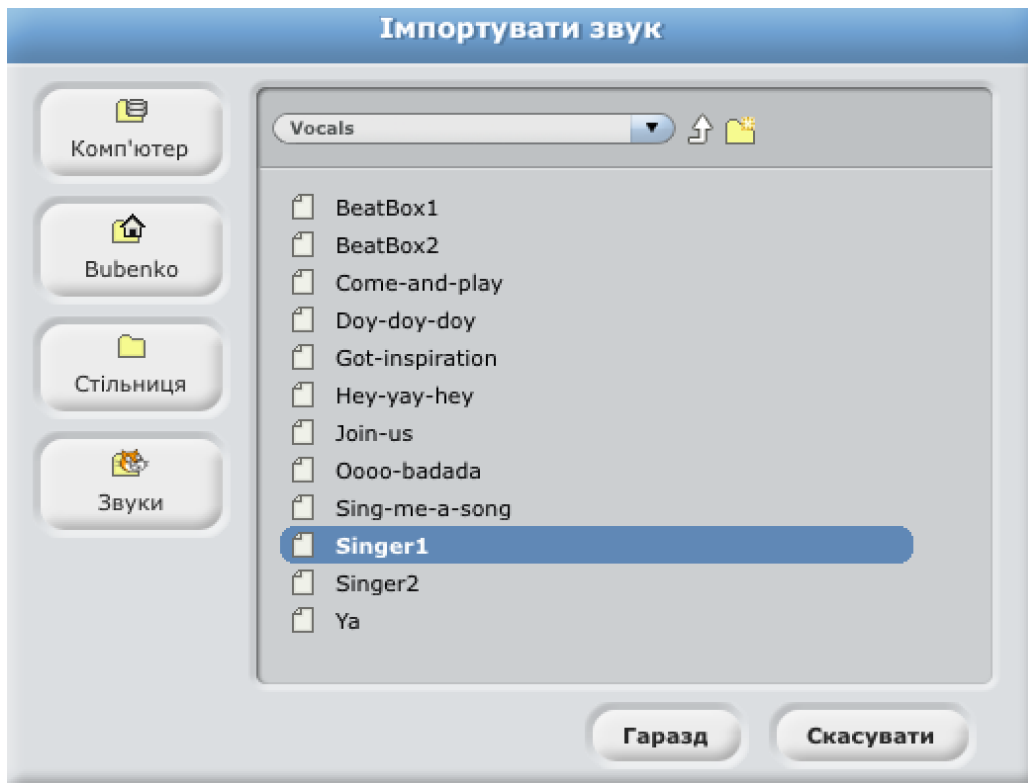


- Перш ніж ви зможете зробити так, щоб солістка заспівала, потрібно додати звук до спрайта. Переконайтеся, що ви вибрали солістку, тоді перейдіть на вкладку “Звуки” й натисніть “Оберіть звук із бібліотеки”:



- Якщо зліва натиснути “Вокал”, ви зможете вибрати відповідний звук для цього спрайта.





- Тепер, коли звук уже доданий, можна використати його в скрипті співачки:



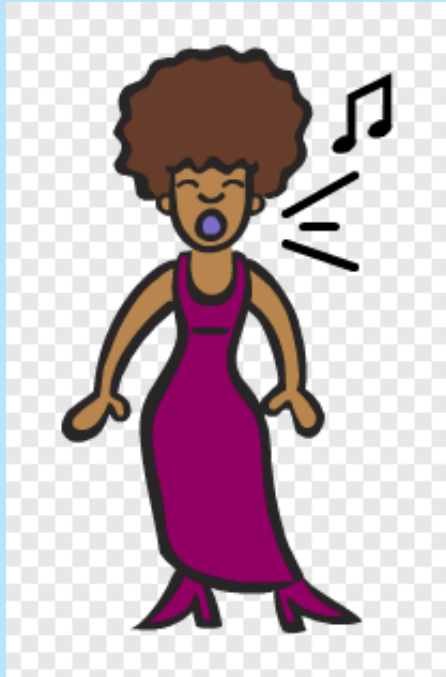
- Клікніть по солістці, аби переконатися, що вона співає.



