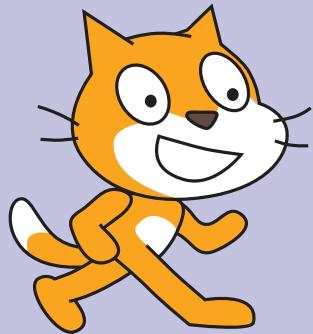


* * *

Introdução ao
SCRATCH
versão 2.0



* * *

<http://scratch.mit.edu>

Introdução

SCRATCH é uma linguagem de programação que lhe permite criar seus próprios jogos, animações, música, arte e histórias interativas.



Este guia mostra como fazer um projeto no **SCRATCH**.

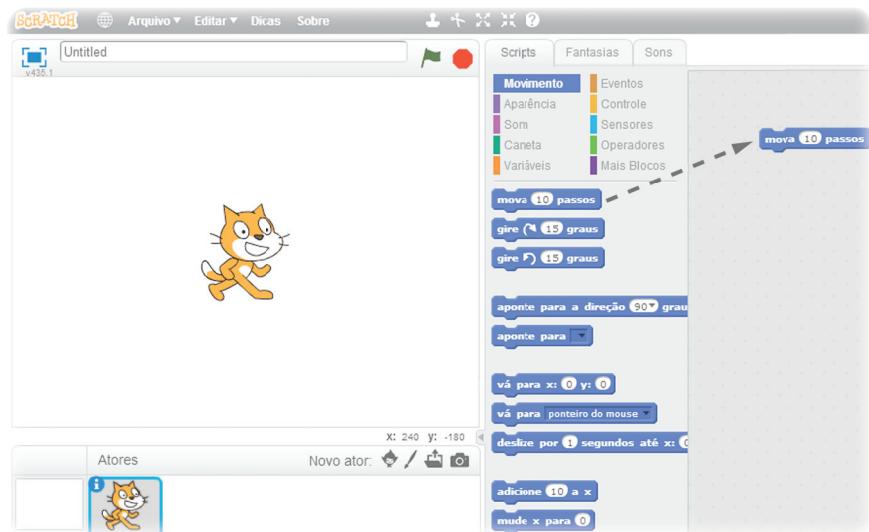


Para iniciar um novo projeto, acesse o **SCRATCH** e clique em **Criar**.

Entrar

Se você tem uma conta **SCRATCH**, acesse-a para salvar seu projeto.

