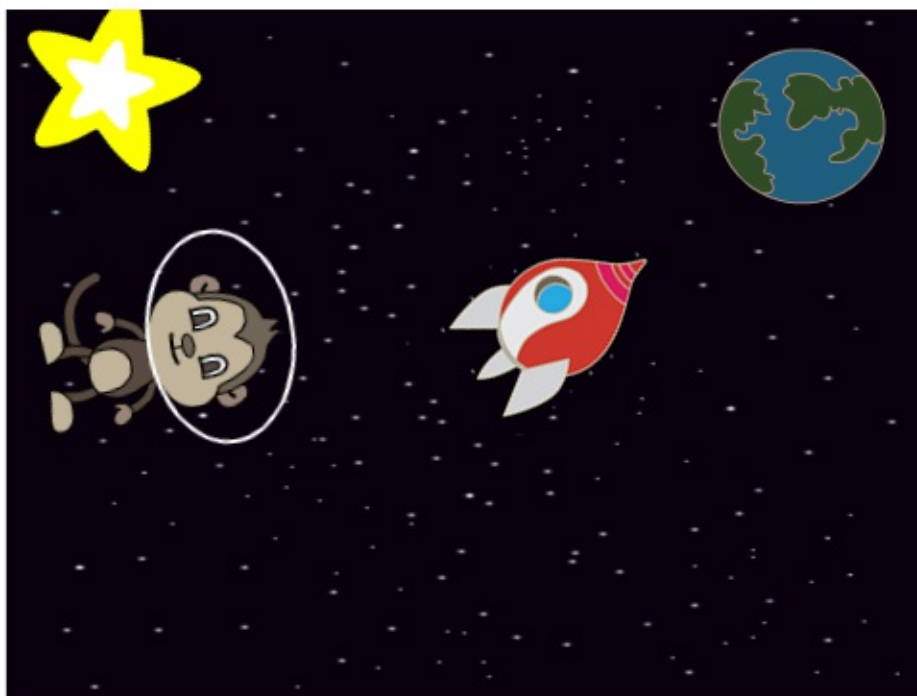


All Code Clubs must be registered. By registering your club we can measure our impact, and we can continue to provide free resources that help children learn to code. You can register your club at [codeclubworld.org](https://codeclubworld.org).

## Introducere

Vei învăța cum să faci propria ta animație!



