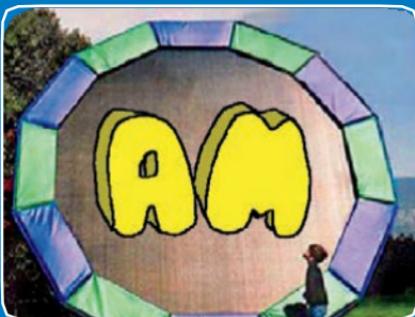


Оживи свое имя



Оживи буквы своего имени,
инициалы или любимое слово.

Оживи свое имя

Используй карты в любом порядке:

- Меняй цвет щелчком
- Вращай
- Проиграй звук
- Танцующая буква
- Измени размер
- Нажми на кнопку
- Поплавай вокруг

Меняй цвет щелчком



Заставь букву менять цвет по щелчку.



Меняй цвет щелчком

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери букву из библиотеки спрайтов.



Выбери фон.



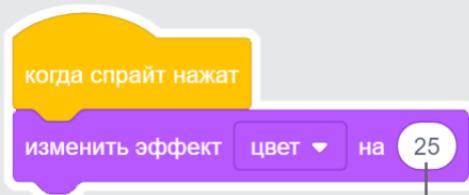
Еда

Мода

Буквы 

Щелкни на категории **Буквы** вверху библиотеки спрайтов чтобы видеть только буквенные спрайты.

добавь команды



Попробуй разные числа.

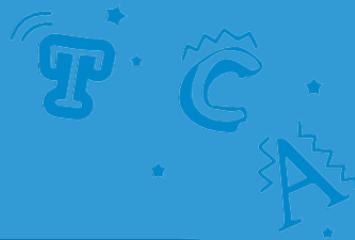
попробуй

Щелкни мышкой на букве.



а

Вращай

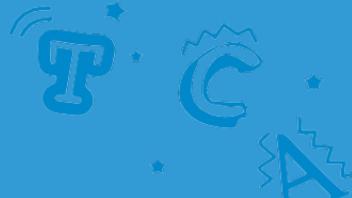


Заставь букву вращаться при щелчке.



Вращай

scratch.mit.edu



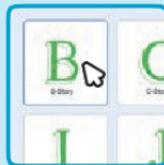
подготовь



Перейди
к библиотеке спрайтов.

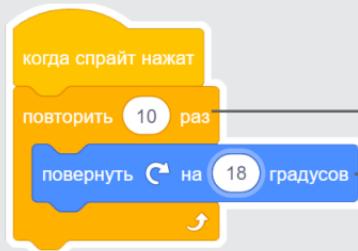


Нажми на категории Буквы.



Выбери буквенный спрайт.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Попробуй
разные числа.

ПОПРОБУЙ

Щелкни мышкой на букве.



ПОДСКАЗКА

Нажми на этот блок чтобы восстановить исходное направление спрайта.

повернуться в направлении 90

Т С А

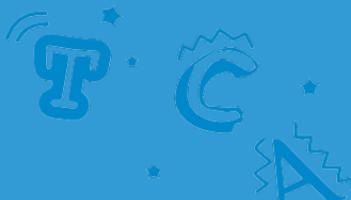
Проиграй звук

Нажми на букву чтобы проиграть звук.



Проиграй звук

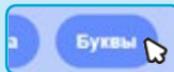
scratch.mit.edu



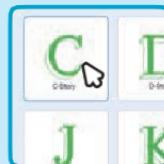
подготовь



Перейди к
библиотеке спрайтов.



Нажми на категорию Буквы.



Выбери буквенный спрайт.



Выбери фон.



Щелкни на вкладке Звуки.

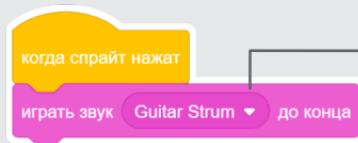


Выбери звук.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке Код.



Выбери звук
из меню.

ПОПРОБУЙ

Щелкни мышкой на букве.





Танцующая буква

Задавай движение букве в танце.



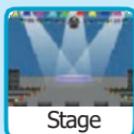
Танцующая буква

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери фон.



Stage



Выбери букву из
библиотеки спрайтов.

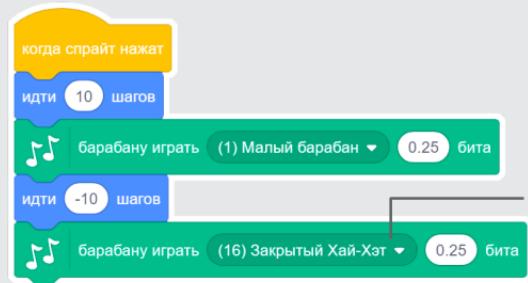


Щелкни на кнопке
Добавить расширение (внизу слева).



Затем нажми Музыка чтобы
добавить музыкальные блоки.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи знак минус для —
перемещения назад.

Выбери другой
барабан из меню.

ПОПРОБУЙ

Щелкни мышкой на букве.



Измени размер



Увеличь букву, затем уменьши ее.



Измени размер

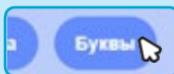
scratch.mit.edu



подготовь



Перейди к
библиотеке спрайтов.

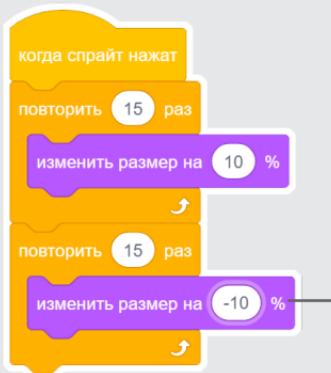


Нажми на категорию Буквы.



Выбери буквенный спрайт.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи знак минус для
уменьшения размера.

ПОПРОБУЙ

Щелкни мышкой на букве.



ПОДСКАЗКА

Нажми на этот блок для восстановления размера.

установить размер [100 %]

Нажми на кнопку

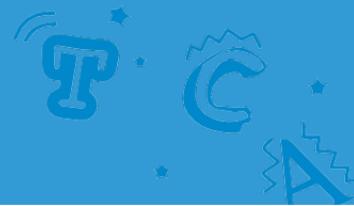


Нажимай на кнопку чтобы буква менялась.



Нажми на кнопку

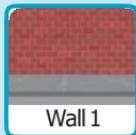
scratch.mit.edu



подготовь



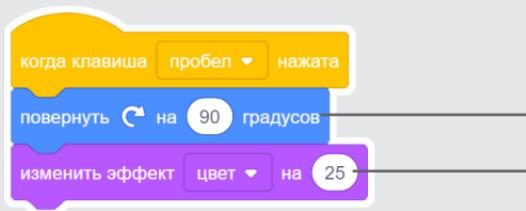
Выбери фон.



Выбери букву из
библиотеки спрайтов.



Добавь команды

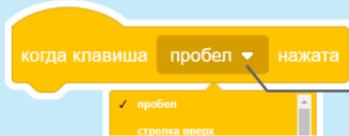


попробуй



Нажми на клавишу пробел.

подсказка



Ты можешь выбрать другую кнопку из меню.
Теперь нажми на эту кнопку!

Поплавай вокруг



Заставь букву плавно перемещаться
с места на место.



Поплавай вокруг

scratch.mit.edu



подготовь



Выбери фон.



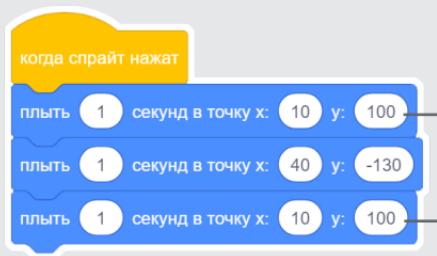
Jurassic



Выбери букву из
библиотеки спрайтов.



Добавь команды



Попробуй разные числа.

ПОПРОБУЙ



Нажми на букву чтобы начать.

ПОДСКАЗКА



Когда ты перемещаешь спрайт,
можешь видеть как меняются **х** и **у**.

х — положение от левого края до правого.

у — положение от низа до верха.

Оживи персонаж



Оживляй персонажи добавляя движение.



Оживи персонаж

Используй карты в любом порядке:

- Перемещай клавишами стрелок
- Подпрыгни
- Меняй позы
- Плыви от точки к точке
- Пройдись
- Полетай
- Поговори
- Нарисуй движение

Перемещай стрелками

Используй клавиши стрелок для перемещения персонажа в разные стороны.



Оживи персонаж

1

Scratch

Перемещай стрелками

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери фон.



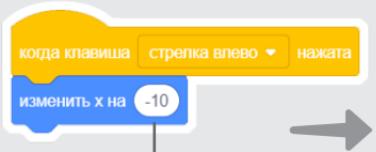
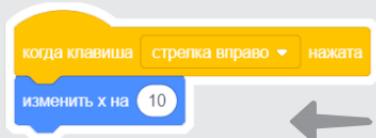
Выбери персонаж.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Изменяй x

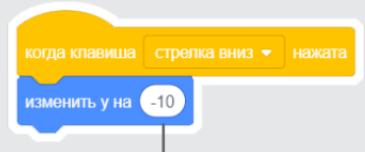
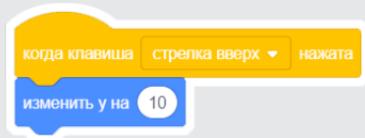
Перемещай персонаж вправо и влево.



Введи знак минус для перемещения влево.

Изменяй у

Перемещай персонаж вверх и вниз.



Введи знак минус для перемещения вниз.

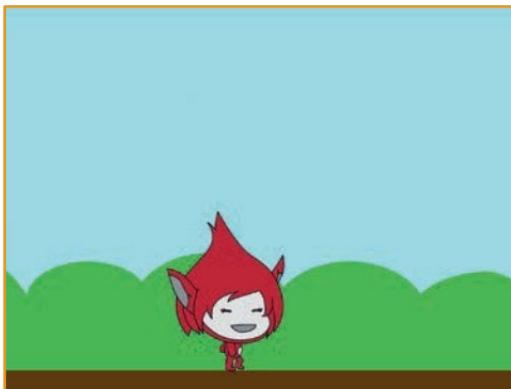
ПОПРОБУЙ



Нажимай клавиши стрелок на клавиатуре для перемещения персонажа в разные стороны.

Подпрыгни

Нажми на клавишу чтобы подпрыгнуть вверх и опуститься вниз.



Оживи персонаж

2

SCRATCH

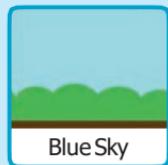
Подпрыгни

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери фон.



Выбери персонаж.

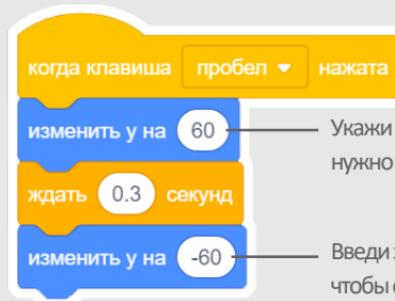


Giga Walking

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Giga Walking



Укажи как высоко
нужно подпрыгнуть.

Введи знак минус
чтобы опуститься вниз.

ПОПРОБУЙ



Нажми на клавишу пробел на клавиатуре.

Меняй позы

Оживляй персонаж нажатием кнопки.



Оживи персонаж

Меняй позы

scratch.mit.edu

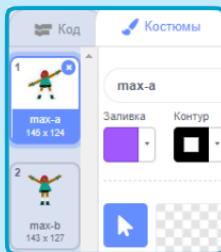
подготовь

Выбери персонаж с несколькими костюмами, например Max (Макс).



Просмотри спрайты в библиотеке чтобы узнать, есть ли у них различные костюмы.

Костюмы



Щелкни на вкладке Костюмы чтобы просмотреть все костюмы спрайта.

добавь команды

Код

Щелкни на вкладке Код.



когда клавиша пробел нажата

изменить костюм на max-c

ждать 0.3 секунд

изменить костюм на max-b

Выбери костюм.

Выбери другой костюм.

попробуй



Нажми на клавишу пробел на клавиатуре.

Плыви с места на место

Заставь персонаж плыть от одного места к другому.



Оживи персонаж

4

SCRATCH

Плыви с места на место

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



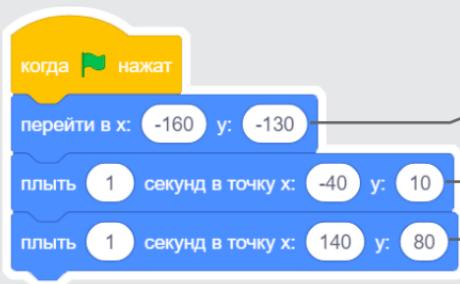
Выбери фон.



Выбери персонаж.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Задай начальную точку.

Задай другую точку,
в которую нужно плыть.

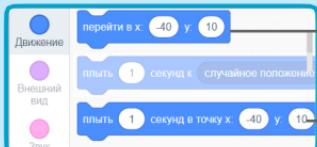
Задай конечную точку.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



ПОДСКАЗКА



Когда ты перетаскиваешь спрайт, его значения x и y обновляются в палитре блоков.

Пройдись

Заставь персонаж идти или бежать.



Оживи персонаж

5

ScRATCH

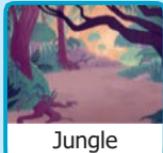
Пройдись

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери фон.



Jungle



Выбери идущий
или бегущий спрайт.

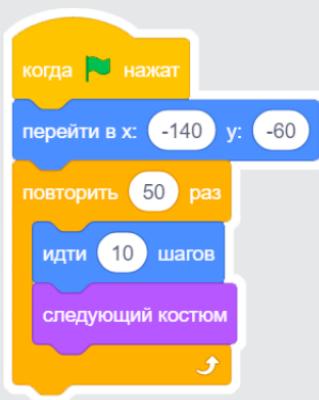


Unicorn Running

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Unicorn Running



ПОПРОБУЙ



Нажми на зеленый флаг чтобы начать.

ПОДСКАЗКА



Если ты хочешь замедлить движение,
попробуй добавить блок **ждать** внутри
блока **повторить**.

Полетай

Пусть персонаж взмахивает крыльями
при перемещении по сцене.



Оживи персонаж

Полетай

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери фон.



Canyon



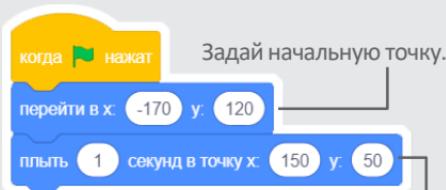
Выбери спрайт Parrot (попугай)
или другой летающий
персонаж.



Parrot

Добавь команды

Плыви по экрану



Задай конечную точку.

Взмахивай крыльями



ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Поговори

Заставь персонаж говорить.



Оживи персонаж

Поговори

scratch.mit.edu

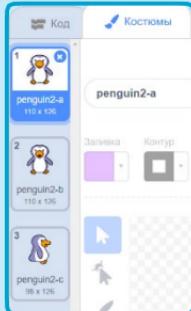
подготовь



Выбери спрайт Penguin2 (пингвин 2).



Penguin2



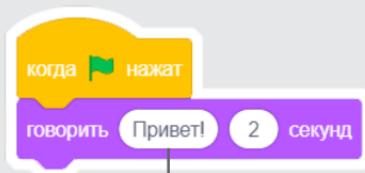
Костюмы

Щелкни на вкладке Костюмы чтобы просмотреть другие костюмы пингвина.

