

ЗНАКОМСТВО С SCRATCH

УРОК 2 СРЕДА SCRATCH: ЗНАКОМСТВО

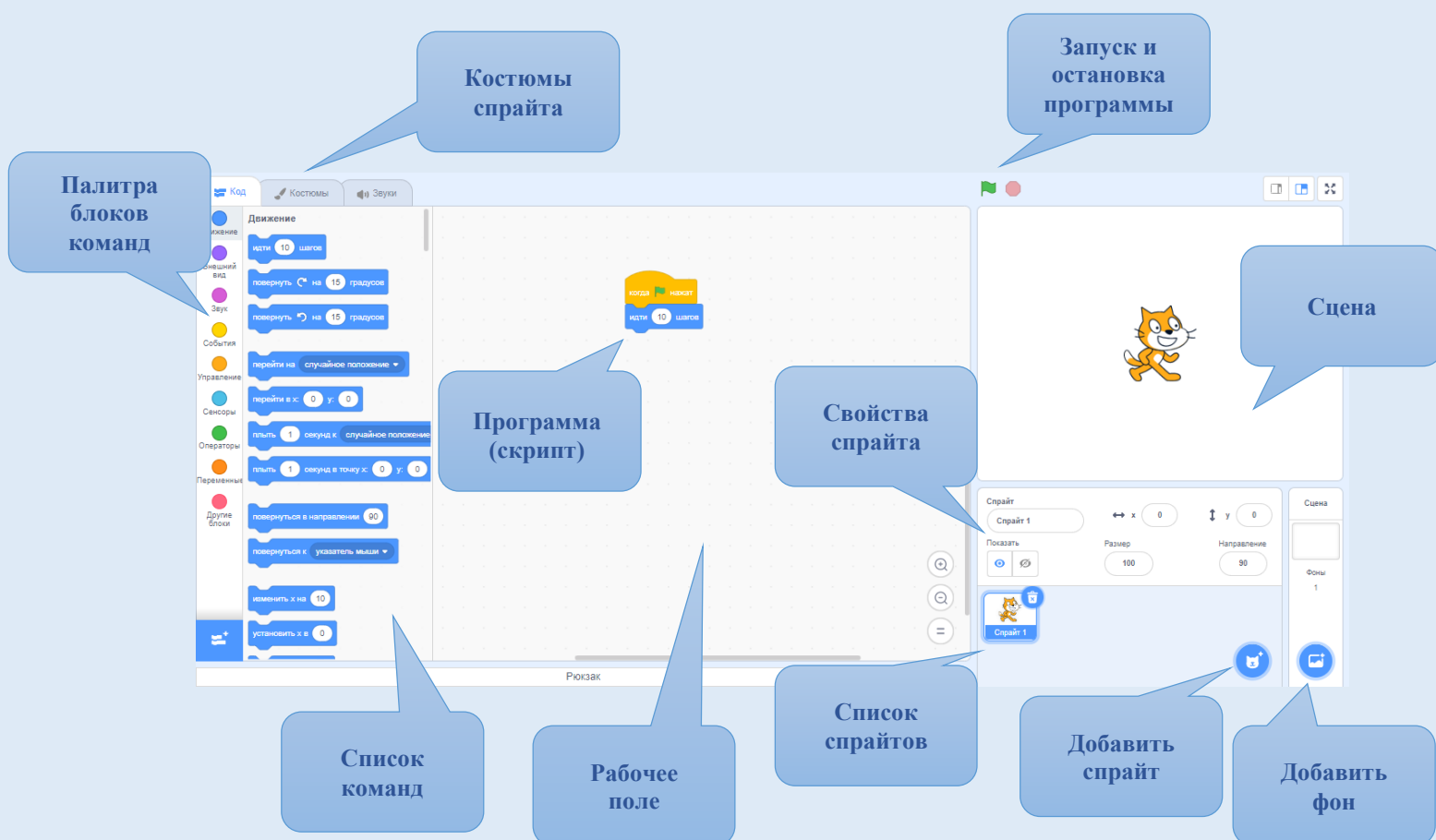
Что такое *среда программирования Scratch*?

