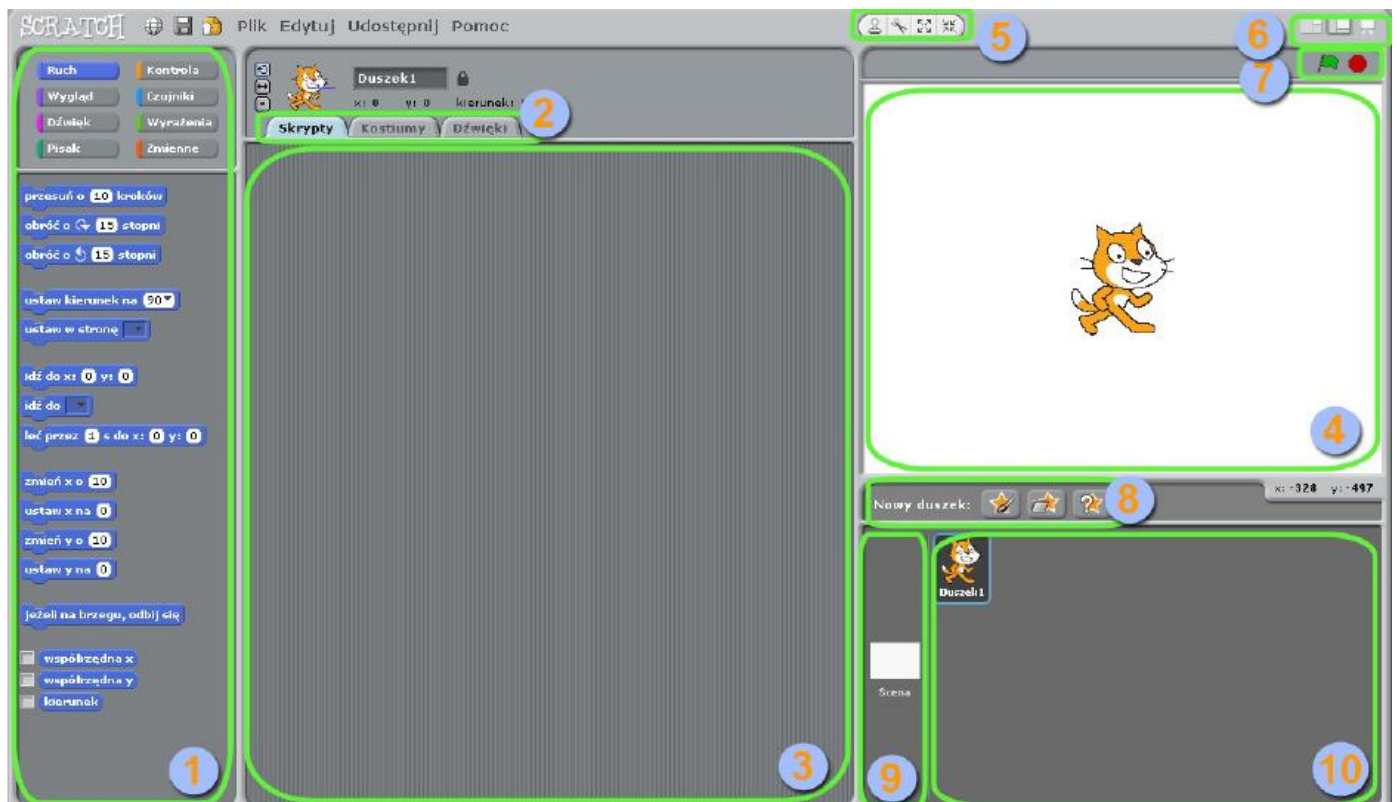


Temat: Budowa okna programu Scratch.

Zapoznaj się z tematem lekcji

Poniżej został przedstawiony główny ekran programu Scratch (wgrany na komputer)



Główne okno jest podzielone na kilka wyróżniających się sekcji (**Rys. 1**), które nawzajem ze sobą współpracują. Znajomość ich funkcji jest kluczowa do sprawnego poruszania się w programie, lecz zaznajomienie się z nią nie sprawi ci większej trudności. Interfejs programu został, bowiem tak zaprojektowany, by radzili sobie z nim nawet sześciolatki.

Sekcje ponumerowane na powyższym rysunku to:

1. Błoczki potrzebne do stworzenia programu. Są one pogrupowane kolorystycznie w zależności od funkcji, jaką spełniają (niebieskie – ruch, różowe – dźwięk itd.). Klikając prawym przyciskiem na poszczególnym bloczku, możesz wywołać okno pomocy, szczegółowo wyjaśniające jego przeznaczenie.
2. Zakładki pozwalające na zmianę zawartości sekcji nr 3 z edytora skryptów na edytor kostiumów lub dźwięków.

3. Skrypty – w to miejsce należy przeciągać bloczki, by stworzyć swój program. Możesz łączyć ze sobą dowolną liczbę pasujących do siebie bloczków, tworząc ich segmenty. Bloczki łączą się, gdy podczas ich zbliżania ukazuje się między nimi biały pasek.
4. Scena – tu są wyświetlane duszki wykonujące skrypty z sekcji 3.
5. Narzędzia pozwalające na szybką edycję duszka w sekcji nr 4. Od lewej jest to: duplikowanie duszka, wycinanie, powiększanie i jego pomniejszanie.
6. Zmiana wielkości okna sceny. Od lewej to najmniejsze – dające najlepszy widok na sekcję nr 3, normalne – takie jak na rysunku oraz pełny ekran.
7. Uruchamianie i zatrzymywanie skryptu dla wszystkich duszków. Zielona flaga uruchamia skrypt (w kodzie programu musi zostać umieszczony bloczek z zieloną flagą), czerwony znak stop hamuje działanie całego programu.
8. Guziki (od lewej) pozwalają odpowiednio na: narysowanie (zaimportowanie) duszka, wybranie, czy wylosowanie wybranego duszka z bazy.
9. Wybieranie sceny (tła) dla wykonywanego skryptu. Domyślnie jest to biała plansza.
10. Wybieranie duszka, który w danym momencie podlega edycji. Program może mieć kilka duszków wykonujących różne skrypty (mogące być powiązane ze sobą). Sekcja skryptów będzie się zmieniała w zależności od wybranego w danym momencie duszka.

Tym, którym nie udało się wgrać programu, omówię główne okno programu na stronie online programu <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

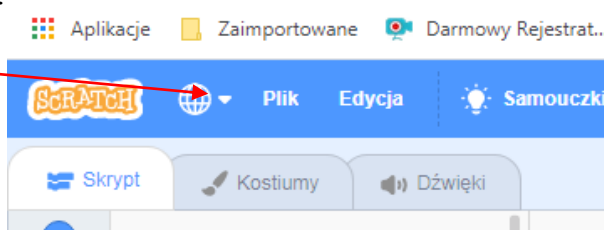
Wybieramy zakładkę „Stwórz” na górnym niebieskim pasku. Włącza się interfejs programu Scratch.

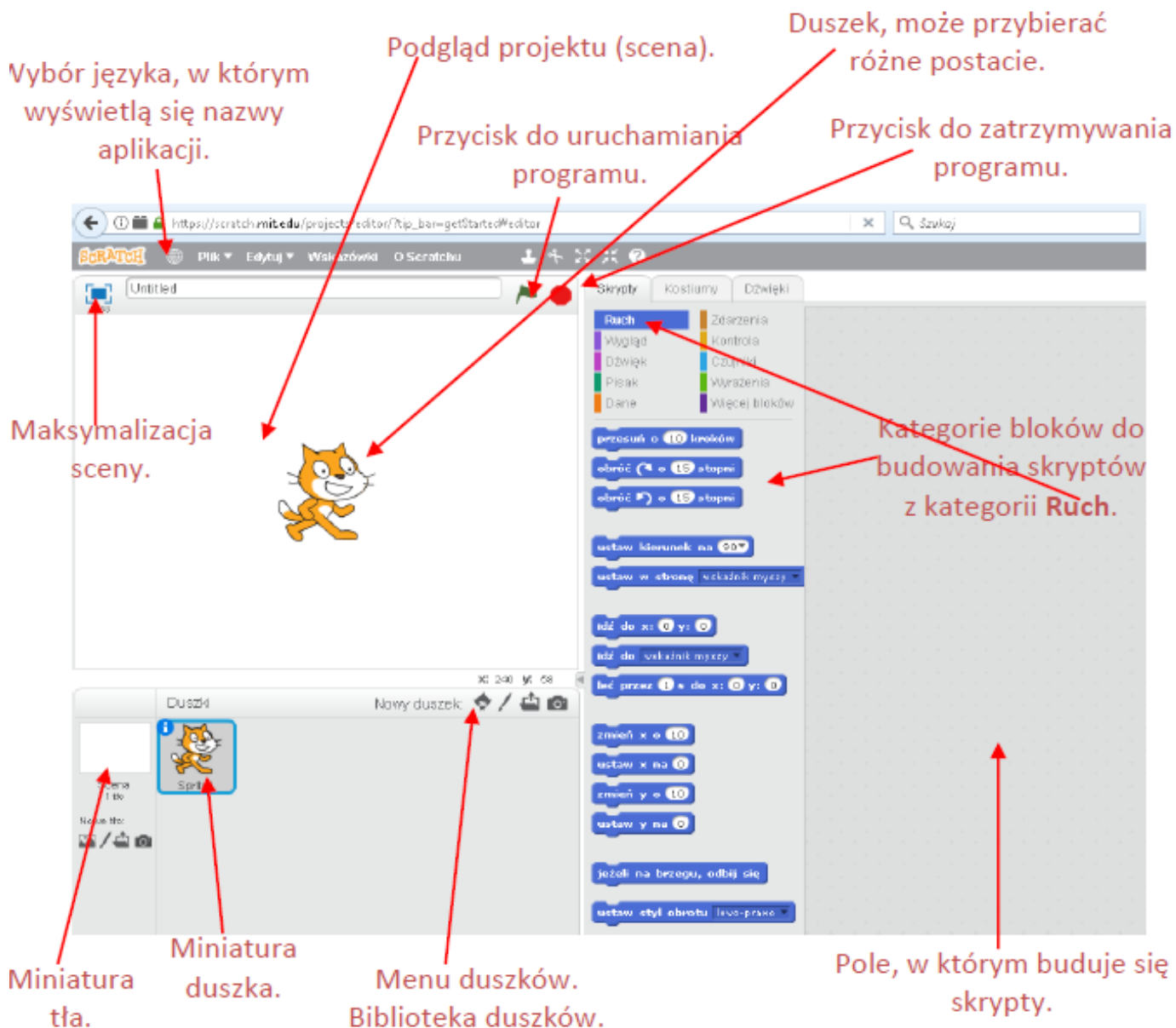
Zamknij samouczki znajdujące się na środku.

Jeżeli napisy są po angielsku zmień język.

Kliknij na ...

i wybierz z listy Polski.





Praca domowa

Otwórz zainstalowany program Scratch (lub stronę internetową) i zapoznaj się ze wszystkimi sekcjami okna programu Scratch

Dokonania pracy ucznia, proszę udokumentować w formie zdjęcia, po czym proszę przesłać na adres email:

karolkawiak.sosw@wp.pl