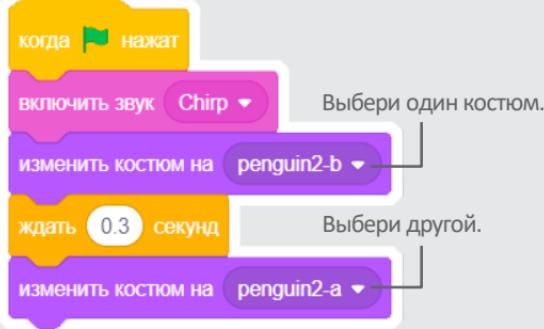
ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Код

Щелкни на вкладке Код.



Введи то что персонаж должен сказать.



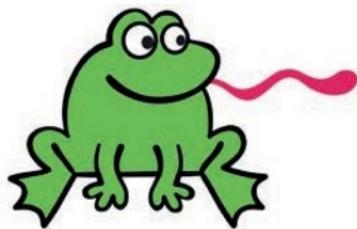
ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Нарисуй движение

Измени костюм персонажа чтобы
создать свое собственное движение.



Нарисуй движение

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



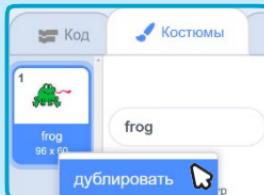
Выбери персонаж.



Frog

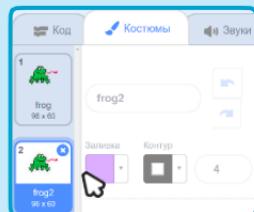
Костюмы

Щелкни на вкладке Костюмы.



Щелкни правой кнопкой мышки (щелчок с нажатой клавишей Control на Mac) на костюме чтобы дублировать его.

Теперь у тебя должно появиться два одинаковых костюма.



Щелкни на костюме чтобы выбрать и изменить его.

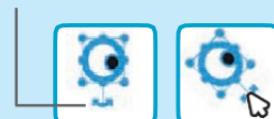
Нажми на инструмент «Выбрать».



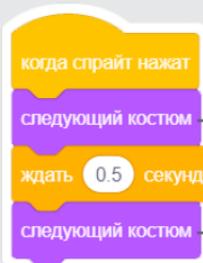
Выбери часть костюма чтобы скать или растянуть ее.



Покрути рычажок чтобы повернуть выбранный объект.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Код

Щелкни на вкладке Код.

Используй блок **следующий костюм** чтобы оживить персонаж.

ПОПРОБУЙ



Нажми на зеленый флаг чтобы начать.

Игра в охоту



Создай игру, в которой ты ловишь
персонаж чтобы зарабатывать очки.

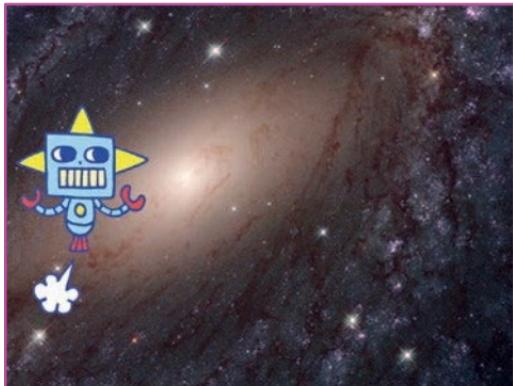
Игра в охоту

Используй карты в следующем порядке:

1. Влево и вправо
2. Вверх и вниз
3. Охота на звезду
4. Проиграй звук
5. Добавь счет
6. На уровень выше!
7. Сообщение о победе

Влево и вправо

Нажимай на клавиши стрелок
чтобы перемещаться влево и вправо.



Влево и вправо

scratch.mit.edu



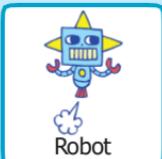
ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.

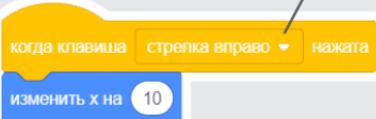
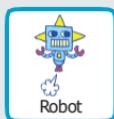


Выбери персонаж.

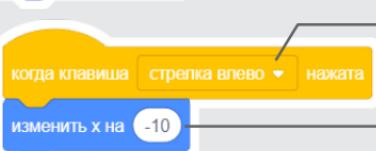


Robot

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери стрелку вправо.



Выбери стрелку влево.

Введи знак минус для
перемещения влево.

ПОПРОБУЙ

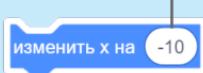
Нажимай клавиши стрелок.



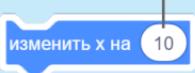
ПОДСКАЗКА

x — это положение на сцене от левого края до правого.

Введи отрицательное число
для перемещения влево.

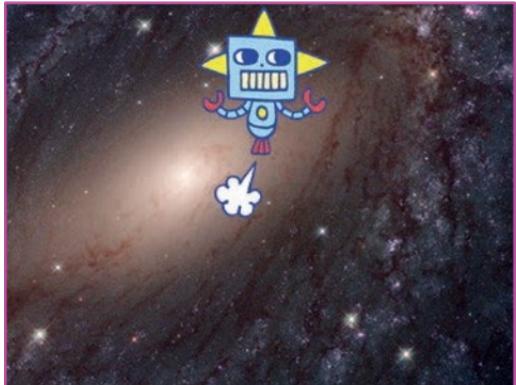


Введи положительное число
для перемещения вправо.



Вверх и вниз

Нажимай на клавиши стрелок
для перемещения вверх и вниз.

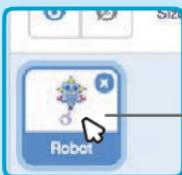


Вверх и вниз

scratch.mit.edu

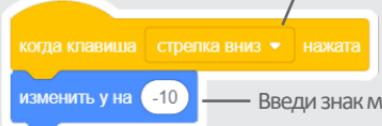
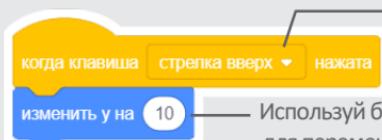
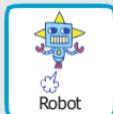


ПОДГОТОВЬ



Нажми на персонаж чтобы выбрать его.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Используй блок **изменить у на** для перемещения вверх.

для перемещения вниз.

Введи знак минус для перемещения вниз.

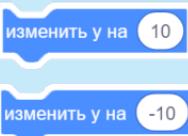
ПОПРОБУЙ

Нажимай клавиши стрелок.



ПОДСКАЗКА

у — это положение на сцене от верха до низа.



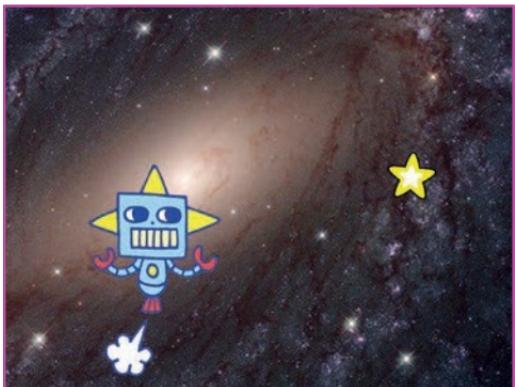
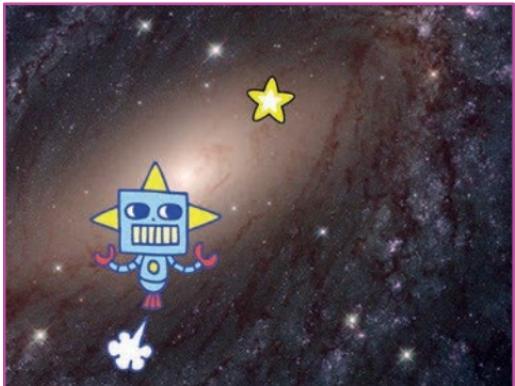
Введи положительное число для перемещения вверх.

Введи отрицательное число для перемещения вниз.

Охота на звезду



Добавь спрайт, на который будет идти охота.



Охота на звезду

scratch.mit.edu

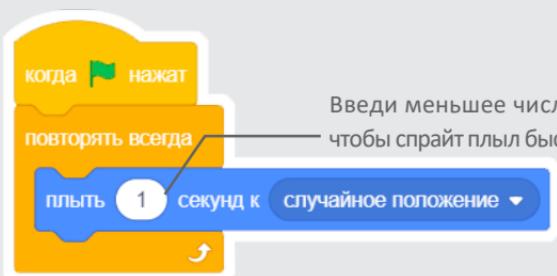


подготовь



Выбери спрайт для охоты,
например Star (звезда).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



ПОПРОБУЙ

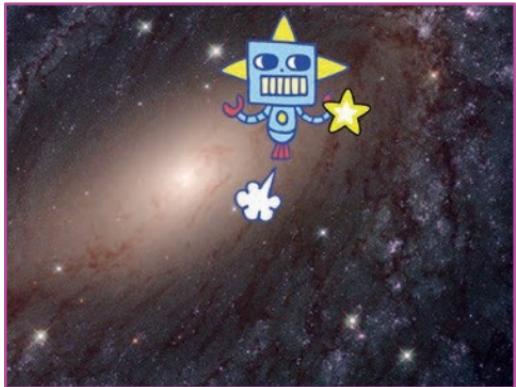
Нажми на зеленый
флаг чтобы начать.



Нажми на знак Стоп чтобы
остановиться.

Проиграй звук

Проигрывай звук,
когда персонаж касается звезды.



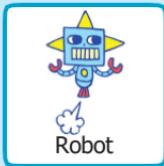
«»

Проиграй звук

scratch.mit.edu



подготовь



Щелкни чтобы выбрать спрайт Robot (робот).



Щелкни на вкладке Звуки.



Выбери звук из библиотеки звуков, например Collect (собирай).

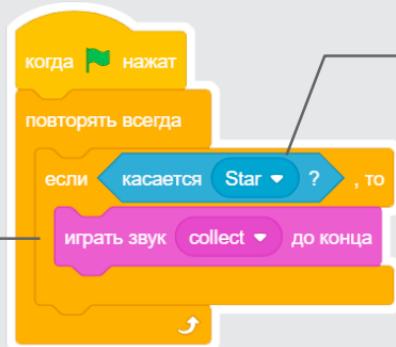
ДОБАВЬ КОМАНДЫ



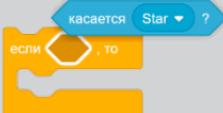
Щелкни на вкладке Код и добавь этот код.



Выбери свой звук из меню.



Вставь блок касается в блок если — то.



ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Добавь счет

Добавляй очки при касании звезды.



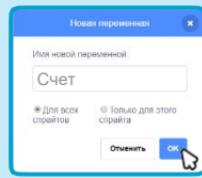
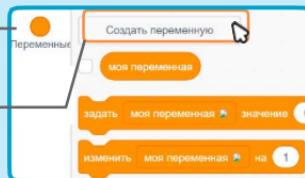
Добавь счет

scratch.mit.edu

подготовь

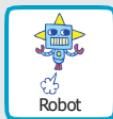
Выбери **Переменные**.

Нажми на кнопку
Создать переменную.

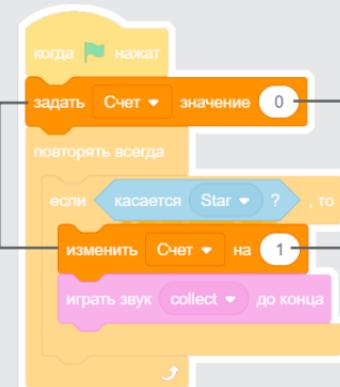


Назови эту переменную
Счет и нажми на кнопку **OK**.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери **Счет** из меню.



Добавь этот блок
чтобы обнулить счет.

Добавь этот блок
чтобы увеличить счет.

ПОДСКАЗКА



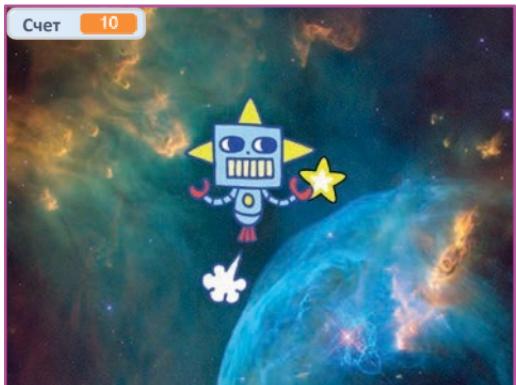
Используй блок **задать переменной значение** чтобы обнулить счет.



Используй блок **изменить переменную** чтобы увеличить счет.

На уровень выше!

Перейди на другой уровень.



На уровень выше!

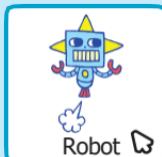
scratch.mit.edu



подготовь

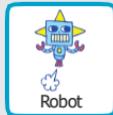


Выбери второй фон,
например Nebula (туманность).

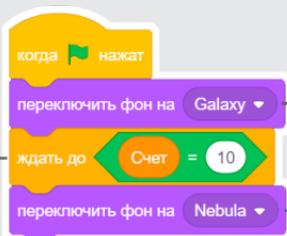


Выбери спрайт Robot (робот).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

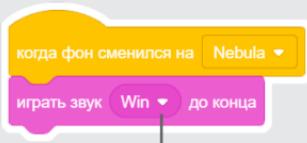


Вставь блок Счет в блок
равно из категории
Операторы.



Выбери свой
первый фон.

Выбери фон, на который
нужно переключаться.



Выбери звук.

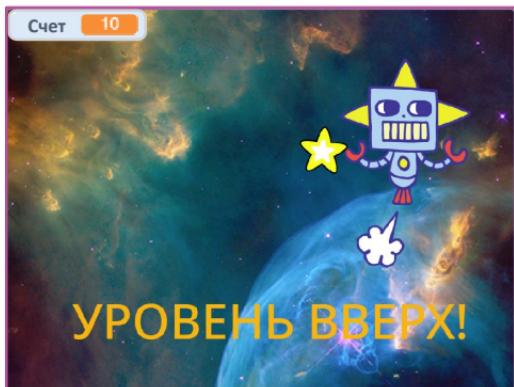
ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать игру!



Сообщение о победе

Покажи сообщение при переходе
на следующий уровень.



Сообщение о победе

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ

Нарисовать



Щелкни на значке Нарисовать
чтобы создать новый спрайт.

Используй инструмент Текст чтобы написать
сообщение, например «Уровень вверх!»

T

O

УРОВЕНЬ

Ты можешь изменить цвет шрифта,
размер и стиль.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

УРОВЕНЬ ВВЕРХ!

Уровень вверх!

когда флаг нажат

спрятаться

Вначале спрячь сообщение.

когда фон сменился на Nebula

Выбери фон для

следующего уровня.

показаться

Покажи сообщение.

ждать 2 секунд

спрятаться

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать игру.



Создай музыку



Выбери инструменты, добавь звуки,
и нажимай на кнопки чтобы проиграть музыку.

Создай музыку

Используй карты в любом порядке:

- Бей в барабан
- Задай ритм
- Оживи барабан
- Сыграй мелодию
- Создай созвучие
- Песня с сюрпризом
- Звучание битбокс
- Запиши звук
- Проиграй песню

Бей в барабан

Нажми на клавишу чтобы барабан зазвучал.



Бей в барабан

scratch.mit.edu

подготовь



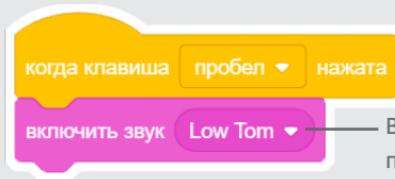
Выбери фон.