Среда программирования Scratch – это программа, в которой можно, управляя исполнителем, создавать свои собственные интерактивные проекты, игры и т. п.

Как называется *исполнитель* в Scratch?

Спрайт – персонаж (герой) нашего мультфильма или игры.

ИНТЕРФЕЙС СРЕДЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ SCRATCH



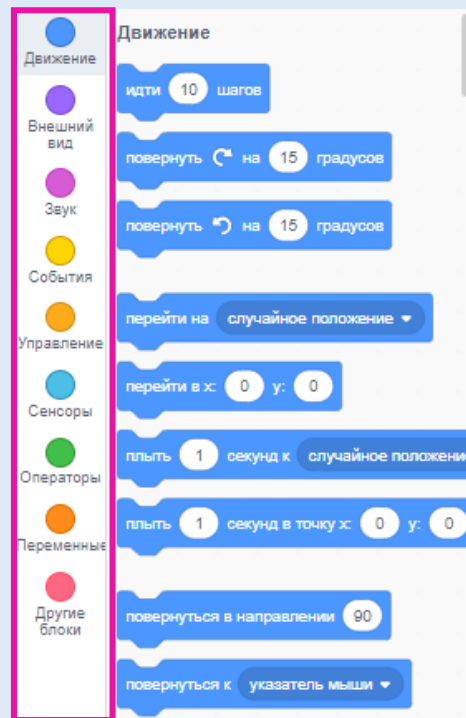
Спрайты могут двигаться, разговаривать, выполнять разные действия!

Но как «научить» спрайты различным действиям?

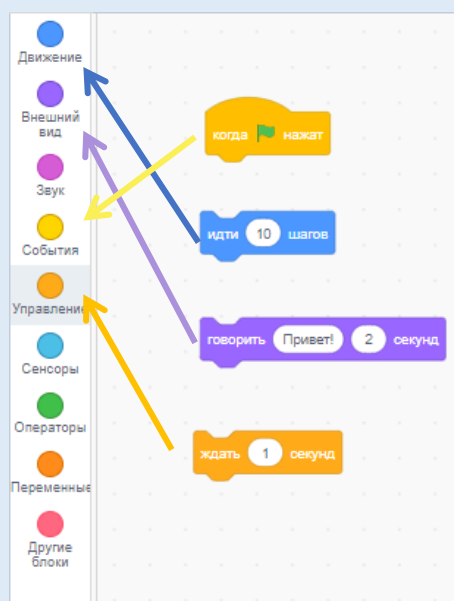
Решение: Для спрайтов можно написать программу

Цель сегодняшнего занятия – научиться писать скрипты – программы в среде программирования Scratch, которые выполняют спрайты.

Все команды в среде программирования Scratch размещены в **Палитре блоков команд**.

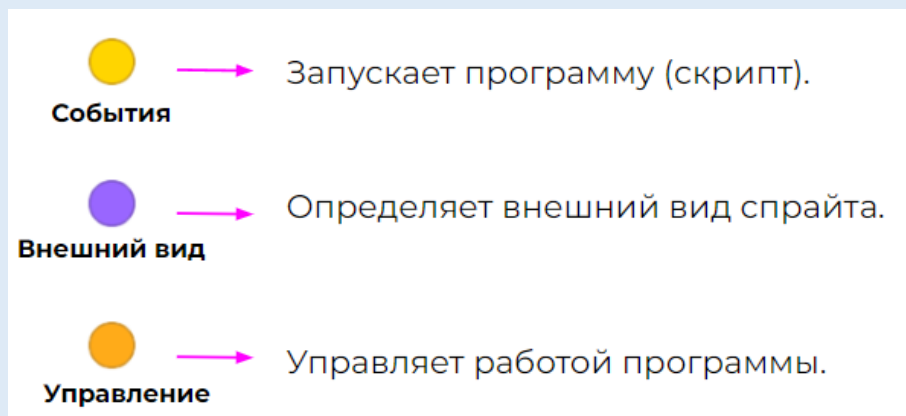


Команды из разных блоков отличаются **по цвету**



Все команды распределены **по блокам**.