1 Comece a mover

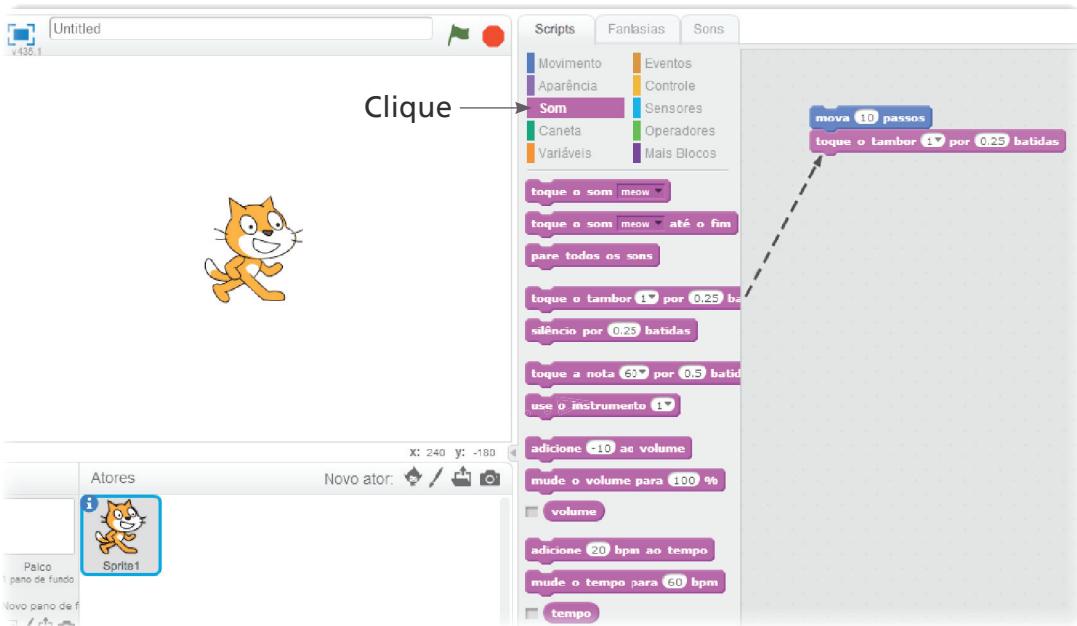


Arraste um bloco **MOVA** para a área de scripts.



Clique no bloco para fazer o gato se mover.

2 Adicione um som

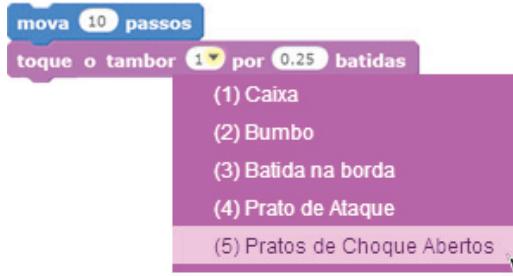


Arraste um bloco **TOQUE O TAMBOR** e encaixe-o no bloco **MOVA**.



Clique e escute.

Se você não puder ouvir, verifique se o áudio do seu computador está ligado.



Você pode escolher batidas diferentes no menu.

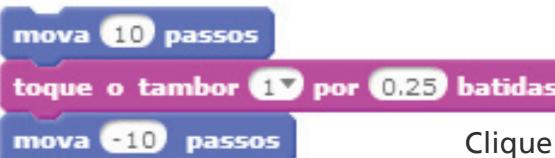
3

Comece uma Dança

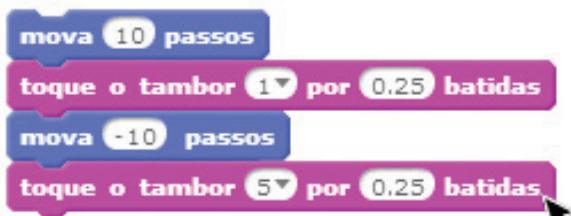


Adicione outro bloco **MOVA**.

Clique dentro do bloco e digite
um sinal negativo.



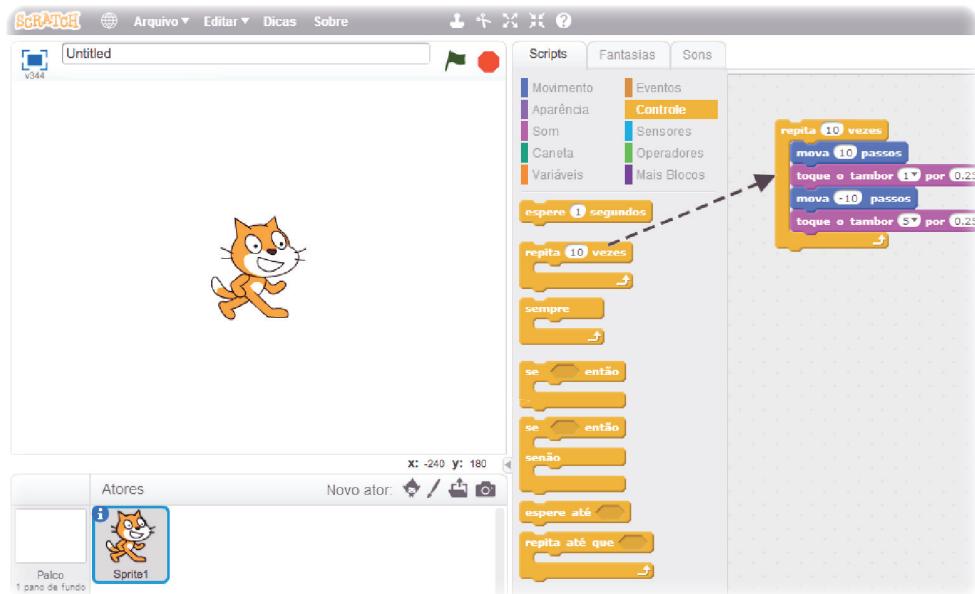
Clique em qualquer um
dos blocos para executar
a pilha.