**Lista de activități**

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one



**Testează proiectul**

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



**Salvează proiectul**

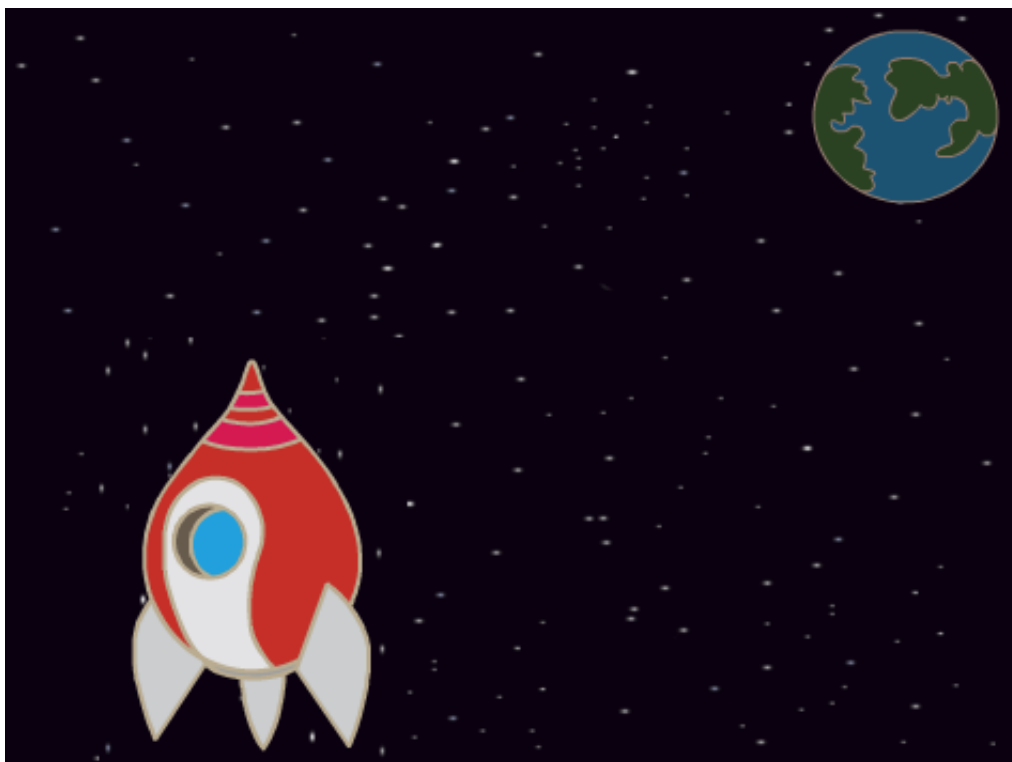
Make sure to **SAVE** your work now

## Pasul 1: Animează o navetă spațială

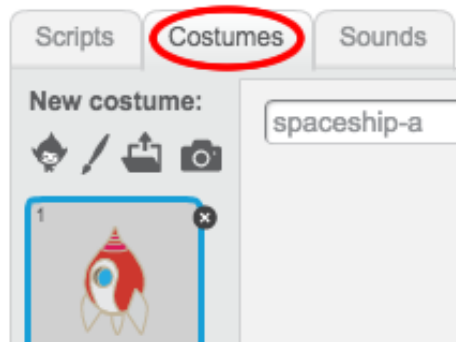
Să facem o navetă spațială care navighează spre Pământ!

### ✓ Lista de activități

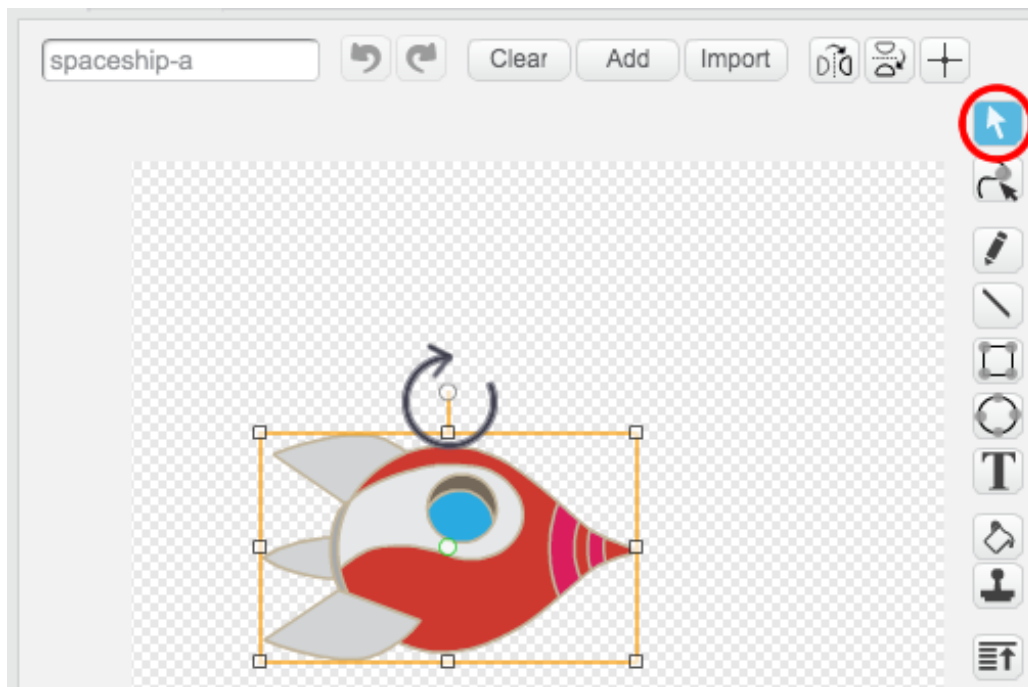
- Pornește un nou proiect Scratch și șterge sprite-ul pisică astfel încât proiectul tău să fie gol. Poți găsi editorul online de Scratch la [jump.to/cc/scratch-new](https://jump.to/cc/scratch-new). ☐
- Adaugă sprite-urile 'Spaceship' (naveta spațială) și 'Earth' (Pământ) pe scena ta. Ar trebui să adaugi și fundalul 'Stars' (stele) la scenă. Scena ta ar trebui să arate așa: ☐