Выбери барабан.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери из меню подходящий звук.

ПОПРОБУЙ



Нажми на клавишу **пробел** на клавиатуре.

Задай ритм

Проиграй цикл
повторяющихся звуков барабана.



Задай ритм

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери фон.



Выбери барабан из категории **Музыка**.



Танец

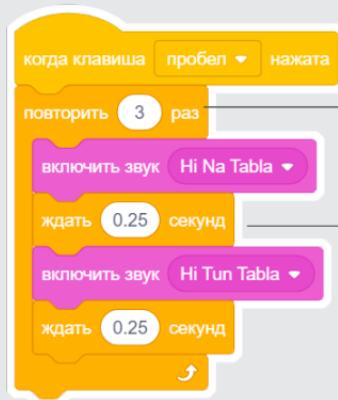
Музыка

Спорт



Щелкни на категории **Музыка** вверху библиотеки спрайтов чтобы видеть только музыкальные спрайты.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи число повторений.

Попробуй разные числа для изменения ритма.

ПОПРОБУЙ



Нажми на клавишу **пробел** на клавиатуре.

Оживи барабан

Оживи барабан переключаясь
между костюмами.



Оживи барабан

scratch.mit.edu

подготовь



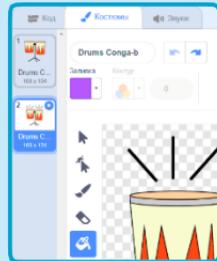
Выбери барабан.



Костюмы

Щелкни на вкладке **Костюмы**, чтобы просмотреть костюмы.

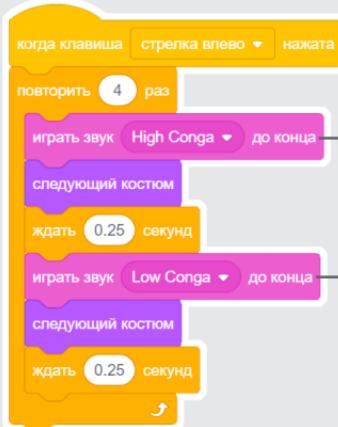
Можно использовать инструменты рисования для изменения цветов.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Код

Щелкни на вкладке **Код**.



Выбери звук из меню.

ПОПРОБУЙ



Нажми на стрелку влево.

Сыграй мелодию

Проиграй череду нот.



Сыграй мелодию

scratch.mit.edu

подготовь



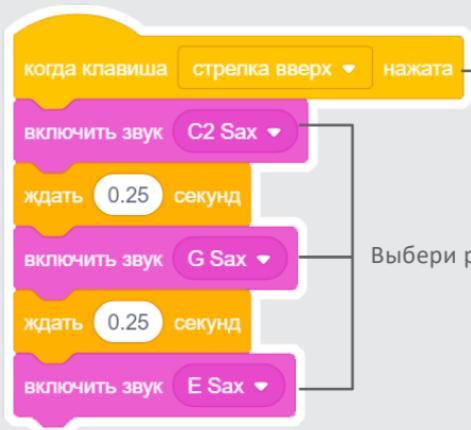
Выбери инструмент,
например Saxophone
(саксофон).



Танец Музыка Спорт

Щелкни на категории **Музыка** вверху
библиотеки спрайтов чтобы видеть
только музыкальные спрайты.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери стрелку вверх
(или другую клавишу).

Выбери разные звуки.

ПОПРОБУЙ



Нажми на стрелку вверх.

Создай созвучие

Проиграй несколько звуков одновременно
для создания созвучия.



Создай созвучие

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери инструмент,
например Trumpet (труба).



Trumpet

Танец

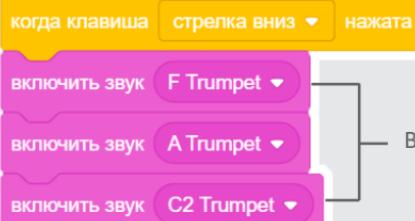
Музыка

Спорт



Щелкни на категории **Музыка** вверху
библиотеки спрайтов чтобы видеть
только музыкальные спрайты.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери стрелку вниз
(или другую клавишу).

включить звук F Trumpet ▾
включить звук A Trumpet ▾
включить звук C2 Trumpet ▾

Выбери разные звуки.

ПОПРОБУЙ



Нажми на стрелку вверх.

ПОДСКАЗКА

Используй чтобы звуки прозвучали одновременно.

Используй чтобы проиграть звуки один за другим.

Песня с сюрпризом

Проиграй случайный звук из списка звуков.



Песня с сюрпризом

scratch.mit.edu

подготовь

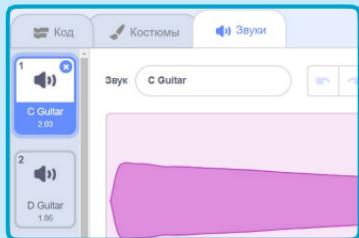


Выбери инструмент,
например Guitar (гитара).



Звуки

Щелкни на вкладке **Звуки** чтобы узнать,
сколько звуков у твоего инструмента.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке **Код**.

когда клавиша стрелка вправо нажата

Выбери стрелку вправо.

включить звук выдать случайное от

1

до

8

Вставь блок выдать случайное.

изменить эффект

цвет на

25

Введи количество звуков
твоего инструмента.

ПОПРОБУЙ



Нажми на стрелку вверх.

Звучание битбокс

Воспроизведи череду голосовых звуков в стиле битбокс.



Звучание битбокс

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери спрайт
Microphone (микрофон).



Звуки

Щелкни на вкладке Звуки чтобы узнать,
сколько звуков у твоего инструмента.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке Код.

когда клавиша **b** нажата

Выбери **b** (или другую клавишу).

повторить (4 раз

включить звук Bass Beatbox

ждать 0.25 секунд

включить звук выдать случайное от 1 до 9

ждать 0.25 секунд

Вставь блок

выдать случайное.

Введи количество звуков
твоего инструмента.

ПОПРОБУЙ



Нажми на клавишу В чтобы начать.

Запиши звук

Создай собственные записи для проигрывания.



Создай музыку

Запиши звук

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери фон.



Beach Malibu



Выбери любой спрайт.

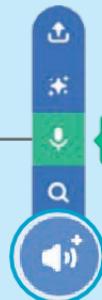


Beachball

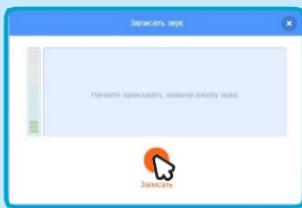


Щелкни на вкладке Звуки.

Затем выбери Записать из появившегося меню.



Записать

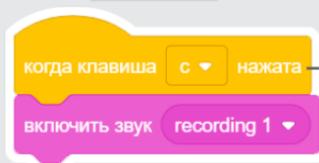


Нажми на кнопку Записать для записи короткого звука.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке Код.



когда клавиша **с** нажата

включить звук recording 1

Выбери с (или другую клавишу).

ПОПРОБУЙ



Нажми на клавишу С чтобы начать.

Проиграй песню

Добавь в качестве фоновой музыки запись из категории «Музыкальная петля».



Проиграй песню

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери спрайт, например Speaker (колонка).



Звуки

Щелкни на вкладке Звуки.



Выбери звук из категории Циклы, например DrumJam.

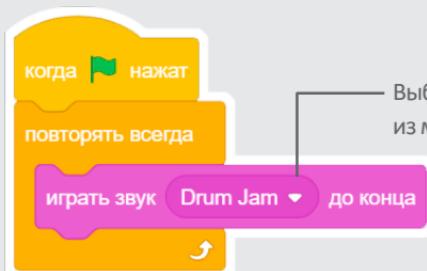
Все Животные Эффекты Циклы

Щелкни на категории Циклы чтобы видеть только музыкальные циклы вверху библиотеки звуков.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Код

Щелкни на вкладке Код.



ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Расскажи историю



Выбери персонажи,
добавь их реплики – расскажи историю.

Расскажи историю

Начни с первой карты, затем попробуй другие карты в любом порядке:

- Начни историю
- Заведи беседу
- Переключай фоны
- Нажми на персонаж
- Добавь свой голос
- Отправь на место
- Выход на сцену
- Ответь персонажу
- Добавь сцену

Начни историю

Создай сцену и пусть персонаж скажет что-нибудь.



Начни историю

scratch.mit.edu

подготовь



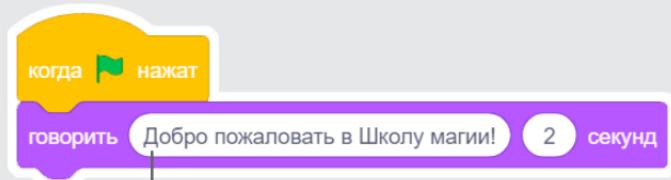
Выбери фон.



Выбери персонаж.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи то что персонаж должен сказать.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Заведи беседу

Пусть два персонажа поговорят друг с другом.



Заведи беседу

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери два персонажа, например Witch (ведьма) и Elf (эльф).



Witch



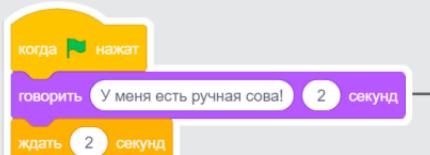
Elf

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Щелкни на значке каждого персонажа, затем добавь его код.



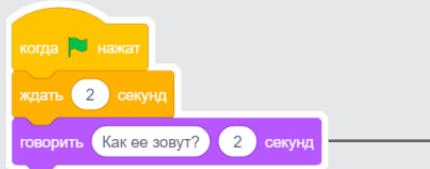
Witch



Введи то что каждый персонаж должен сказать.



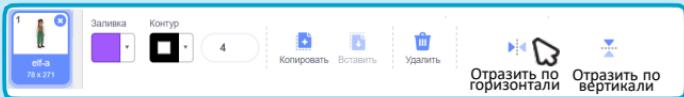
Elf



ПОДСКАЗКА



Для изменения направления персонажа при встрече, щелкни на вкладке **Костюмы**, затем нажми на кнопку **Отразить по горизонтали**.



Переключай фоны

Меняй один фон на другой.



Переключай фоны

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери персонаж.



Elf



Выбери два фона.



Witch House

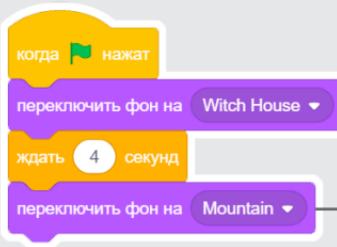


Mountain

Добавь команды



Elf



Выбери фон, с которого ты хочешь начать.

Выбери второй фон.

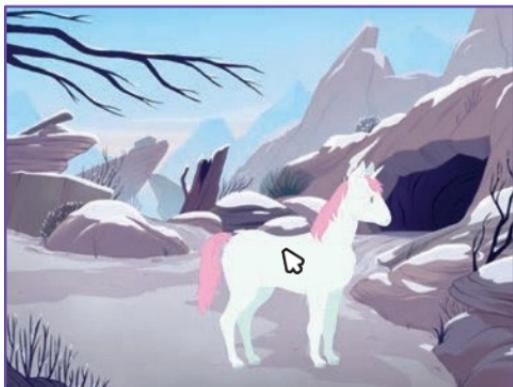
Попробуй

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Нажми на персонаж

Управляй своим рассказом.



Нажми на персонаж

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Mountain

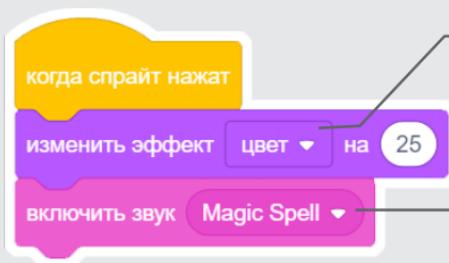


Выбери персонаж.



Unicorn

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



ПОПРОБУЙ

Нажми на персонаж.



Добавь свой голос

Запиши свой голос чтобы персонаж заговорил.



Добавь свой голос

scratch.mit.edu

подготовь



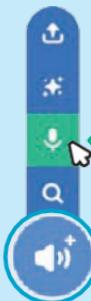
Выбери персонаж.



Princess



Щелкни на вкладке Звуки.



Записать

Выбери Записать из появляющегося меню.

Нажми на кнопку Записать.



Нажми на кнопку Сохранить когда будет готово.

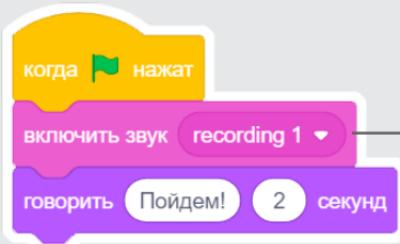
ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке Код.



Princess



Выбери записанный звук из меню.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Отправь на место

Пусть персонаж перемещается по сцене.



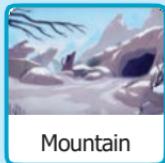
Отправь на место

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери фон.

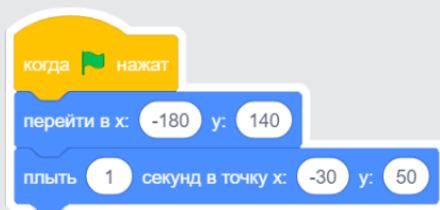


Выбери персонаж.



Owl

Добавь команды

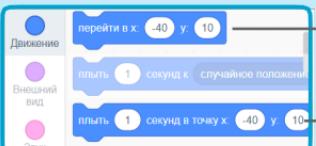
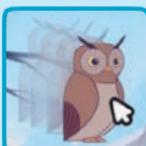


Попробуй

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



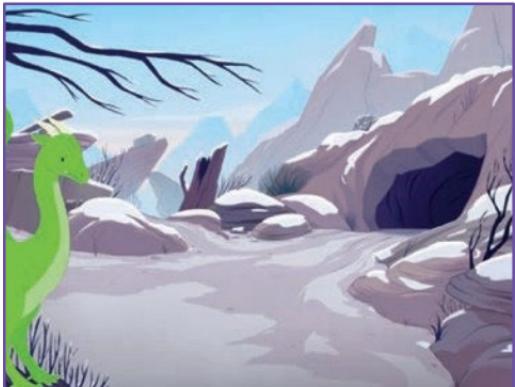
Подсказка



Когда ты перетаскиваешь спрайт, значения **x** и **y** обновляются в палитре блоков.

Выход на сцену

Пусть персонаж выйдет на сцену.



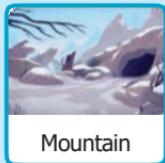
Выход на сцену

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери фон.



Mountain

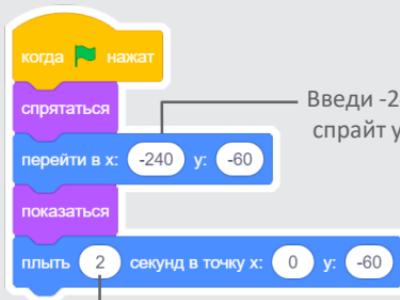


Выбери персонаж.



Dragon

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

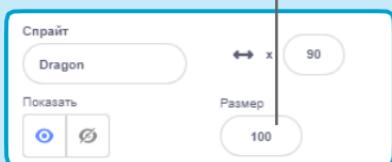


Введи -240 чтобы разместить спрайт у левого края сцены.

Изменяй это число чтобы плыть быстрее или медленнее.