**Збережіть свій проект**

## Виклик: Змінюємо костюм співака

Чи вийде у вас зробити так, щоби персонаж змінював вигляд, коли співає? Якщо вам потрібна допомога, використайте попередню інструкцію для створення барабана.



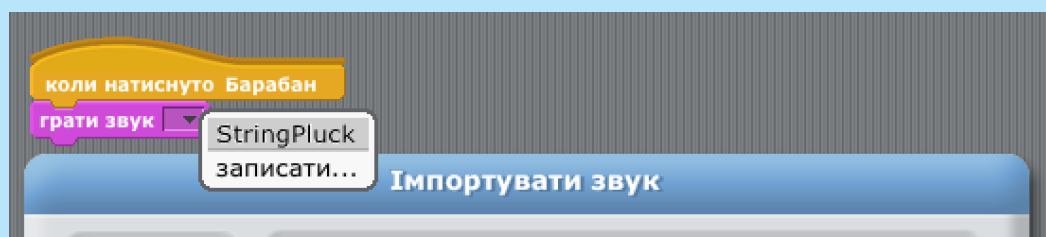
Не забудьте перевірити, чи працює ваш новий код!

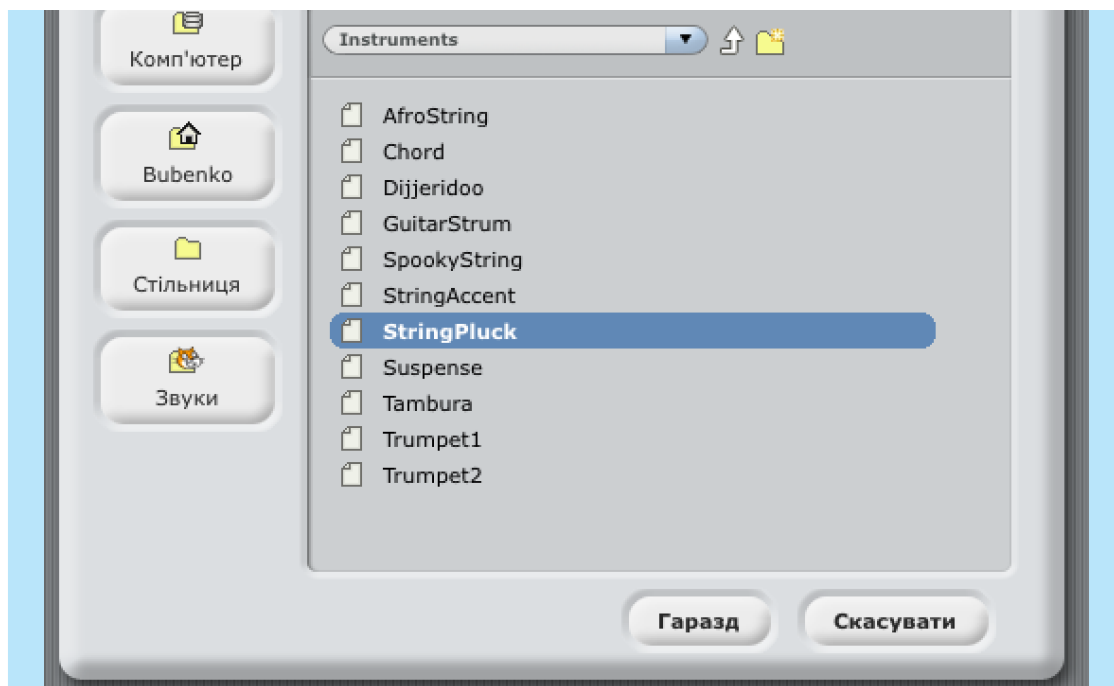


Збережіть свій проект

## Виклик: Створи свій власний гурт

Використовуйте здобуті в цьому проекті навички, щоби сформувати свій власний гурт! Ви можете створити будь-які інструменти, але спершу подивіться на доступні звуки та інструменти, щоби зорієнтуватись.





Проте, ваші інструменти не обов'язково мають бути практичними. Наприклад, ви могли б створити фортепіано, зроблене з кексів!



Ви можете не лише використовувати наявні зображення, але й малювати свої власні.





За наявності мікрофона можна записувати власні звуки, або навіть використовувати веб-камеру, щоби вдаряти по ваших інструментах!



Збережіть свій проект