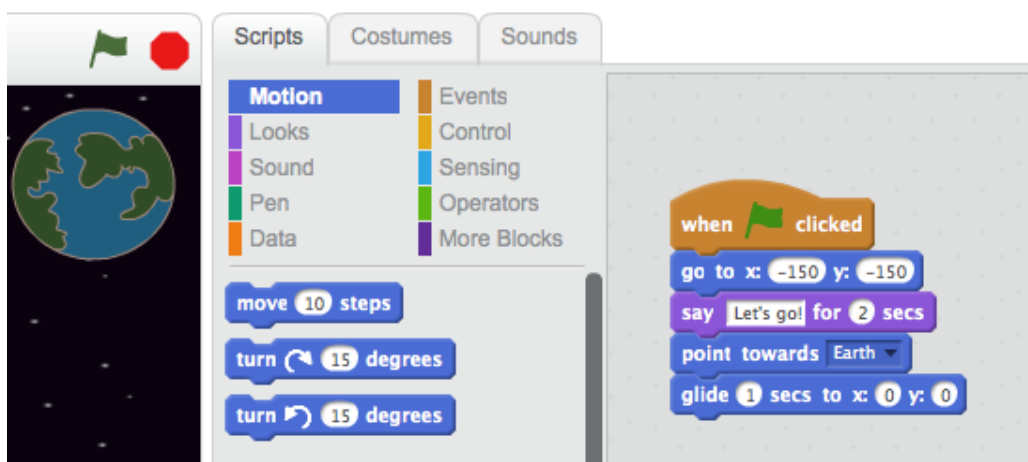
- Fă click pe noul tău sprite naveta spațială, apoi fă click pe tab-ul 'Costumes'. ☐



- Folosește unealta săgeată (arrow tool) pentru a selecta imaginea. Apoi fă click pe mânerul circular și rotește imaginea până ajunge în poziție orizontală.



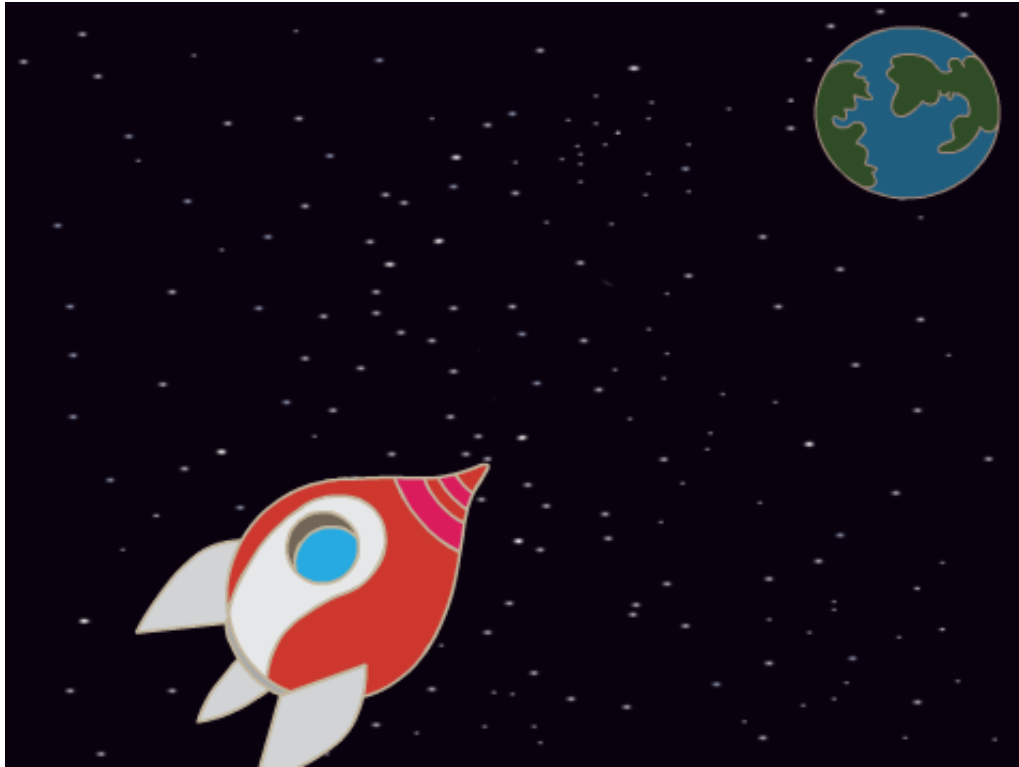
- Adaugă acest cod la sprite-ul tău naveta spațială:



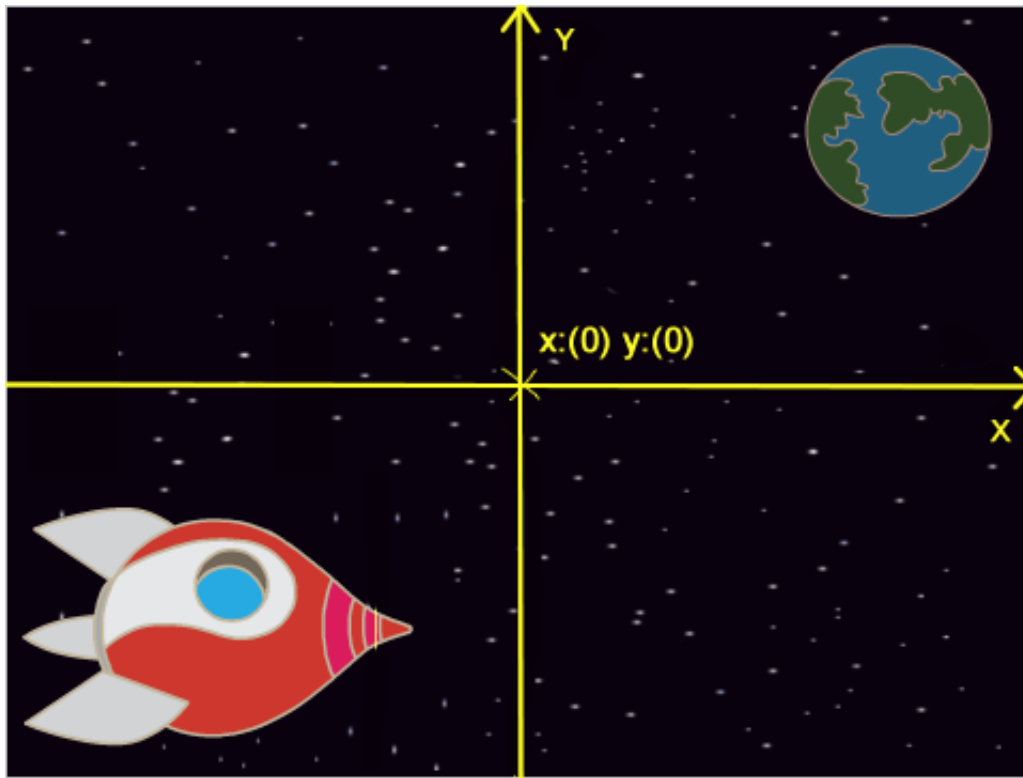
Schimbă numerele în blocurile de cod, astfel încât codul să fie

exact ca în imaginea de deasupra.

- Dacă faci click pe blocurile de cod pentru a executa codul, ar trebui să vezi naveta spațială vorbind, întorcându-se și mișcându-se către centrul scenei.



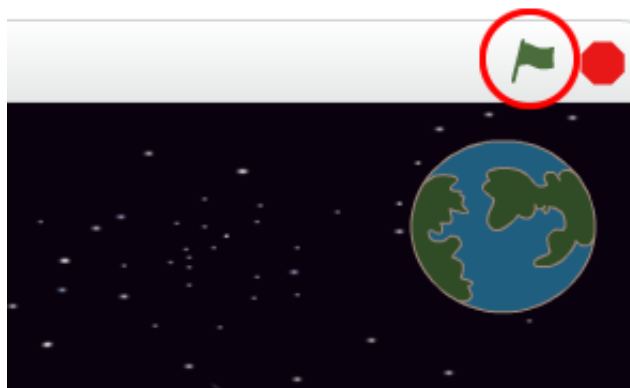
Poziția de pe ecran `x:(0) y:(0)` este centrul scenei. O poziție ca `x:(-150) y:(-150)` este spre partea din stânga-jos a scenei, iar o poziție ca `x:(150) y:(150)` este aproape de colțul din dreapta sus.



Dacă vrei să afli coordonatele unei poziții de pe scena, mută cursorul mouse-ului în poziția pe care o dorești și notează coordonatele, care sunt afișate sub scenă.



- Pornește animația, făcând click pe steagul verde situat chiar deasupra scenei.



## Provocare: Îmbunătățește animația

Poți modifica numerele în codul animației tale, astfel încât:

- ☐ naveta spațială se mișcă până atinge Pământul?
- ☐ naveta spațială se mișcă mai încet spre Pământ?