ПОДСКАЗКА

Изменяй размер спрайта
вводя меньшее или большее число.



Размер

50



Размер

100



Размер

150

Ответь персонажу

Координируй разговор так, чтобы
один персонаж говорил после другого.



Ответь персонажу

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери фон.



Mountain



Выбери два персонажа.



Goblin



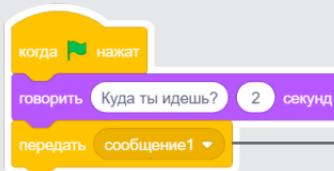
Princess

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Щелкни на значке каждого персонажа, затем добавь его код.



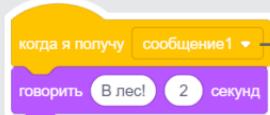
Goblin



Передай сообщение.

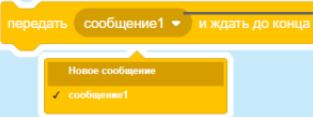


Princess



Укажи этому персонажу что делать, когда он получит сообщение.

ПОДСКАЗКА



Можно использовать выпадающее меню чтобы добавить новое сообщение.

Добавь сцену

Создай несколько сцен
с разными фонами и персонажами.



Добавь сцену

scratch.mit.edu

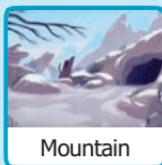
подготовь



Выбери два фона.



Witch House



Mountain

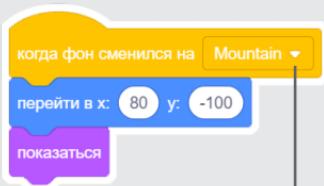
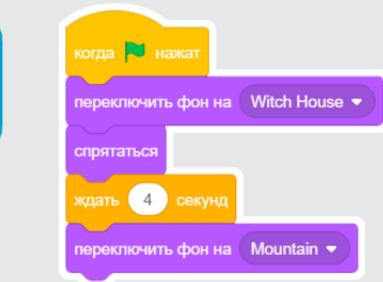


Выбери персонаж.



Fox

Добавь команды



Выбери название фона из меню.

попробуй

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Игра в пинг-понг



Создай игру с прыгающим мячом
и набирай очки чтобы выиграть!

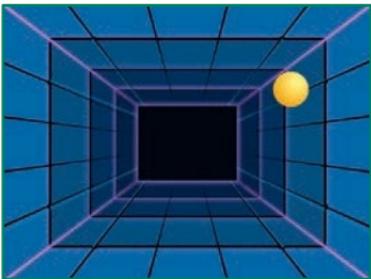
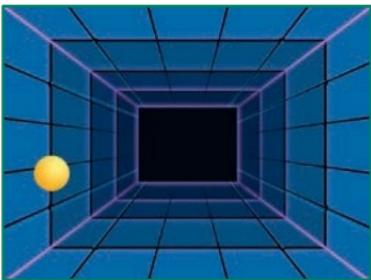
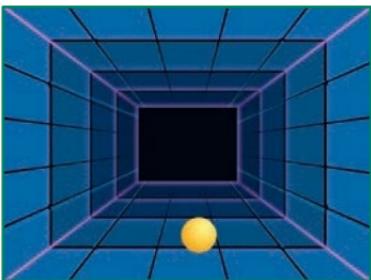
Игра в пинг-понг

Используй карты в следующем порядке:

1. Прыгай туда-сюда
2. Перемещай ракетку
3. Отскакивай от ракетки
4. Конец игры
5. Набирай очки
6. Победи в игре

Прыгай туда-сюда

Заставь мячик перемещаться по сцене.



Прыгай туда-сюда

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери фон.



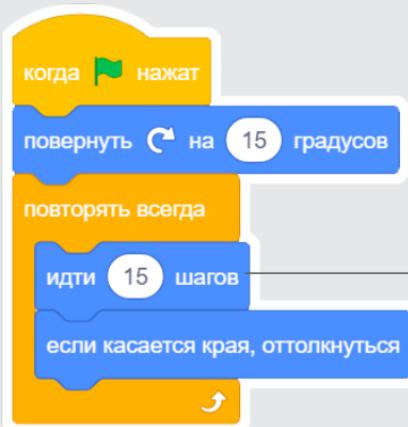
Выбери мяч.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Ball



Введи большее число
чтобы двигаться быстрее.

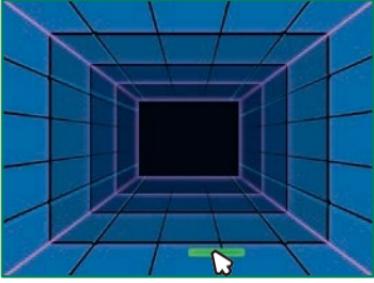
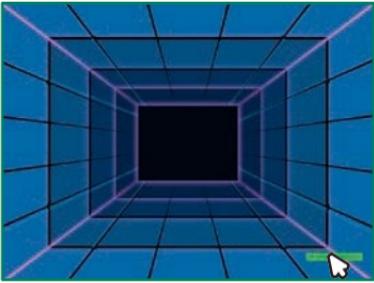
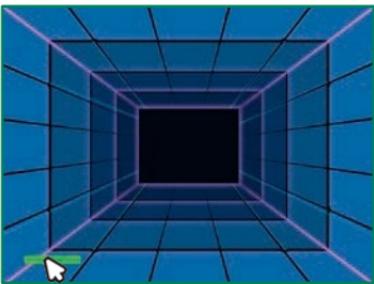
ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Перемещай ракетку

Управляй ракеткой перемещая
указатель мышки.



Перемещай ракетку

scratch.mit.edu

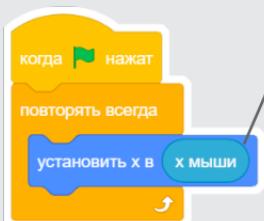
подготовь



Выбери спрайт чтобы отбивать им мяч,
например Paddle (ракетка).

Затем перетащи ракетку к низу сцены.

Добавь команды



Добавь блок **х мыши** в
команду **установить х в**.



попробуй

Нажми на зеленый
флаг чтобы начать.



Перемещай указатель мыши 
чтобы двигать ракетку.

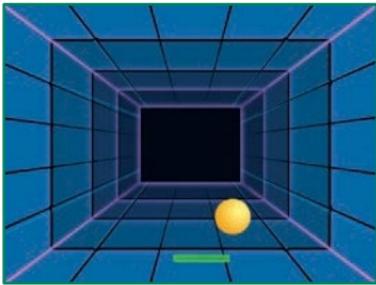
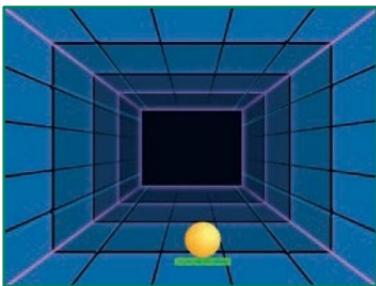
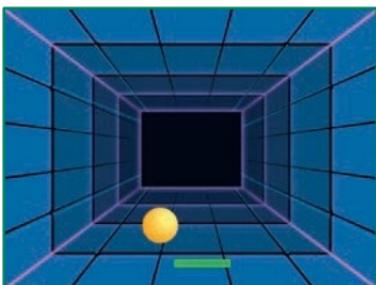
подсказка

Ты можешь видеть как меняется
значение **х** для ракетки при перемещении
указателя мышки по сцене.



Отскакивай от ракетки

Отражай мячик ракеткой.



Отскакивай от ракетки

scratch.mit.edu

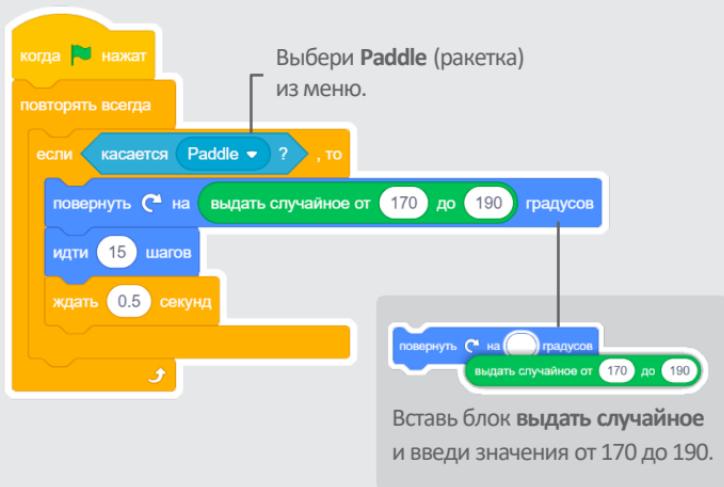
подготовь

Щелкни чтобы выбрать спрайт Ball (мяч).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Добавь этот новый набор блоков к спрайту Ball.



```
when green flag clicked
repeat forever
  if [碰到 Paddle v] then
    turn (C) degrees
    set [random from 170 to 190 degrees v] for [ball v]
    move (15) steps
    wait (0.5) seconds
end
```

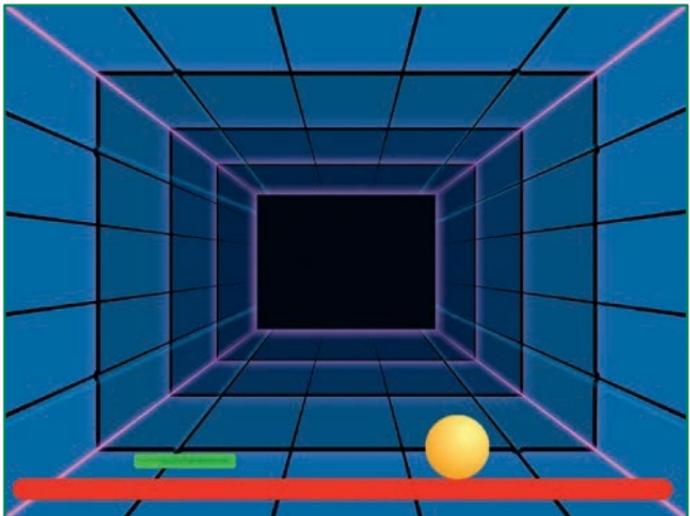
ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Конец игры

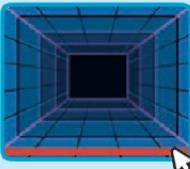
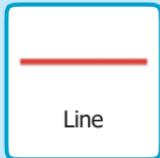
Заканчивай игру, если мяч попал
на красную линию.



Конец игры

scratch.mit.edu

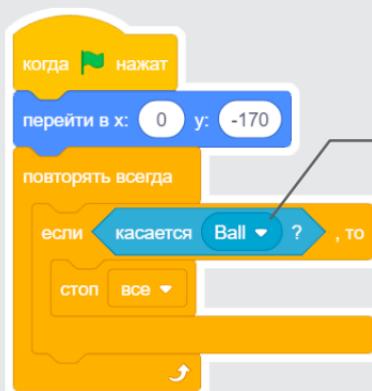
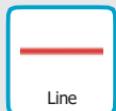
ПОДГОТОВЬ



Выбери спрайт с названием Line (линия).

Перетащи спрайт Line к низу сцены.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери Ball (мяч) из меню.

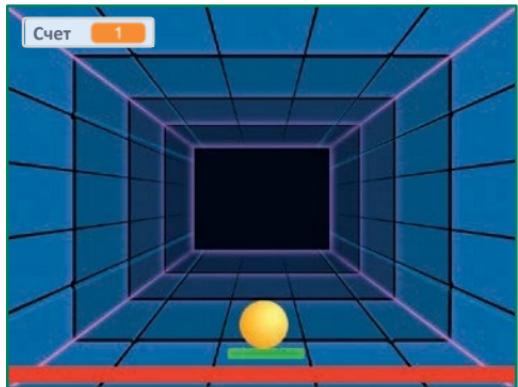
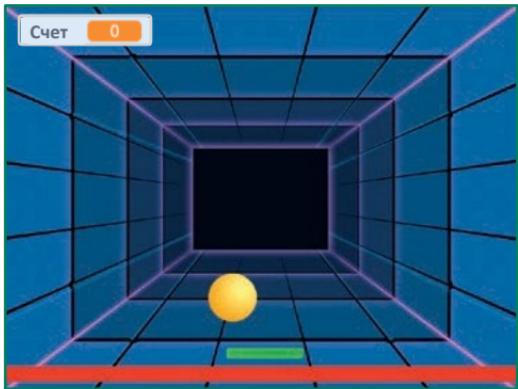
ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Набирай очки

Добавляй очко каждый раз,
когда мяч попадает на ракетку.



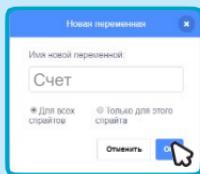
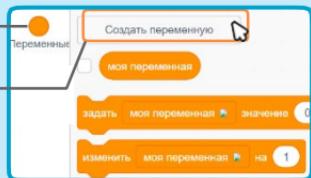
Набирай очки

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

Выбери Переменные.

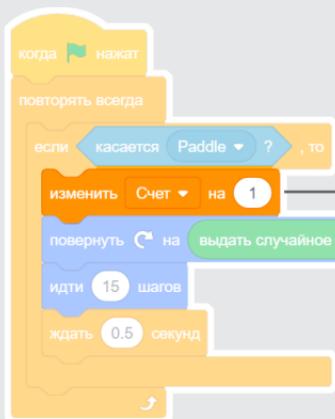
Нажми на кнопку
Создать переменную.



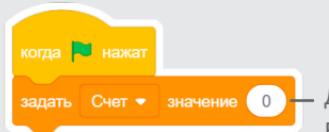
Назови эту переменную **Счет**,
затем нажми на **OK**.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Щелкни чтобы выбрать
спрайт Ball (мяч).



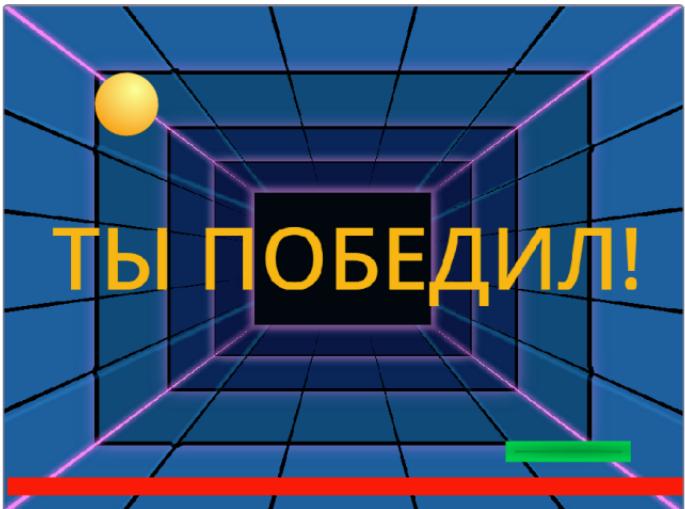
Добавь этот блок
и выбери **Счет**
из меню.



Добавь этот блок для сброса счета.
Выбери **Счет** из меню.

Победи в игре

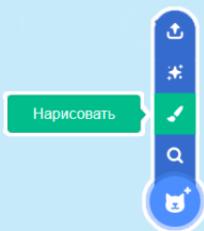
Покажи сообщение о победе,
когда наберешь достаточно очков!



Победи в игре

scratch.mit.edu

подготовь



Нарисовать

Используй инструмент **Текст** чтобы написать сообщение, например «Ты победил!»