Adicione outro bloco **TOQUE O TAMBOR**,
e então escolha uma batida no menu.
Clique para executar.

4

Outra vez



Arraste um bloco **REPITA** e coloque-o no topo da pilha.
Você quer que o bloco **REPITA** envolva os outros blocos.

Para arrastar uma pilha, selecione-a a partir do bloco no topo.

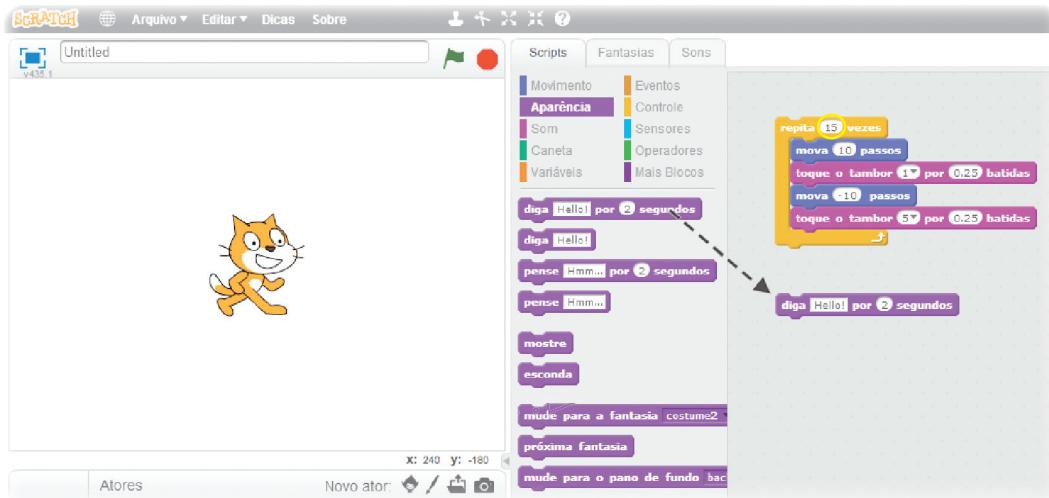


Você pode alterar o número de repetições.

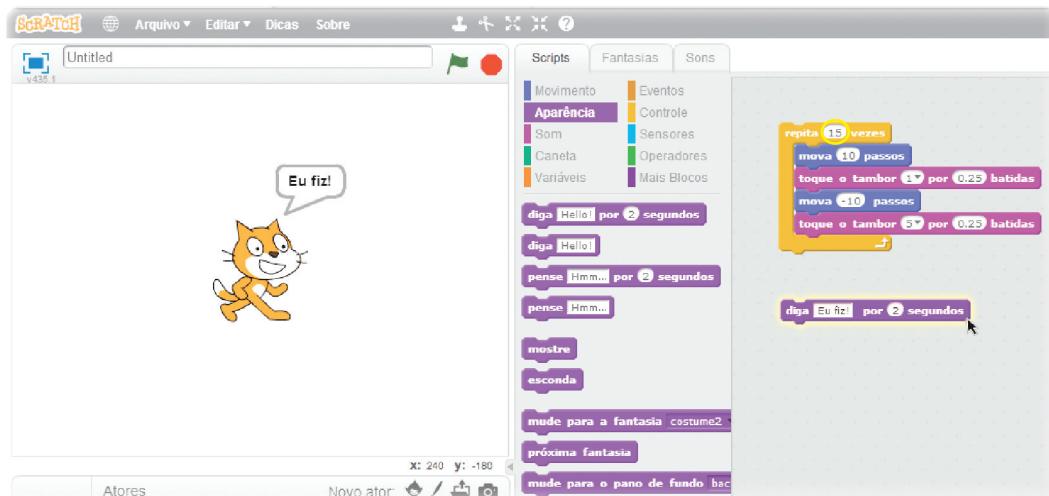
Clique para executar.