Va trebui să modifice numerele în acest bloc de cod:

glide 1 secs to x: 0 y: 0



Salvează proiectul

## Pasul 2: Animați folosind bucle

Un alt mod de a anima naveta spațială este prin a o instrui să se miște în pași mici, de multe ori.

### ✓ Lista de activități

- Șterge blocul `glide` din codul tău, făcând click dreapta pe bloc, iar apoi click pe 'delete'. De asemenea poți șterge cod trăgându-l afara din zona de script, înapoi în zona blocurilor de cod.



- Odată ce ai șters codul, adaugă acest cod în locul lui:



Blocul `repeat` este folosit pentru a repeta o acțiune de multe ori și este cunoscut sub numele de buclă.

- Dacă faci click pe steag pentru a încerca acest nou cod, vei observa că face aproximativ aceleași acțiuni ca înainte.

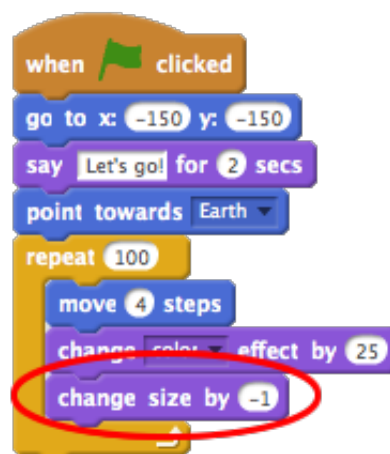
- Poți adauga mai mult cod în bucla ta, pentru a face lucruri interesante. Adaugă blocul `change color effect by 25` în buclă (din secțiunea 'Looks'), pentru a schimba culoarea navei spațiale în mod repetat în timp ce se mișcă:



- Fă click pe steag pentru a vedea noua ta animație.



- Poți și să faci naveta să se micșoreze în timp ce se mișcă spre Pământ.





- Testează animația. Ce se întâmplă dacă faci click pe steag a doua oară? Naveta pornește cu dimensiunea corectă? Poți folosi acest bloc să corectezi animația:



Salvează proiectul

## Pasul 3: Maimuța Plutitoare

Hai să adăugăm o maimuța animației tale, care e pierdută în spațiu!