Каждый блок отвечает за определённые действия.



Рассмотрим некоторые блоки команд подробно

● События

Скрипты, соединённые с этими командами, запускаются щелчком по:

когда  нажат

Флажку

когда спрайт нажат

Спрайту

● Внешний вид

Команды этого блока позволяют управлять сменой костюмов спрайта, его внешним видом, видимостью, а также отображать на сцене речь спрайта.

говорить секунд

Отображает речь персонажа

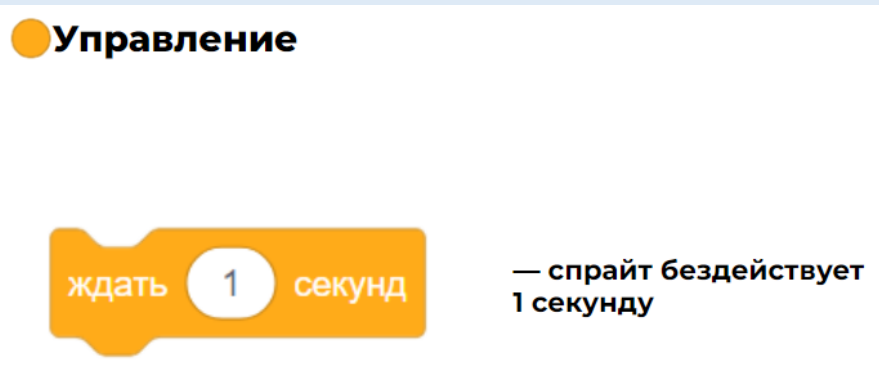
следующий костюм

Отвечает за смену костюма

показаться

спрятаться

Управляют видимостью спрайта



Задание 1. Напишем программу

Посмотрите, что должен делать спрайт Кот.

Видео Урок 2.1

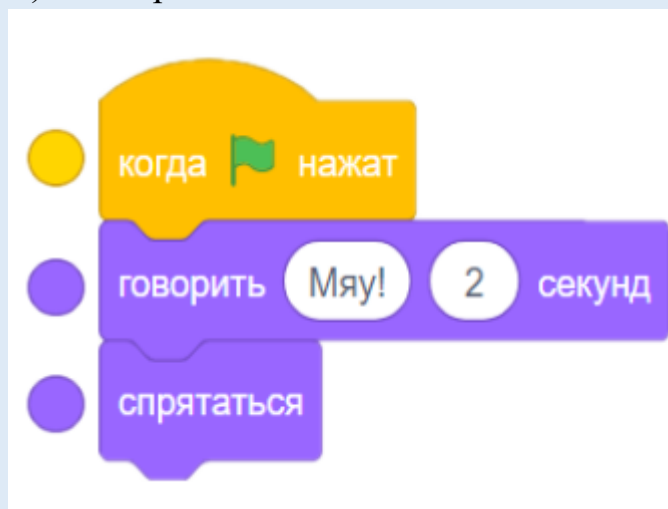
По клику на зелёный флажок спрайт Кот должен сказать «Мяу» и спрятаться.

Решение:

Составим программу (скрипт), используя палитру блоков команд Scratch. Нужные команды выбираем в «Палитре блоков команд» Scratch и перетягиваем их на «Рабочее поле».