Щелкни на значке **Нарисовать**, чтобы создать новый спрайт.

Ты можешь изменить цвет шрифта, размер и стиль.

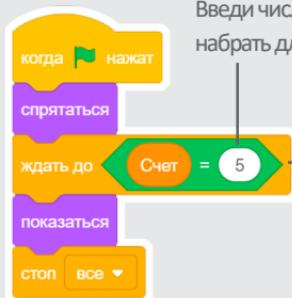
добавь команды

Код

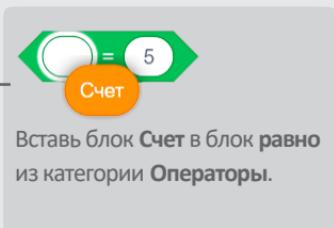
Щелкни на вкладке **Код**.



Ты победил!



Введи число очков, которые необходимо набрать для победы в игре.



Вставь блок **Счет** в блок **равно** из категории **Операторы**.

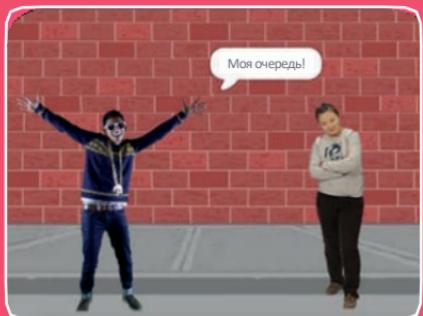
попробуй

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Играй, пока не наберешь достаточно очков для победы!

Потанцуем?



Оживи танец музыкой
и танцевальными движениями.

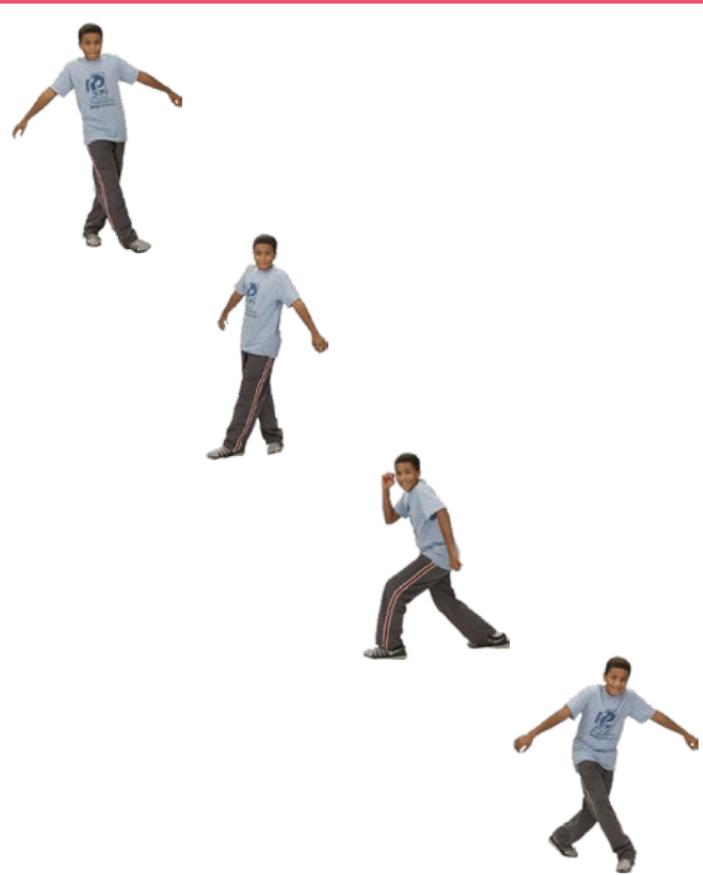
Потанцуем?

Используй карты в любом порядке:

- Чередуй движения
- Танцевальный цикл
- Включи музыку
- Танцуем по очереди
- Начальное положение
- Теневой эффект
- Управляй танцем
- Цветовой эффект
- Оставь след

Чередуй движения

Оживи танец последовательными движениями.



Потанцуем?

1

SCRATCH

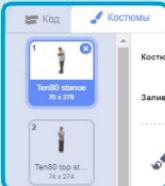
Чередуй движения



подготовь



Выбери танцора.



Костюмы

Нажми на вкладку Костюмы чтобы просмотреть различные танцевальные движения.

Частота Танец Музыка

Щелкни на категории Танец вверху библиотеки спрайтов чтобы видеть только спрайты, относящиеся к танцам.

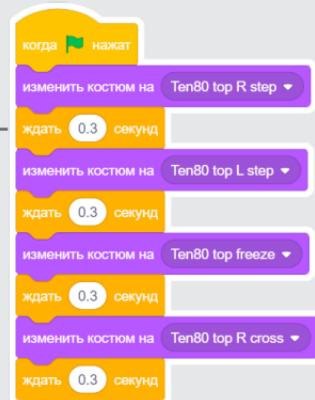
ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Код

Щелкни на вкладке Код.



Введи число секунд для задержки между движениями.



Выбирай различные танцевальные движения.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Танцевальный цикл

Повторяй серию танцевальных шагов.



Потанцуем?

2

SCRATCH

Танцевальный цикл

scratch.mit.edu



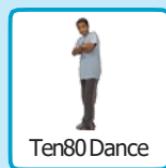
подготовь



Перейди к
библиотеке спрайтов.



Щелкни на категории Танец.

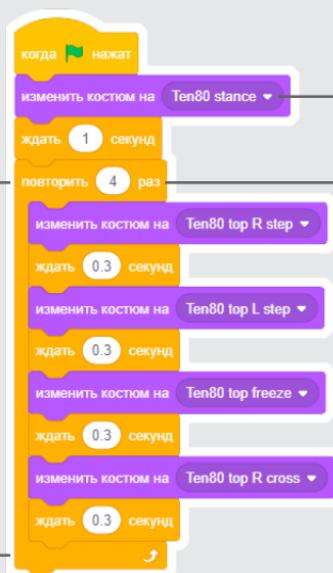
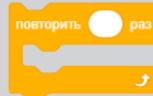


Выбери танцора.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Вставь цикл повторить
вокруг чередующихся
движений танца.



Выбери позу в танце.

Введи число
повторений танца.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Включи музыку

Проигрывай музыку и повторяй ее в цикле.



Потанцуем?

3

Scratch

Включи музыку

scratch.mit.edu



подготовь



Выбери фон.



Concert



Щелкни на вкладке Звуки.



Выбери песню из категории Циклы.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке Код.



Concert



Введи число повторений для песни.

ПОДСКАЗКА

Используй блок

играть звук Dance Celebrate ▾ до конца

(а не

включить звук Dance Celebrate ▾

),

иначе музыкальная запись не завершившись, начнет проигрываться снова.

Танцуем по очереди

Координируй танцоров так,
чтобы они начинали танцевать один за другим.



Потанцуем?

4

SCRATCH

Танцуем по очереди

scratch.mit.edu



подготовь



Выбери двух танцоров из категории Танец.



Anina Dance

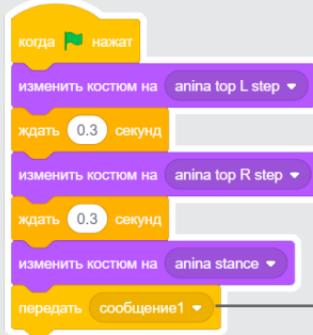


Champ99

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



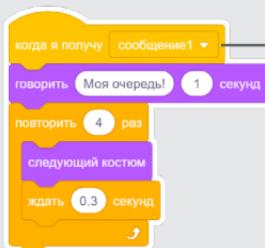
Anina Dance



Передай сообщение.



Champ99



Укажи спрайту танцора что делать, когда он получает сообщение.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Начальное положение

Укажи танцорам откуда начинать.



Потанцуем?

Начальное положение

scratch.mit.edu

подготовь



Перейди к
библиотеке спрайтов.



Щелкни на категории Танец.

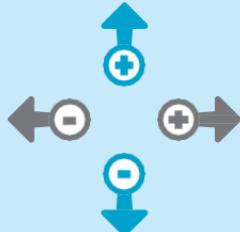


Выбери танцора.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



ПОДСКАЗКА



Используй чтобы задать положение спрайта.

x — положение на сцене от левого края до правого.

y — положение на сцене от верхнего края до нижнего.

Теневой эффект



Создай танцующий силуэт.



Потанцуем?

6

Scratch

Теневой эффект

scratch.mit.edu



подготовь



Перейди
к библиотеке спрайтов.



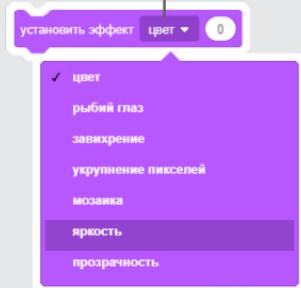
Щелкни на категории Танец.



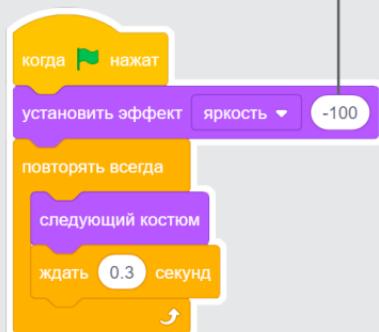
Выбери танцора.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Выбери яркость
из меню.



Установи для яркости значение **-100**
чтобы сделать спрайт полностью темным.



ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг
чтобы начать.



Нажми на знак Стоп
чтобы остановиться.

Управляй танцем



Нажимай на клавиши чтобы чередовать танцевальные движения.



Управляй танцем

scratch.mit.edu



подготовь



Перейди
к библиотеке спрайтов.



Щелкни на категории Танец.



Выбери танцора.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Выбери разные клавиши для
различных танцевальных движений.

Выбери танцевальное движение из меню.

когда клавиша стрелка влево нажата

изменить костюм на jo pop left

когда клавиша стрелка вправо нажата

изменить костюм на jo pop right

когда клавиша стрелка вверх нажата

изменить костюм на jo top stand

когда клавиша стрелка вниз нажата

изменить костюм на jo pop down

ПОПРОБУЙ



Нажимай на клавиши клавиатуры.

Цветовой эффект



Меняй цвета фона.



Потанцуем?

Цветовой эффект

scratch.mit.edu



подготовь



Выбери фон.

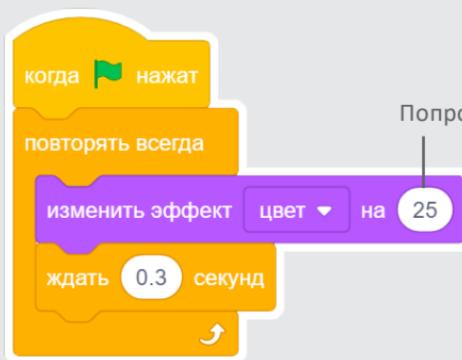


Spotlight

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Spotlight



Попробуй разные числа.

ПОПРОБУЙ

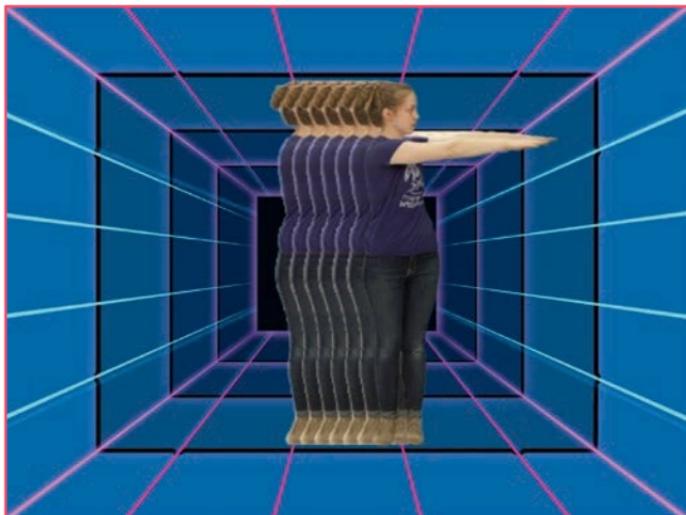
Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Оставь след



Пусть движения танцора оставляют отпечаток.



Потанцуем?

Оставь след

scratch.mit.edu



подготовь



Выбери танцора из категории Танец.



Щелкни на кнопке **Добавить расширение**, затем выбери **Перо** для добавления блоков.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи число повторений.

Отпечатай рисунок спрайта на сцене.

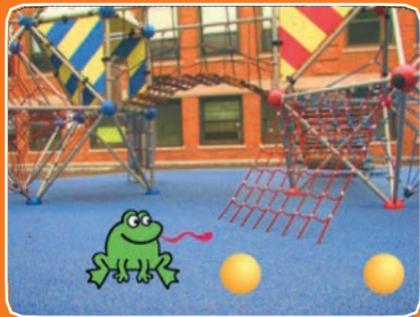
Очисти все отпечатки.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Игра «Попрыгунчик»



Научи персонаж перепрыгивать через
движущиеся препятствия.

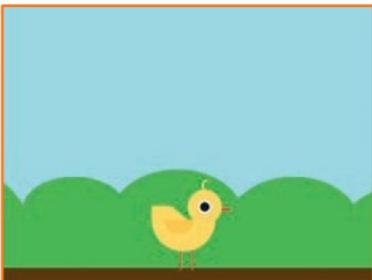
Игра «Попрыгунчик»

Используй карты в следующем порядке:

1. Подпрыгни
2. На старт!
3. Препятствие движется
4. Добавь звук
5. Конец игры
6. Добавь препятствия
7. Счет

Подпрыгни

Пусть персонаж подпрыгнет.



Подпрыгни

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



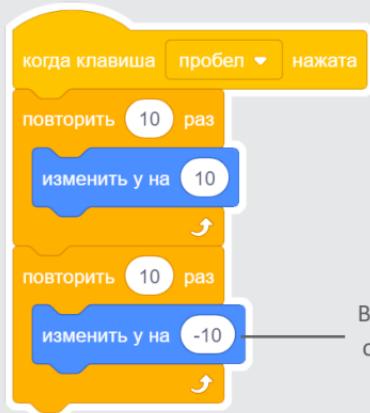
Выбери фон.



Выбери персонаж,
например Chick (цыпленок).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи знак минус чтобы
опуститься вниз.

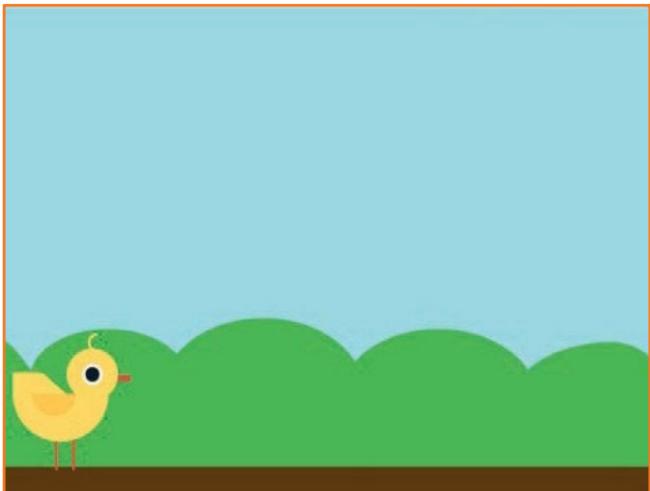
ПОПРОБУЙ



Нажми на клавишу **пробел** на клавиатуре.

На старт!