### ✓ Lista de activități

- Începe prin a adăuga sprite-ul monkey (maimuța) din librărie. ☐



Hippo1



Horse1



Ladybug1



Lionness

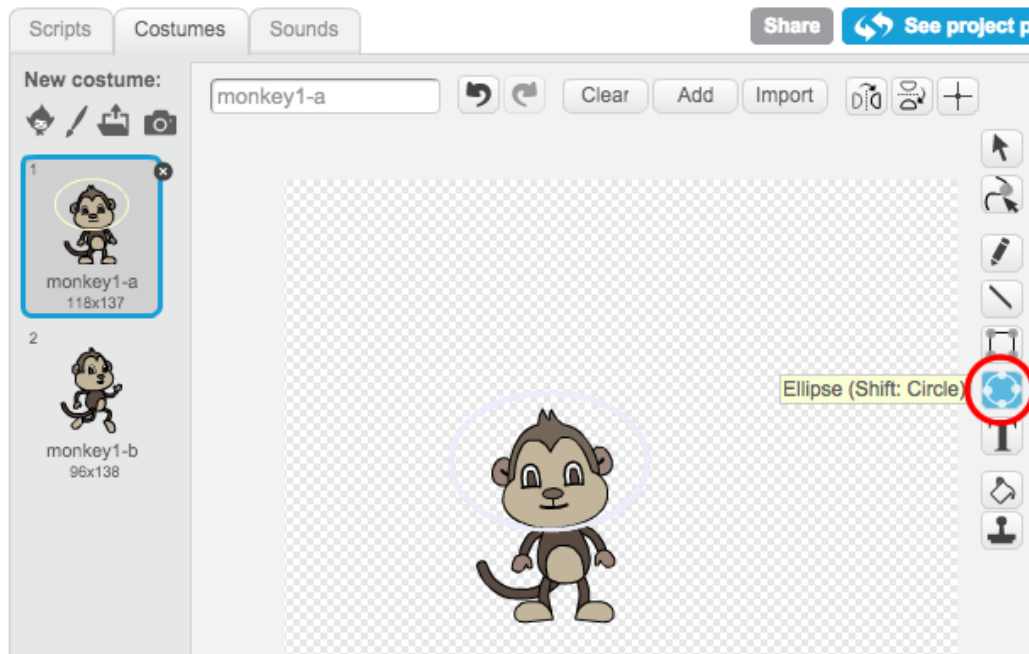


Monkey1  
Costumes: 2

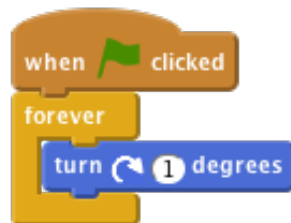


Monkey2

- Dacă faci click pe noul 'sprite' maimuță și pe urmă pe 'Costumes' (costume), poți schimba cum arată maimuța. Apasă pe unealta 'Elipse' și desenează o cască spațială albă în jurul capului maimuței. ☐



- Acum fă click pe 'Scripts' și adaugă acest cod maimuței, astfel încât ea să se învârtă încet, în cerc, pentru todeauna :



Blocul **forever** este alta buclă, dar de data aceasta una care nu se termină.

- Fă click pe steag pentru a-ți testa maimuța. Va trebui să dai pe click pe butonul de stop (lângă steag) ca să oprești animația.



## Pasul 4: Asteroizi Săltăreți

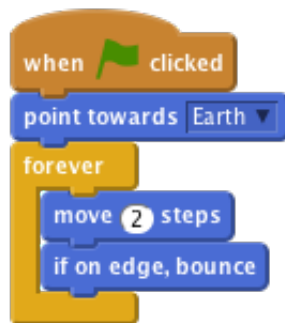
Hai să adăugăm niște roci spațiale plutitoare animației tale.

### ✓ Lista de activități

- Adaugă un sprite 'rock' (piatra) animației tale. ☐



- Adaugă acest cod asteroidului tău ca să îl faci să salte (bounce) în jurul scenei: ☐



- Fă click pe steag să îți testezi asteroidul. Saltă în jurul scenei ? ☐

## Pasul 5: Stele strălucitoare

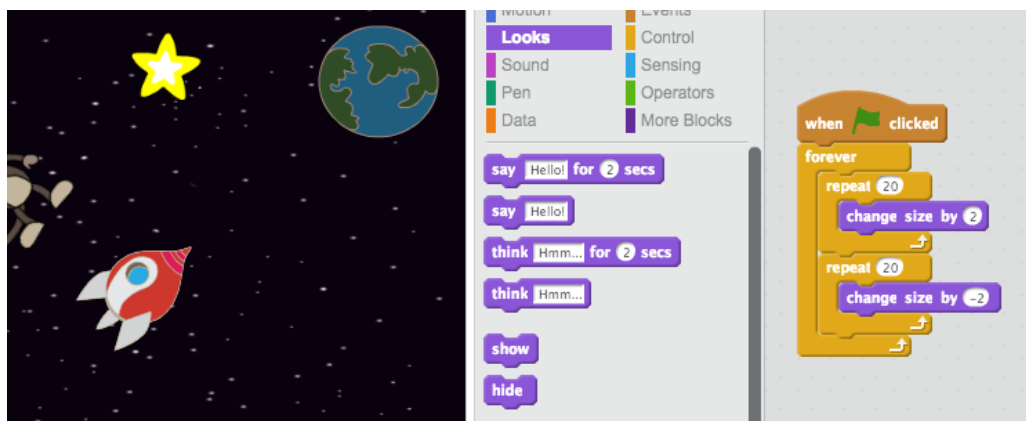
Hai să combinăm bucle ca să creem o stea strălucitoare.

### ✓ Lista de activități

- Adaugă un sprite 'star' (stea) animației tale ☐



- Adaugă acest cod stelei tale: ☐



- Fă click pe steag să testezi această animație pentru stea. Ce face acest cod? Păi, această stea este mărită puțin de 20 de ori, și apoi este micșorată puțin de 20 de ori, înapoi la dimensiunea originală. Aceste 2 bucle sunt înăuntrul buclei `forever`, astfel încât animația se tot repetă. ☐



Salvează proiectul

## Provocare: Creează animația ta

Oprește animația spațială, și apoi fă click pe 'File' și pe urmă pe 'New', pentru a începe un nou proiect.

Folosește ce ai învățat în acest proiect pentru a crea propria ta animație. Poate să fie orice îți place, dar încearcă să îți faci animația să corespundă contextului. Aici ai câteva exemple:



Salvează proiectul