Você pode clicar em qualquer bloco para executar uma pilha.

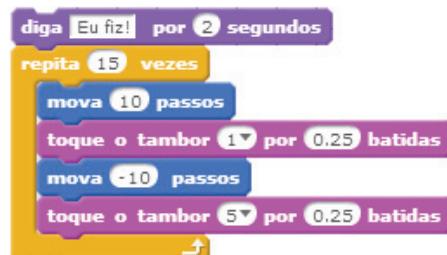
S Diga algo



Clique na categoria APARÊNCIA e arraste um bloco DIGA.



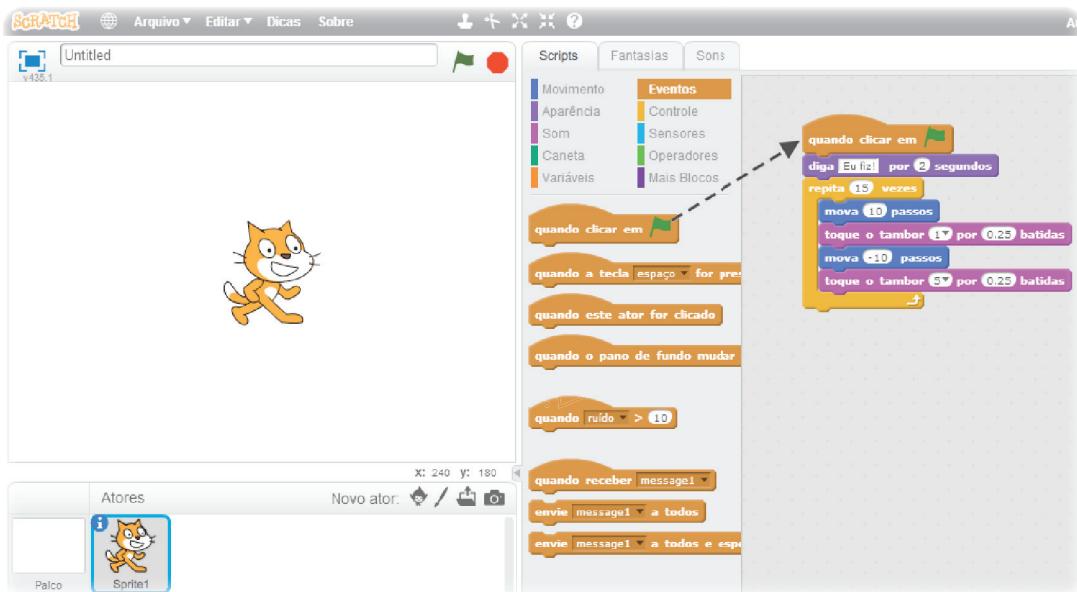
Clique dentro do bloco DIGA e digite para alterar as palavras.
Clique para testá-lo.



Então, encaixe o bloco DIGA
no topo da pilha.

6

Bandeira verde



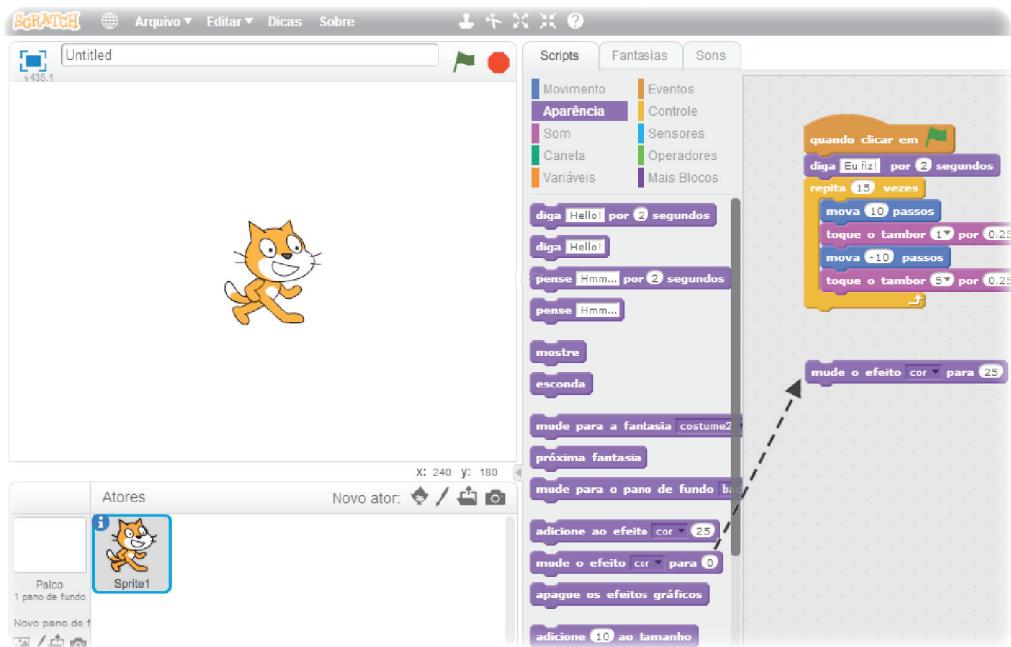
Arraste um bloco **quando clicar em bandeira verde** e encaixe-o no topo.

Sempre que você clicar na bandeira verde, seu script será executado.

Para parar, clique no botão Parar.

7 Altere a cor

Agora, experimente algo diferente...



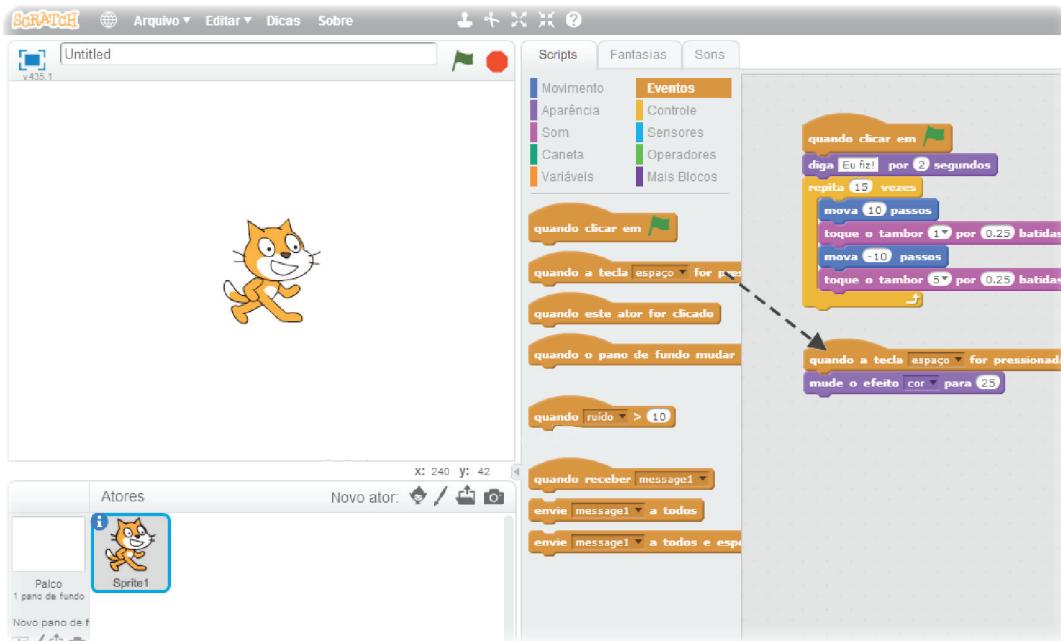
Arraste um bloco MUDE O EFEITO.



Clique para ver o que ele faz.

8

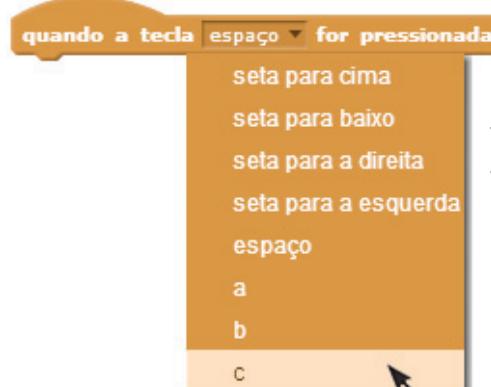
Tecla Pressionada



Encaixe um bloco

quando a tecla espaço for pressionada

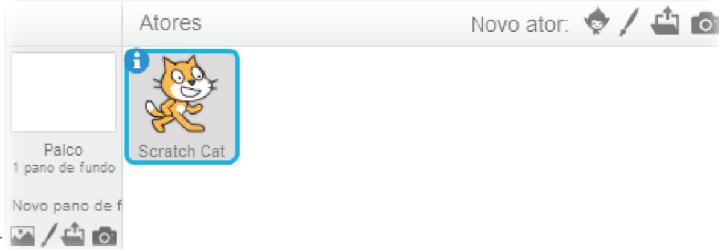
Agora, pressione a barra de espaço no seu teclado.



Você pode escolher uma tecla diferente no menu.

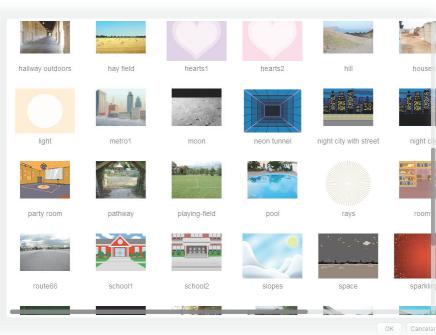
9 Pano de fundo

Você pode adicionar um pano de fundo ao palco.

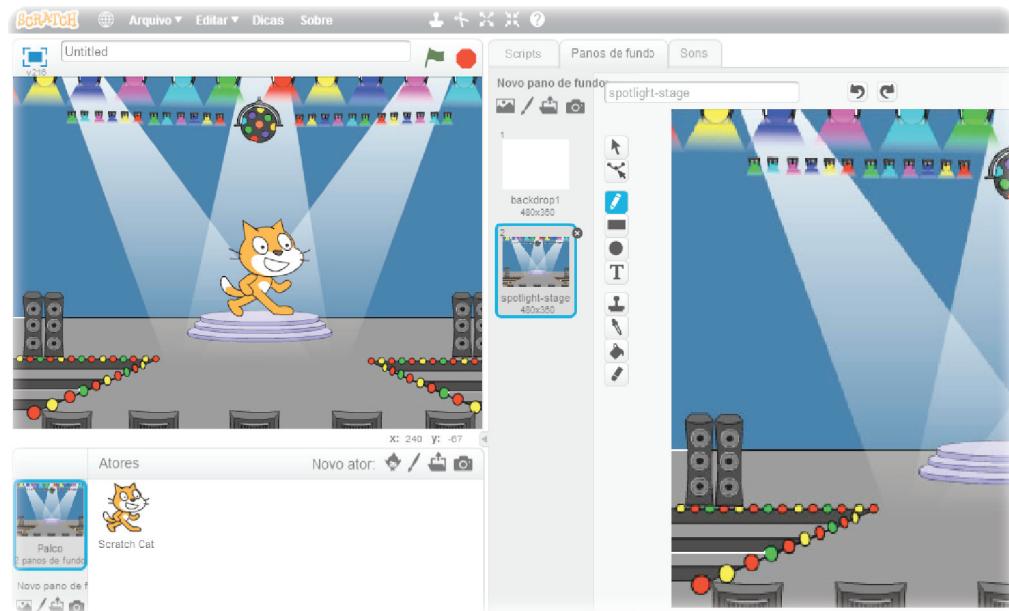


Escolha um pano de fundo na biblioteca (como "Spotlight-Stage").

Clique em OK.

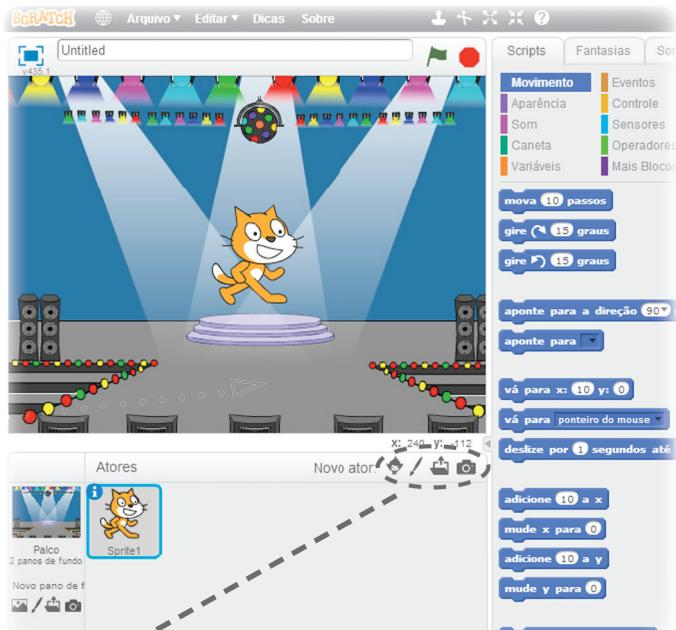


Agora o novo pano de fundo aparece no palco.



10 Adicione um ator

Todo objeto é chamado de ator no Scratch.



Para adicionar um novo ator, clique em um desses botões.

BOTÕES DE NOVOS ATORES:



Escolha na biblioteca



Desenhe seu próprio ator



Faça upload da sua própria imagem ou ator



Tire uma foto (com uma webcam)



Para adicionar esse ator, clique em e então clique em **Pessoas** e selecione "Cassy Dance".

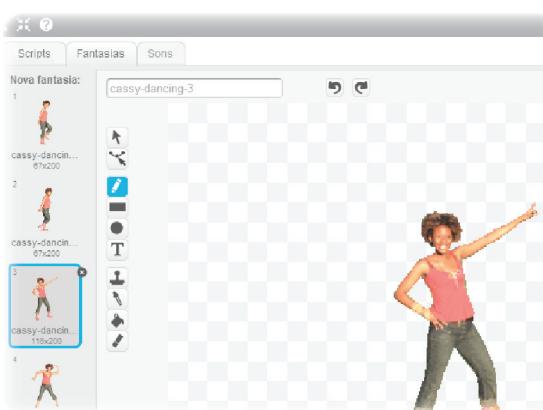
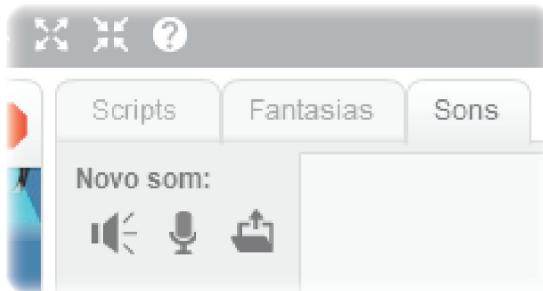
Você pode arrastar os personagens para onde você quiser.



11

Explore!

Agora você pode dizer ao ator o que fazer. Experimente fazer o que sugerimos abaixo, ou explore você mesmo.



ADICIONE SOM

Clique na guia **SONS**.

Você pode **Escolher** um som

Gravar seu próprio som

Ou **Importar** um arquivo de som.
(Formatos MP3, AIF ou WAV)

Então, clique na guia **SCRIPTS** e arraste um bloco **TOQUE O SOM**.

Escolha o som a partir do menu.

ALTERE AS FANTASIAS

Cada ator pode ter mais de uma fantasia.

Para alterar a fantasia atual, clique na guia **FANTASIAS**.

Então, clique em uma fantasia diferente para o ator.

ANIMAÇÃO

Você pode animar um ator fazendo a troca entre fantasias.

Clique na guia **SCRIPTS**.

Crie um script que troca as fantasias.