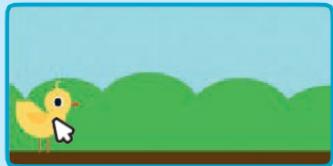
Задай начальное положение для спрайта.



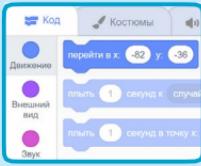
На старт!

scratch.mit.edu

подготовь



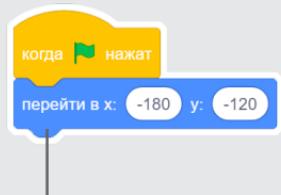
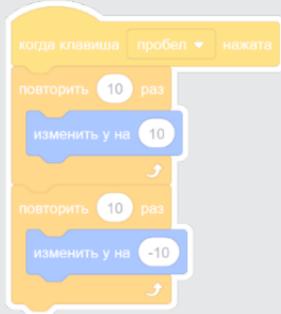
Перетащи спрайт туда,
куда хочешь.



Когда ты перетаскиваешь
спрайт, его значения **x** и **y**
обновляются в палитре блоков.

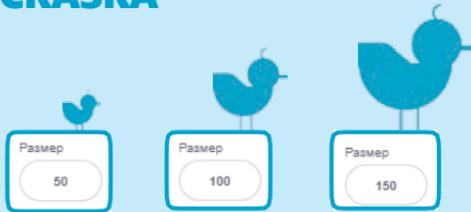
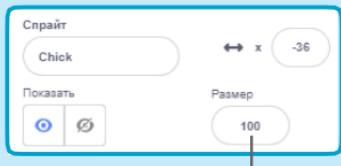
Теперь можно перетащить в код блок **перейти в**,
он будет отражать новое положение персонажа.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Задай начальное положение
(твои числа могут отличаться).

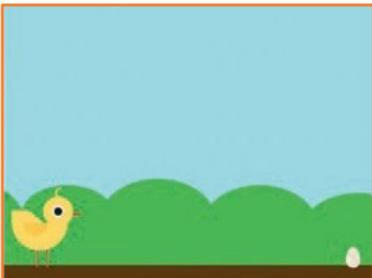
ПОДСКАЗКА



Измени размер спрайта вводя меньшее или большее число.

Препятствие движется

Пусть препятствие движется через сцену.



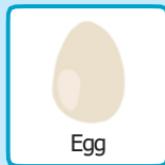
Препятствие движется

scratch.mit.edu

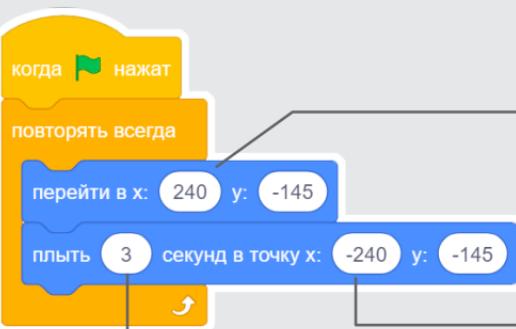
подготовь



Выбери спрайт, который будет играть роль препятствия, например Egg (яйцо).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Начни с правого края сцены.

Введи меньшее число чтобы перемещаться быстрее.

Плыви к левому краю сцены.

ПОПРОБУЙ

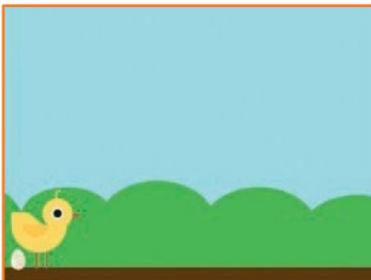
Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Нажми на клавишу пробел на клавиатуре.

Добавь звук

Проигрывай звук когда персонаж подпрыгивает.



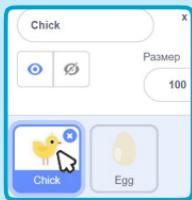
□)

Добавь звук

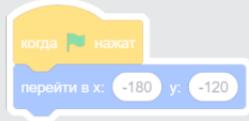
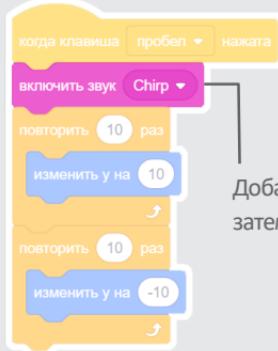
scratch.mit.edu

подготовь

Щелкни чтобы выбрать спрайт Chick (цыпленок).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Добавь блок **включить звук**,
затем выбери звук.

ПОПРОБУЙ

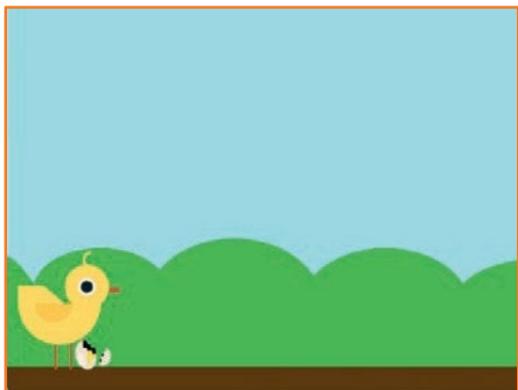
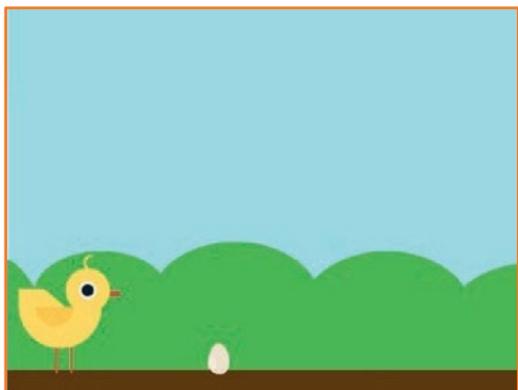
Нажми на зеленый
флаг чтобы начать.



Нажми на клавишу
пробел на клавиатуре.

Конец игры

Останавливай игру при соприкосновении персонажа с яйцом.

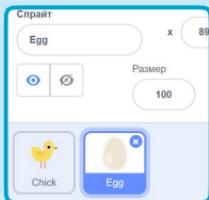


Конец игры

scratch.mit.edu

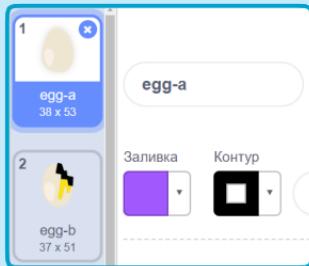
ПОДГОТОВЬ

Щелкни чтобы выбрать спрайт Egg (яйцо).



Костюмы

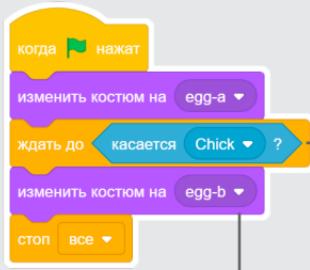
Щелкни на вкладке Костюмы чтобы просмотреть костюмы спрайта.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ

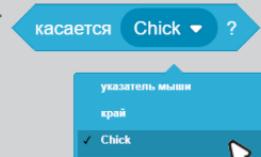
Код

Щелкни на вкладке Код и добавь этот код.



Выбери второй костюм спрайта Egg для переключения к нему.

Добавь блок касается и выбери Chick (цыпленок) из меню.



ПОПРОБУЙ

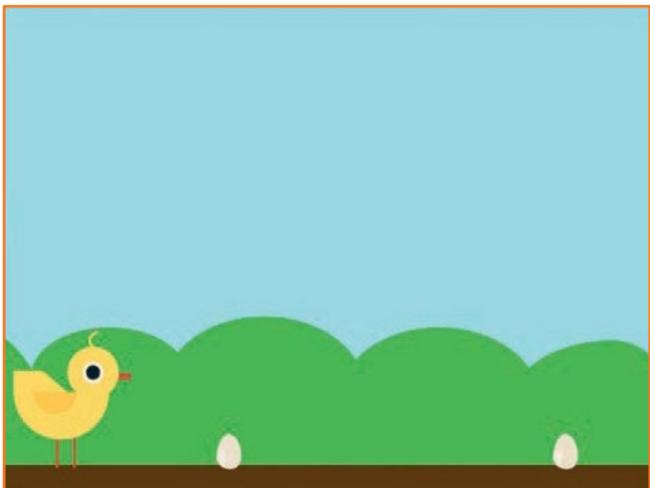
Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Нажми на клавишу пробел на клавиатуре.

Добавь препятствия

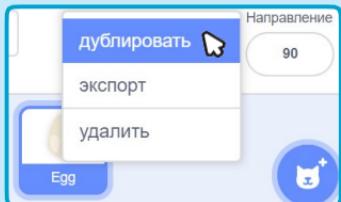
Усложняй игру добавляя препятствия.



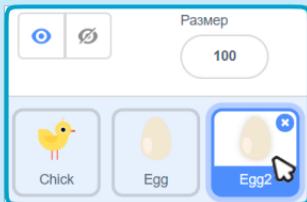
Добавь еще препятствия

scratch.mit.edu

подготовь

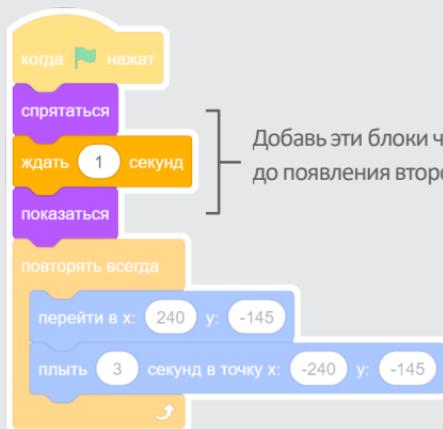


Чтобы дублировать спрайт Egg (яйцо) щелкни правой кнопкой мыши на его значке (щелчок с нажатой клавишей Control на Mac), затем выбери **дублировать**.



Щелкни чтобы выбрать Egg2 (яйцо 2).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Добавь эти блоки чтобы выждать до появления второго яйца.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Счет

Добавляй очко каждый раз,
когда твой персонаж перепрыгивает через яйцо.

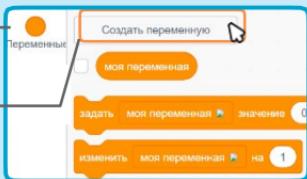


Счет

scratch.mit.edu

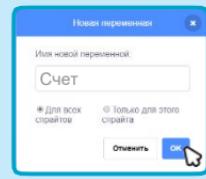
ПОДГОТОВЬ

Выбери Переменные.



Нажми на кнопку

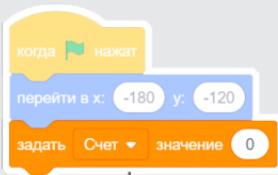
Создать переменную.



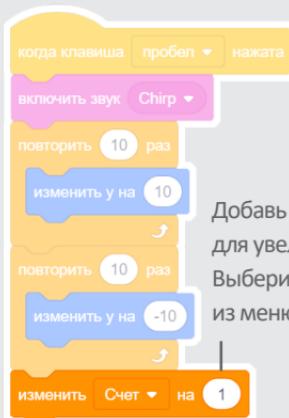
Назови эту переменную
Счет и нажми на кнопку OK.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Щелкни на спрайте Chick (цыпленок) и добавь два блока в код:



Добавь этот блок,
затем выбери Счет
из меню.



Добавь этот блок
для увеличения счета.
Выбери Счет
из меню.

ПОПРОБУЙ

Перепрыгивай через яйца чтобы набирать очки!



Виртуальный питомец



Создай управляемого зверька,
который умеет есть, пить и играть.



Виртуальный питомец

Используй карты в следующем порядке:

1. Знакомство
2. Оживи зверька
3. Накорми зверька
4. Напои зверька
5. Что зверек скажет?
6. Время играть
7. Насколько он голоден?

Знакомство

Выбери себе питомца, и пусть он поздоровается.



Знакомство

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон,
например GardenRock
(садовый камень).



Выбери персонаж
в качестве питомца,
например Monkey



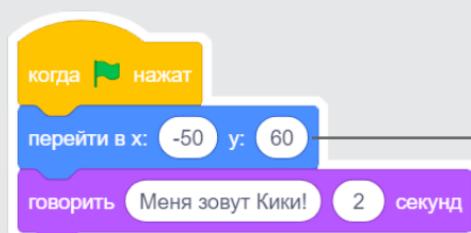
Выбери спрайт с несколькими
костюмами.



Просмотри спрайты в библиотеке
чтобы узнать, есть ли у них
различные костюмы.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Перетащи зверька в подходящее место на сцене.



Задай его положение
(твои числа могут
отличаться).

Введи то что должен сказать зверек.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Оживи зверька

Оживи своего питомца.



□)



□)



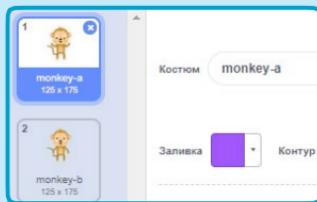
Оживи зверька

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

Костюмы

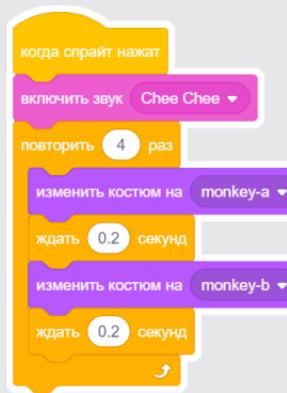
Щелкни на вкладке Костюмы чтобы просмотреть костюмы твоего питомца.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Код

Щелкни на вкладке Код и добавь этот код.



Выбери костюм.

Выбери другой
костюм.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зверька.



Накорми зверька

Нажми на еду чтобы покормить
своего питомца.



Накорми зверька

scratch.mit.edu

подготовь

🔊 Звуки

Щелкни на вкладке Звуки.



Выбери звук из библиотеки звуков,
например Chomp (хрум-хрум).



Выбери спрайт из категории Еда,
например Bananas (бананы).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

💻 Код

Щелкни на вкладке Код.



Bananas

передать сообщение1

Новое сообщение

Выбери Новое сообщение
и назови его корм.

когда спрайт нажат

перейти на передний слой

передать корм

Передай сообщение корм.

Выбери своего питомца.



Monkey

когда я получаю корм

плыть 1 секунд к Bananas

включить звук Chomp

ждать 0.5 секунд

плыть 1 секунд в точку x: -50 у: 60

Выбери сообщение корм из меню.

Выбери Bananas из меню.

Плыви в начальное положение.

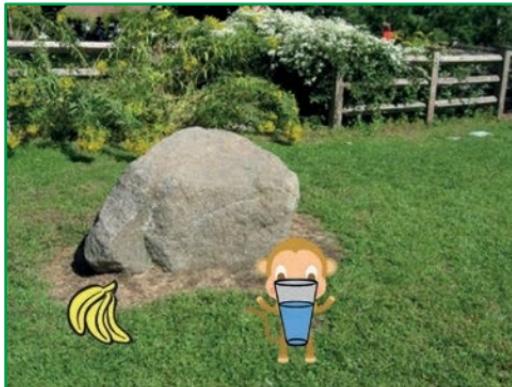
попробуй

Нажми на еду.



Напои зверька

Дай своему питомцу напиться воды.



Напои зверька

scratch.mit.edu



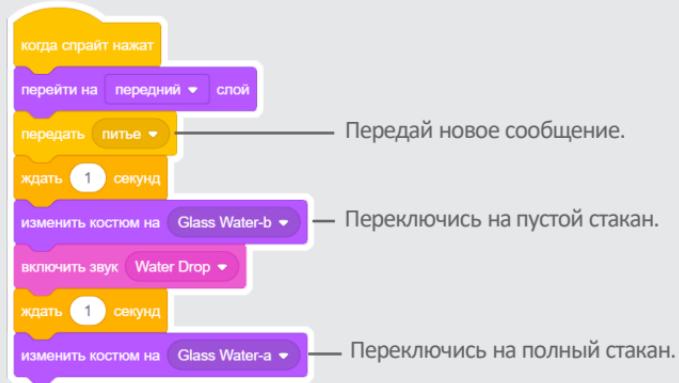
подготовь



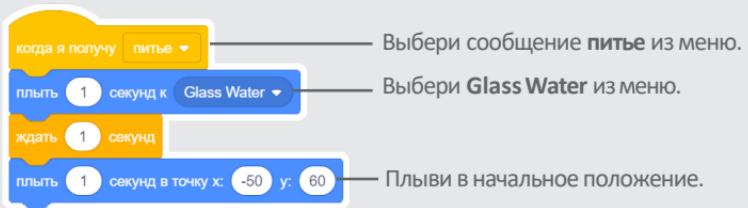
Выбери спрайт с питьем,
например Glass Water (стакан воды).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Научи зверька, что ему делать при получении сообщения.



ПОПРОБУЙ

Нажми на питье чтобы начать.



Что зверек скажет?

Пусть твой питомец выберет,
что он хочет сказать.

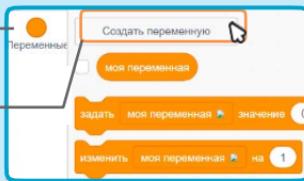


Что твой зверек скажет?

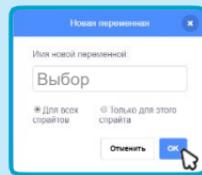
scratch.mit.edu

подготовь

Выбери Переменные.



Нажми на кнопку
Создать переменную.



Назови эту переменную **Выбор**,
затем нажми на **OK**.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

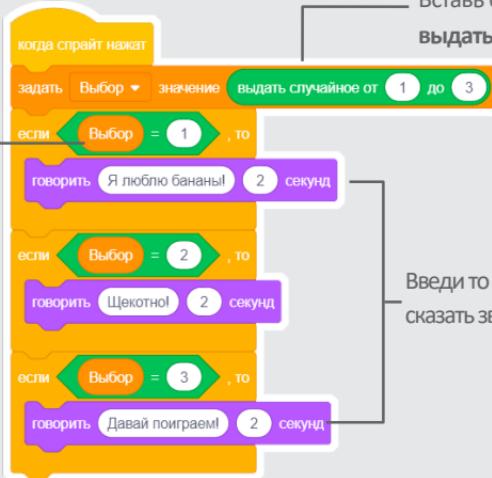


Monkey

Выбор

= 1

Вставь блок **Выбор**
в блок **равно** из
категории **Операторы**.



Вставь блок
выдать случайное.

Введи то что должен
сказать зверек.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зверька чтобы увидеть что он скажет.



Время играть

Дай зверьку поиграть с мячом.



Время играть

scratch.mit.edu

подготовь



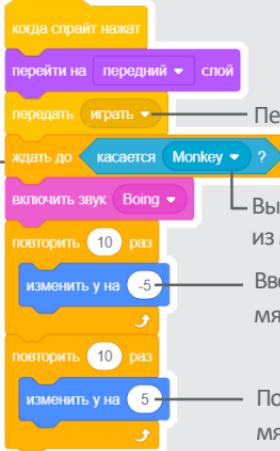
Выбери спрайт,
например Ball (мяч).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Вставь блок **касается Monkey** в блок **ждать до**.

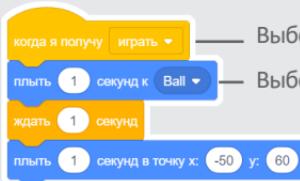


Передай новое сообщение.

Выбери **Monkey** (обезьянка) из меню.

Введи знак минус чтобы мяч перемещался вниз.

Положительное число заставляет мяч перемещаться вверх.



Выбери **играет** из меню.

Выбери **Ball** из меню.

ПОПРОБУЙ

Нажми на мяч.



Насколько он голоден?

Следи за тем, насколько голоден
твой питомец.

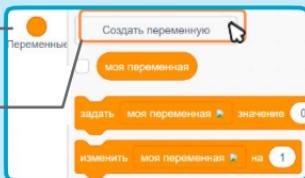


Насколько он голоден?

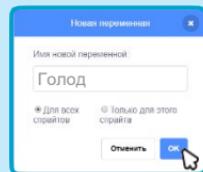
scratch.mit.edu

подготовь

Выбери **Переменные**.

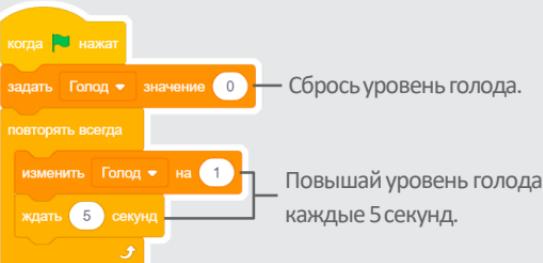


Нажми на кнопку
Создать переменную.



Назови эту переменную **Голод**
затем нажми на **OK**.

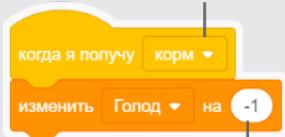
ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Сбрось уровень голоду.

Повышай уровень голоду
каждые 5 секунд.

Выбери сообщение **корм** из меню.



Введи знак минус чтобы
твой питомец становился менее
голодным когда получает пищу.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый
флаг чтобы начать.



Затем нажми
на корм.



Игра «Лови предметы»



Создай игру, в которой нужно ловить
падающие с неба предметы.



Игра «Лови предметы»

Используй карты в следующем порядке:

1. Поднимись вверх
2. Падай вниз
3. Перемещай ловушку
4. Лови его!
5. Накапливай очки
6. Получай бонусы
7. Ты победил!

Поднимись вверх

Начни со случайного места вверху сцены.



Поднимись вверх

scratch.mit.edu



подготовь



Выбери фон, например Boardwalk (дощатый причал).



Boardwalk



Выбери спрайт, например Apple (яблоко).

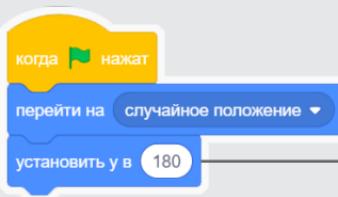


Apple

Добавь команды



Apple



Введи **180** чтобы перейти к верху сцены.

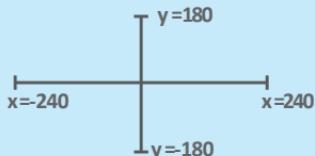
Попробуй

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Подсказка

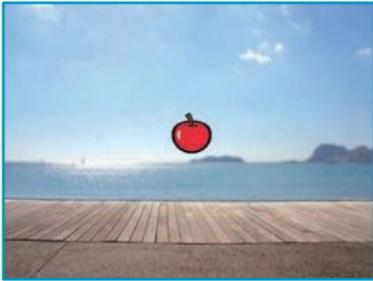
y определяет позицию на сцене от верха до низа.



Падай вниз



Пусть твой спрайт упадет вниз.



Падай вниз

scratch.mit.edu



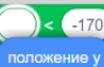
подготовь



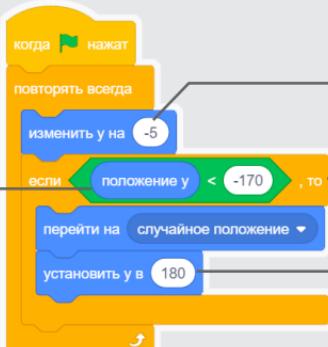
Щелкни чтобы выбрать спрайт Apple (яблоко).

Добавь команды

Оставь предыдущий код неизменным, и добавь этот набор блоков:



Вставь блок **положение у** из категории **Операторы** в этот блок.



Введи знак минус чтобы падать вниз.

Проверь, не достигнута ли нижняя часть сцены.

Вернись в верхнюю часть сцены.

Попробуй

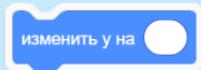
Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Нажми на знак Стоп чтобы остановиться.

Подсказка

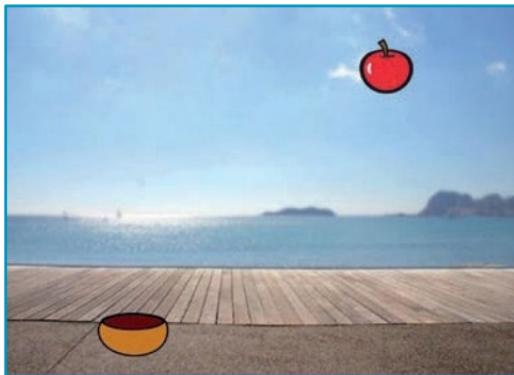
Используй



чтобы перемещаться вверх или вниз.

Перемещай ловушку

Нажимай на клавиши стрелок
для перемещения ловушки влево и вправо.



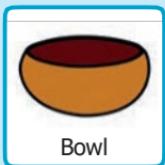
Перемещай ловушку

scratch.mit.edu

подготовь

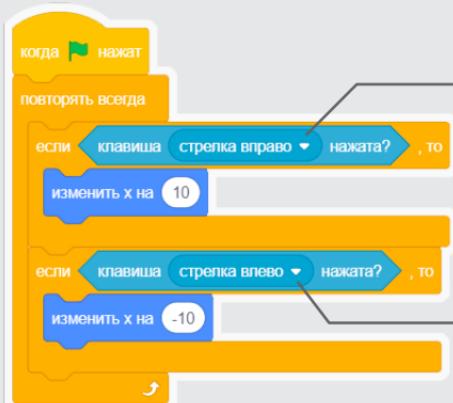


Выбери ловушку, например Bowl (миска).



Перетащи ловушку к нижнему краю сцены.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери стрелку вправо из меню.

Выбери стрелку влево из меню.

ПОПРОБУЙ

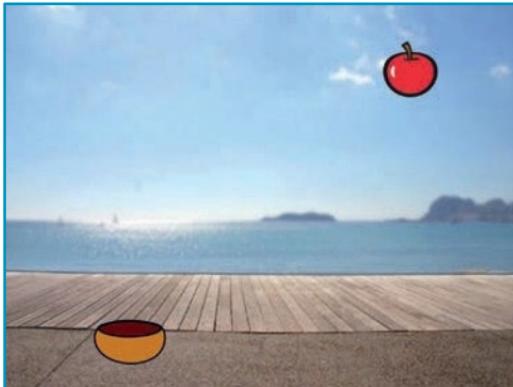
Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Нажимай на клавиши стрелок для перемещения ловушки.

Лови его!

Лови падающий спрайт.



▷)

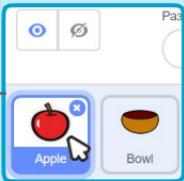
Лови его!

scratch.mit.edu

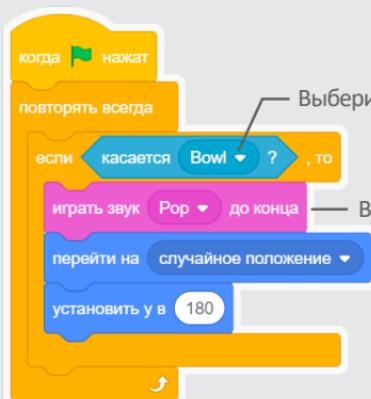


ПОДГОТОВЬ

Щелкни чтобы выбрать спрайт Apple (яблоко).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери Bowl (миска) из меню.

Выбери звук.

ПОДСКАЗКА



Щелкай на вкладке
Звуки если хочешь
добавить другой звук.



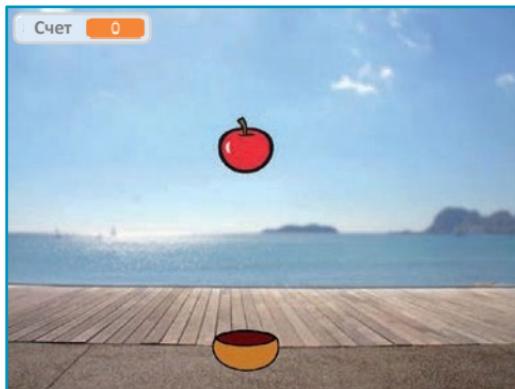
Затем выбери звук
из библиотеки звуков.



Щелкай на вкладке Код
когда хочешь
добавить блоки.

Накапливай очки

Добавляй очко каждый раз,
когда падающий спрайт пойман.



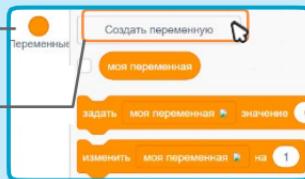
Накапливай очки

scratch.mit.edu

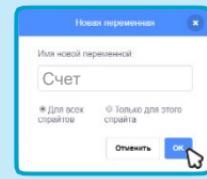


подготовь

Выбери Переменные.



Нажми на кнопку
Создать переменную.



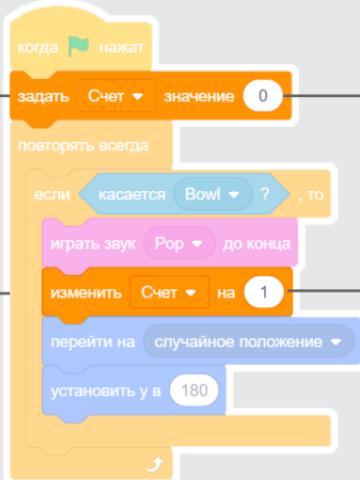
Назови эту
переменную **Счет**
и нажми
на кнопку **OK**.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Добавь к коду два новых блока:



Выбери **Счет** из
выпадающего меню.



Добавь этот блок
чтобы обнулить счет.

Добавь этот блок
чтобы увеличить счет.

ПОПРОБУЙ

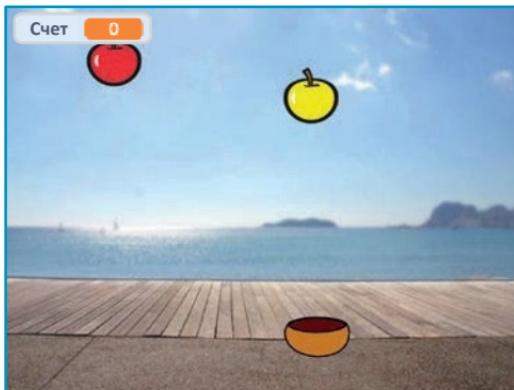
Нажми на зеленый флаг
чтобы начать.



Затем лови яблоки чтобы
набирать очки!

Получай бонусы

Поймай «золотой» спрайт
и получи дополнительные очки!



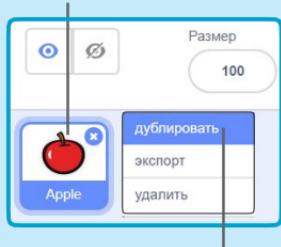
Получай бонусы

scratch.mit.edu



подготовь

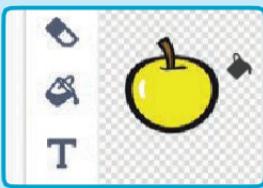
Чтобы дублировать спрайт, щелкни правой кнопкой мыши на его значке (щелчок с нажатой клавишей Control на Mac).



Выбери **дублировать**.

Костюмы

Щелкни на вкладке Костюмы.

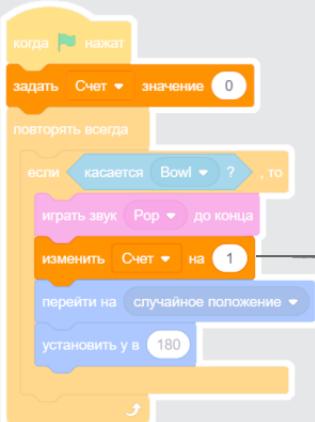


Можно использовать инструменты рисования чтобы изменить вид бонусного спрайта.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Код

Щелкни на вкладке Код.



Введи число очков, которые ты получишь, если поймаешь бонусный спрайт.

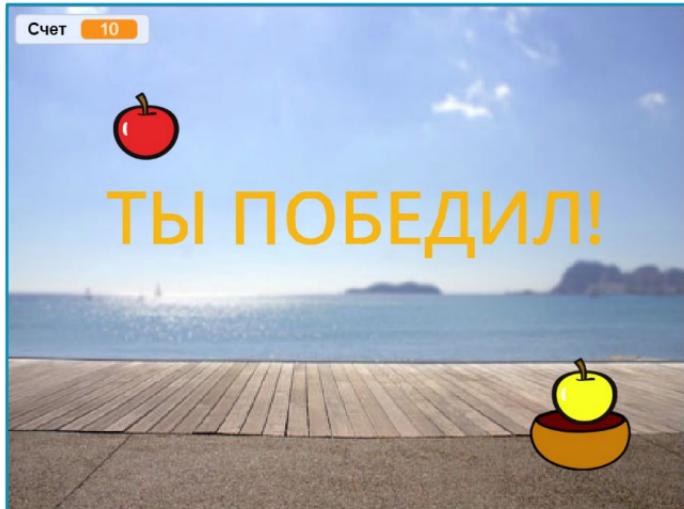
ПОПРОБУЙ

Лови бонусный спрайт чтобы увеличить счет!

Ты победил!



Покажи сообщение о победе, когда наберешь
достаточное количество очков!

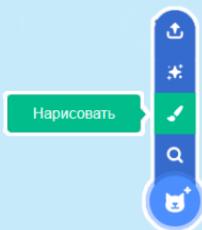


Ты победил!

scratch.mit.edu



подготовь



Щелкни на значке **Нарисовать** чтобы создать новый спрайт.

Используй инструмент **Текст** чтобы написать сообщение, например «Ты победил!».

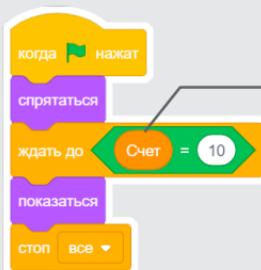
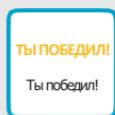


Ты можешь изменить цвет шрифта, размер и стиль.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке **Код**.



Добавь блок **Счет** из категории **Переменные**.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Играй, пока не наберешь достаточно очков для победы!

Распознавание видео



Управляй проектом с помощью
расширения Видео распознавание.

Распознавание видео

Используй карты в любом порядке:

- Погладь кота
- Оживи его
- Проткни шарик
- Бей в барабан
- Игра «Поберегись!»
- Игра в мяч
- Начни приключение!

Погладь кота



Пусть кот мяукает при твоем прикосновении.



Погладь кота

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ

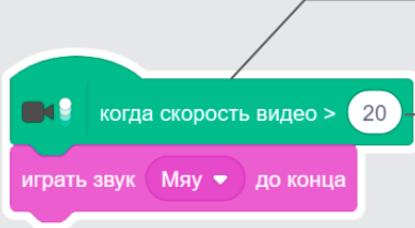


Щелкни на кнопке **Добавить расширение** (внизу экрана).



Выбери **Видео распознавание** чтобы добавить блоки видео.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Включается, когда распознает видео-движение на спрайте.

Введи число между 1 и 100 чтобы изменить чувствительность.

При значении 1 достаточно небольшого движения, 100 — требует много движения.

ПОПРОБУЙ

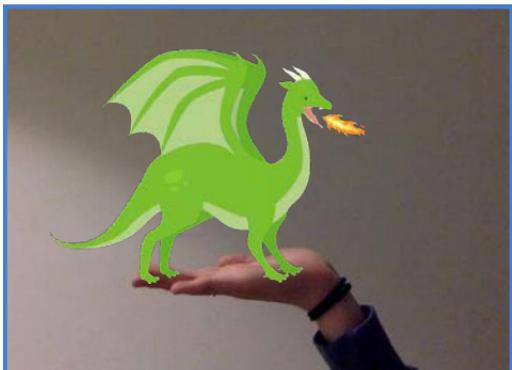
Проведи рукой чтобы погладить кота.



Оживи его



Подвигайся чтобы оживить спрайт.



ОЖИВИ ЕГО

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ



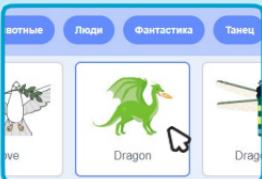
Нажми на кнопку **Добавить расширение**, затем выбери
Видео распознавание.



Выбери персонаж чтобы оживить его.

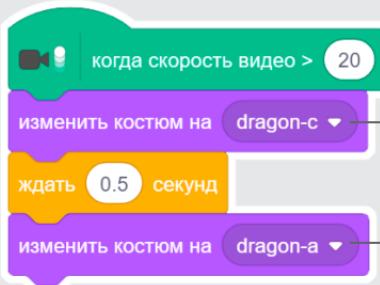


Выбери спрайт с несколькими костюмами.



Просмотри спрайты в библиотеке чтобы узнать, есть ли у них различные костюмы.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери один костюм.

Выбери другой костюм.

ПОПРОБУЙ

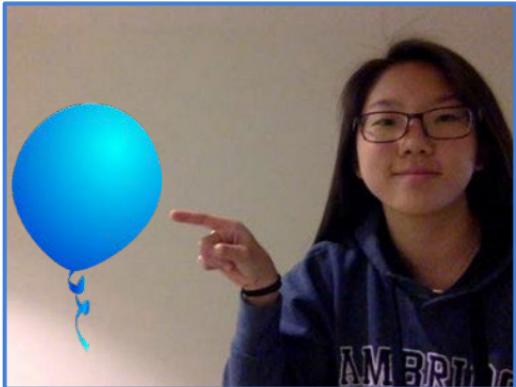
Подвигайся чтобы дракон ожил.



Проткни шарик



Проткни шарик пальцем.



Проткни шарик

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ

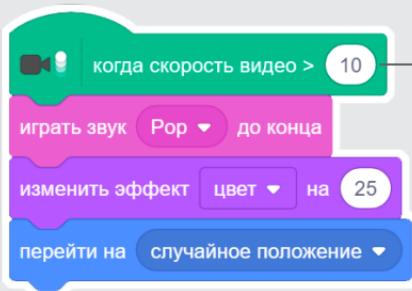


Нажми на кнопку Добавить расширение, затем выбери Видео распознавание.



Выбери спрайт, например Balloon1 (шарик 1).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи большее число чтобы сделать игру сложнее.

ПОПРОБУЙ

Попробуй проткнуть шарик с помощью пальца.



Бей в барабан



Управляй спрайтами, которые издают звуки.

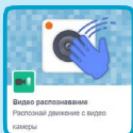


Бей в барабан

scratch.mit.edu



подготовь



Нажми на кнопку **Добавить расширение**, затем выбери **Видео распознавание**.



Выбери два спрайта, например Drum (барабан) и Drum-cymbal (барабанный кимвал).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Нажми на барабан чтобы выбрать его, затем добавь код.



```
когда скорость видео > [10]
установить размер [100%]
изменить размер на [-20%]
включить звук [High Tom v]
ждать [0.1 секунд]
изменить размер на [-20%]
```

Введи знак минус чтобы сделать размер меньше.

```
когда скорость видео > [10]
изменить костюм на [drum-cymbal-a v]
включить звук [crash cymbal v]
ждать [0.1 секунд]
изменить костюм на [drum-cymbal-b v]
```

Выбери костюм.

ПОПРОБУЙ

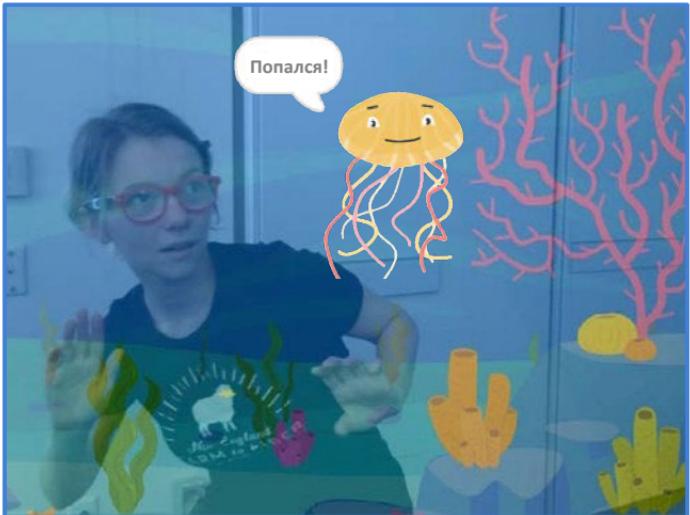
Бей в барабан руками!



Игра «Поберегись!»



Двигайся поблизости избегая
соприкосновения со спрайтом.

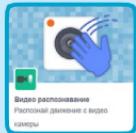


Игра «Поберегись!»

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ



Нажми на кнопку **Добавить расширение**, затем выбери **Видео распознавание**.

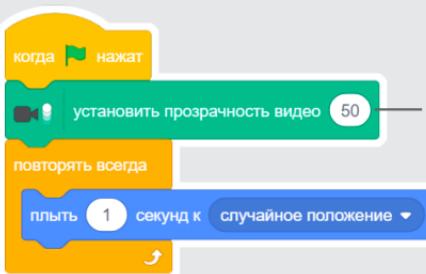


Выбери фон, например Ocean (океан).

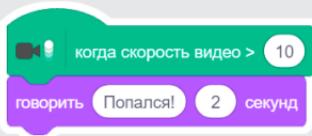


Выбери спрайт, например Jellyfish (медуза).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи число между 0 и 100. (0 – чтобы показать видео, 100 – чтобы сделать видео прозрачным).



ПОПРОБУЙ

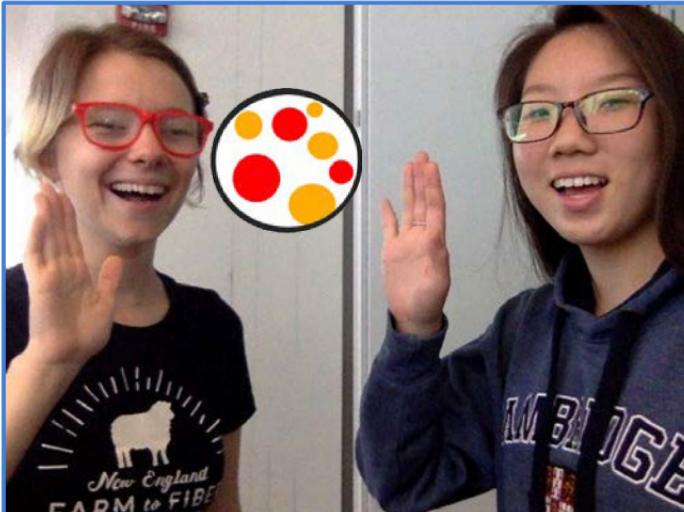
Двигайся чтобы избежать соприкосновения с медузой.



Игра в мяч



Перемещай спрайт по экрану
с помощью движений тела.

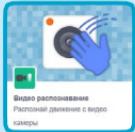


Игра в мяч

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ

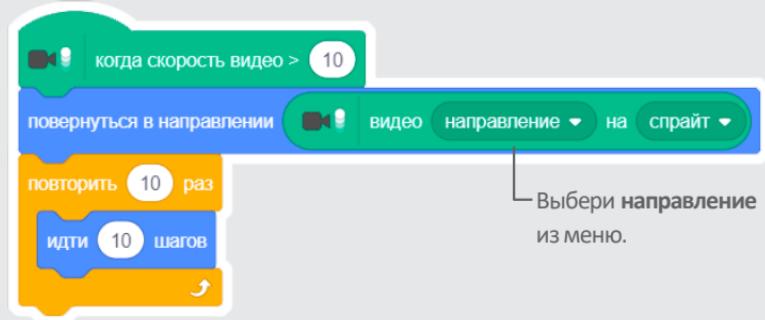
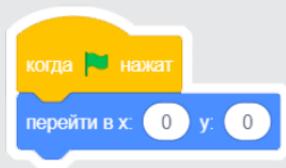


Нажми на кнопку Добавить расширение, затем выбери Видео распознавание.



Выбери спрайт, например Beachball (пляжный мяч).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



ПОПРОБУЙ

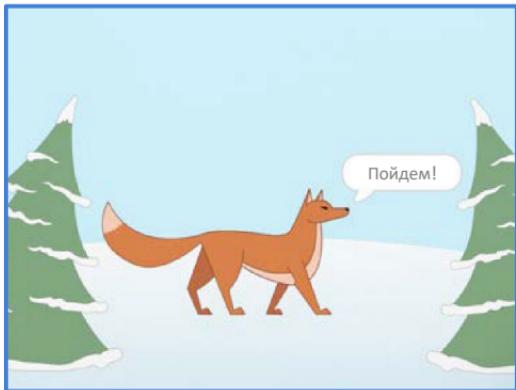
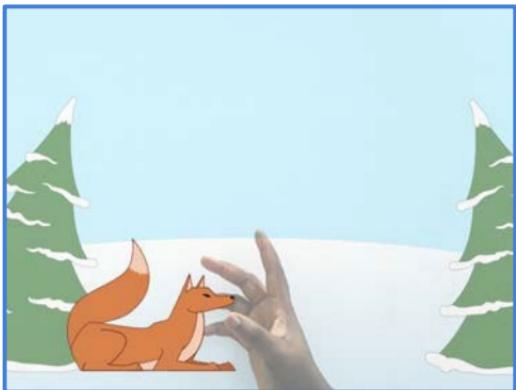


Толкай мяч по экрану с помощью рук.
Попробуй вместе с другом!

Начни приключение!



Управляй историей движением рук.



Начни приключение!

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ



Нажми на кнопку
Добавить расширение.



Выбери Видео
распознавание.



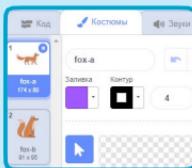
Выбери
фон.



Выбери
персонаж.



Нажми на вкладку Костюмы
чтобы просмотреть другие
костюмы спрайта.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке Код.

Добавь блок видео
движение на спрайт
в блок больше чем
из категории Операторы.

когда зеленый флаг нажат
перейти в x: -160 у: -100
изменить костюм на fox-c
ждать до видео движение на спрайт > 20
изменить костюм на fox-a
плыть 1 секунд в точку x: 0 у: -50
говорить Пойдем! 2 секунд

Задай начальную точку.
Выбери костюм.
Выбери другой костюм.
Плыви к другой точке.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг. Затем помаши рукой чтобы разбудить лису.