Видео Урок 2.2

Программа (скрипт) для спрайта Кот:



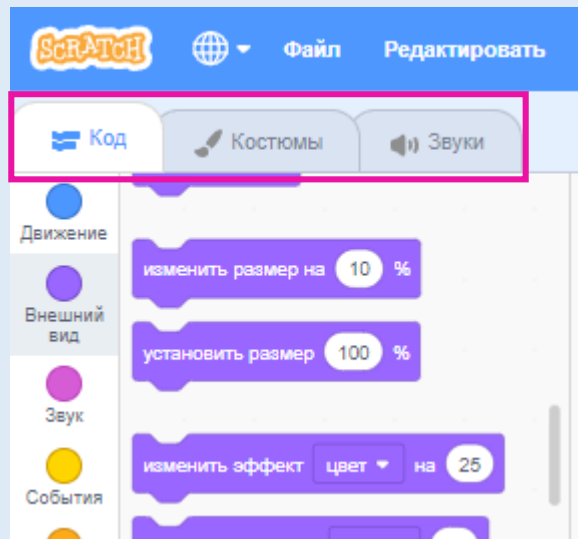
Задание 2. Напишем программу

Посмотрите, что должен делать спрайт Кот.

Видео Урок 2.3

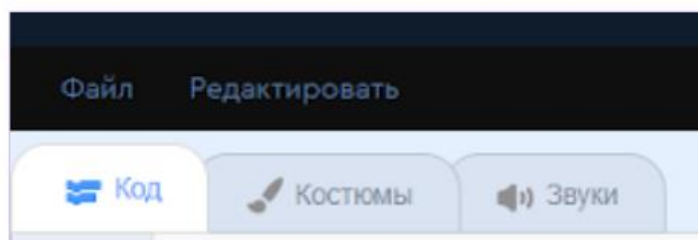
По клику на спрайт Кот он должен два раза поменять костюм.

Прежде чем перейдем к решению, рассмотрим рабочие вкладки меню среды программирования Scratch