12 Dicas!



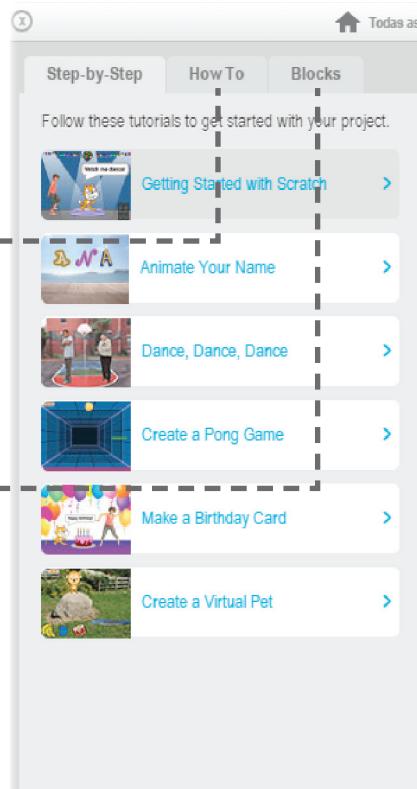
Digite um título para o seu projeto.

Para ter mais ideias, clique em **Dicas**:



A **janela de dicas** mostra exemplos de script que você pode usar em seu projeto.

Ela também explica o que cada um dos blocos do **SCRATCH** faz.



Salve e Compartilhe

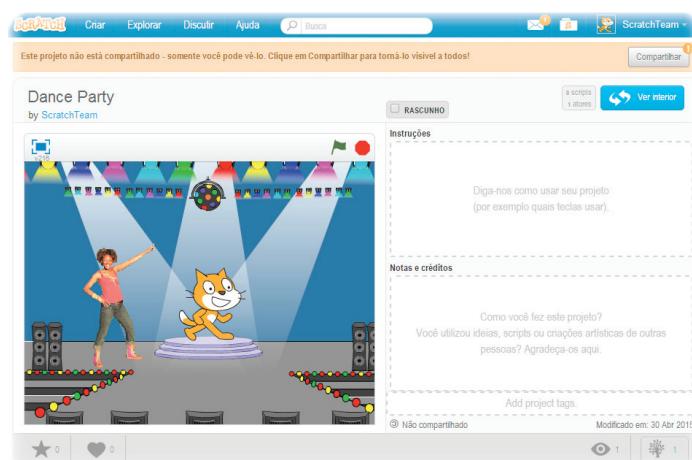
Para salvar seu projeto on-line, lembre-se de se cadastrar.

[Entrar](#)

(Se você quiser salvar o arquivo no seu computador, clique no menu **Arquivo** e escolha “Baixar no seu computador”)

Quando estiver pronto, clique em  [Ver a página do projeto](#)

Clique em  para visualizar em tela cheia.



Clique em  para que os outros vejam e interajam com seu projeto.

Faça observações sobre seu projeto.

Quando você compartilha, outras pessoas podem visitar e interagir com seu projeto.

E agora? Você pode [Criar](#) um novo projeto ou [Explorar](#) para ter ideias.

Para saber mais, clique em [Ajuda](#) ou acesse <http://scratch.mit.edu/help>

Scratch é uma linguagem de programação que facilita a criação de seus próprios jogos, animações e histórias interativas – e compartilha suas criações com outras pessoas na web.

O Scratch é desenvolvido pelo grupo de pesquisa Lifelong Kindergarten no MIT Media Lab (<http://llk.media.mit.edu>). Nosso grupo desenvolve novas tecnologias que, com o espírito dos blocos e das pinturas a dedo do jardim da infância, expandem o alcance do que as pessoas podem projetar, criar e aprender.

O projeto Scratch conta com recursos financeiros da National Science Foundation, Intel Foundation, Microsoft, MacArthur Foundation, LEGO Foundation, Google, Dell, Inversoft e das bolsas de pesquisa do MIT Media Lab.



Apoiado pelas concessões NSF 0325828 e 1002713. Quaisquer opiniões, constatações e conclusões ou recomendações expressas neste site são dos autores e não necessariamente refletem os pontos de vista da National Science Foundation.