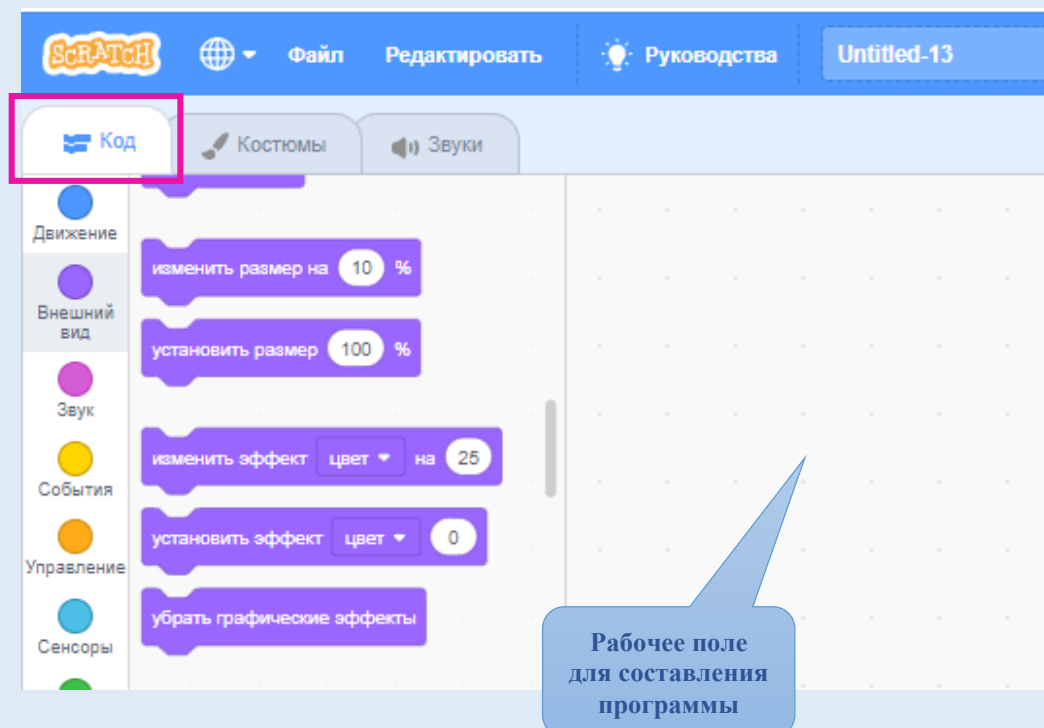


Рассмотрим каждую вкладку

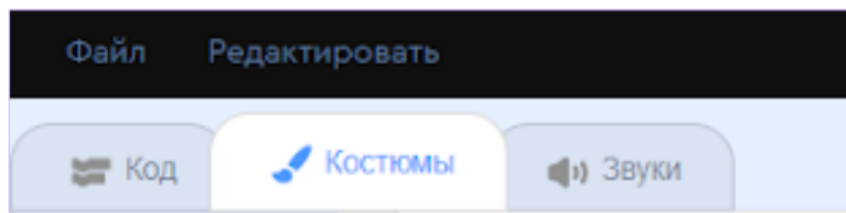
Вкладка «Код»



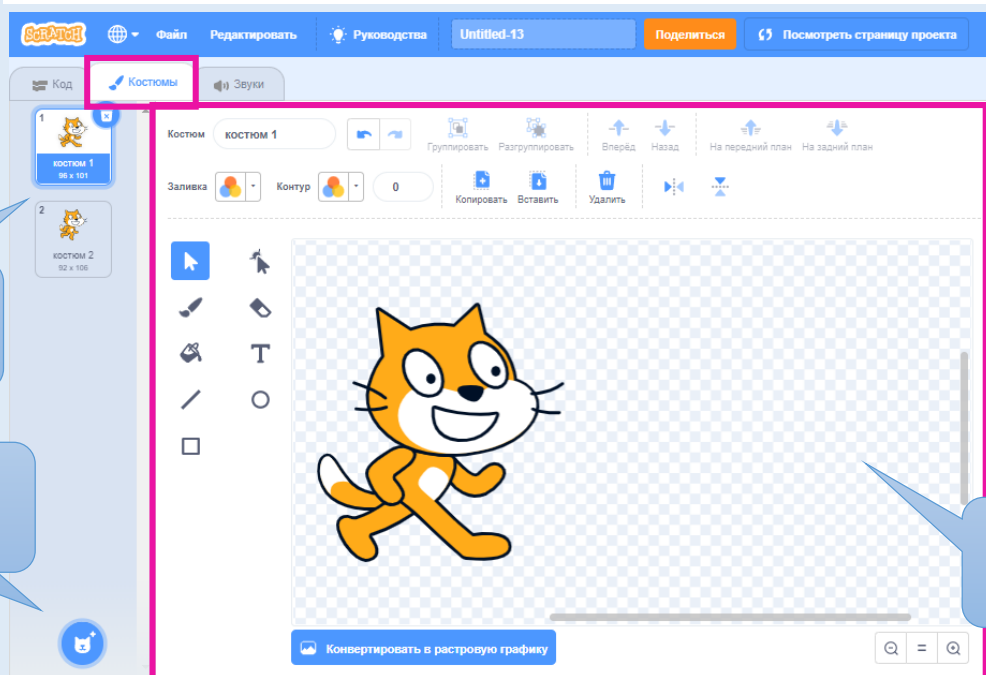
- Позволяет перейти в среду разработки программы.



Вкладка «Костюмы»



- Позволяет перейти в графический редактор среды программирования Scratch.



Перейдем к решению задания

Решение:

У спрайта Кот два костюма.

Давайте создадим скрипт, выполняя который, спрайт по клику на него будет менять костюмы.

Нужные команды выбираем в «Палитре блоков команд» Scratch и перетягиваем их на «Рабочее поле».

Видео Урок 2.4

Программа (скрипт) для спрайта Кот:

