

ГБОУ Школа №2121

# Среда программирования **Scratch**

**Практическая работа**

для 5-х классов

**«Добавление звуковых эффектов в проект»**

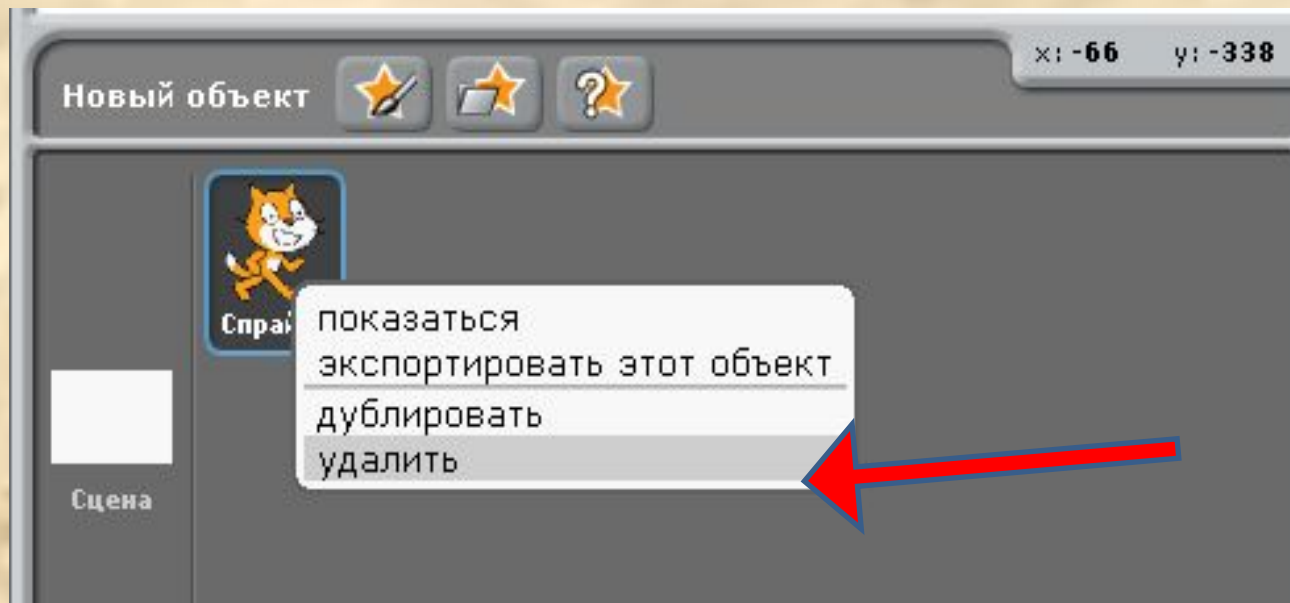
Автор: учитель информатики С.Д.Тимохина

**Цель:** научиться добавлять в проект звуковые эффекты и настраивать их.

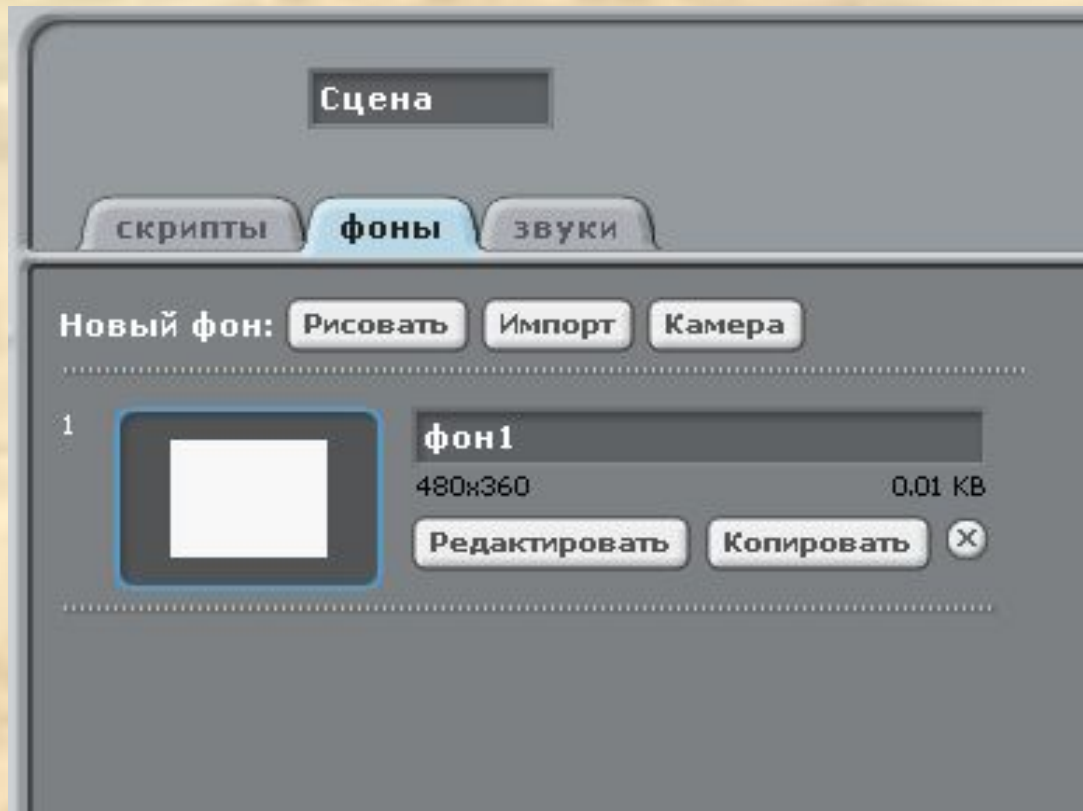
**Задание.** Создать анимацию танцующего мальчика под музыку.

# Технология выполнения задания

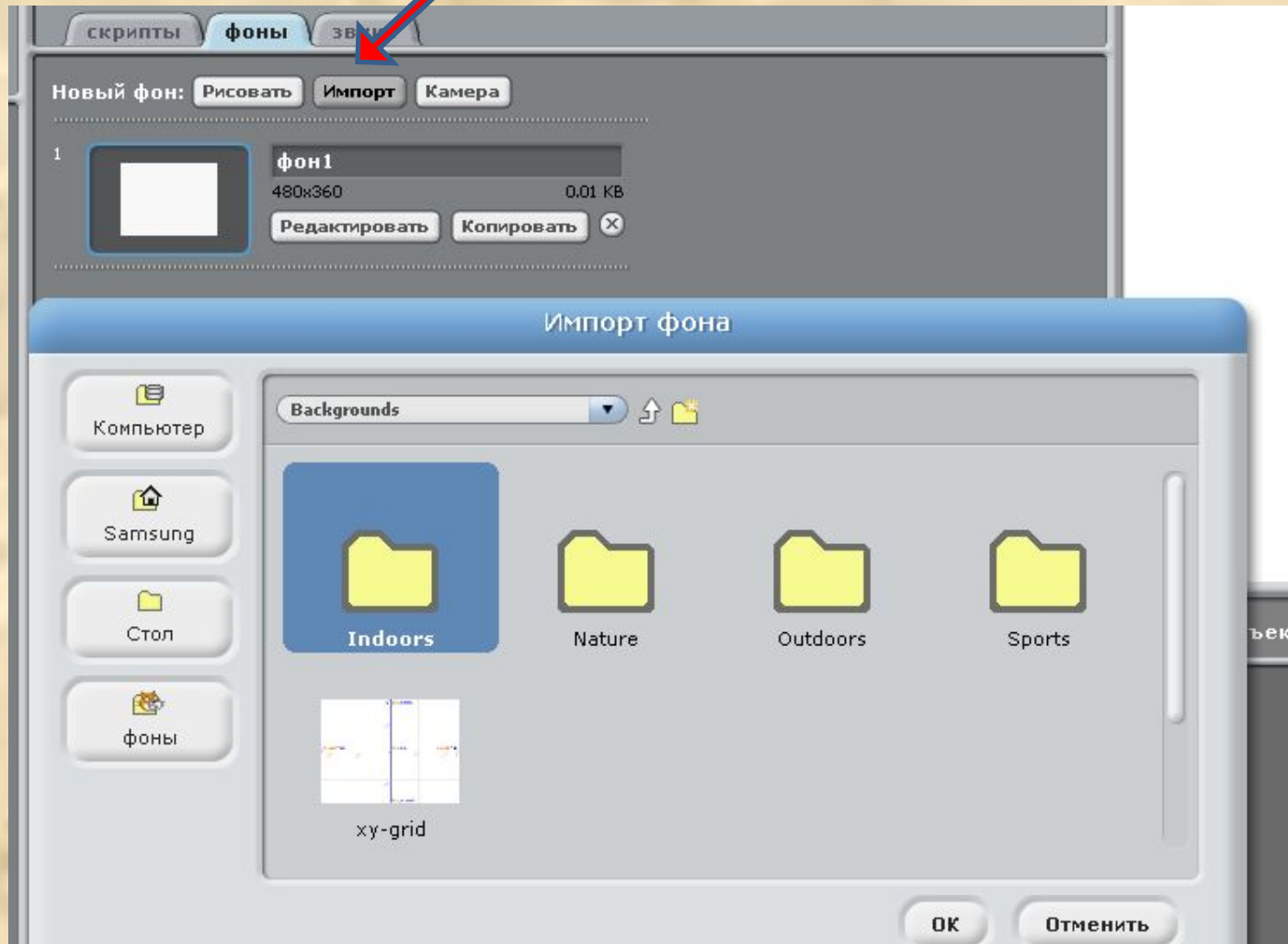
1. Запустить программу Scratch.
2. Удалить из проекта Спрайт1.



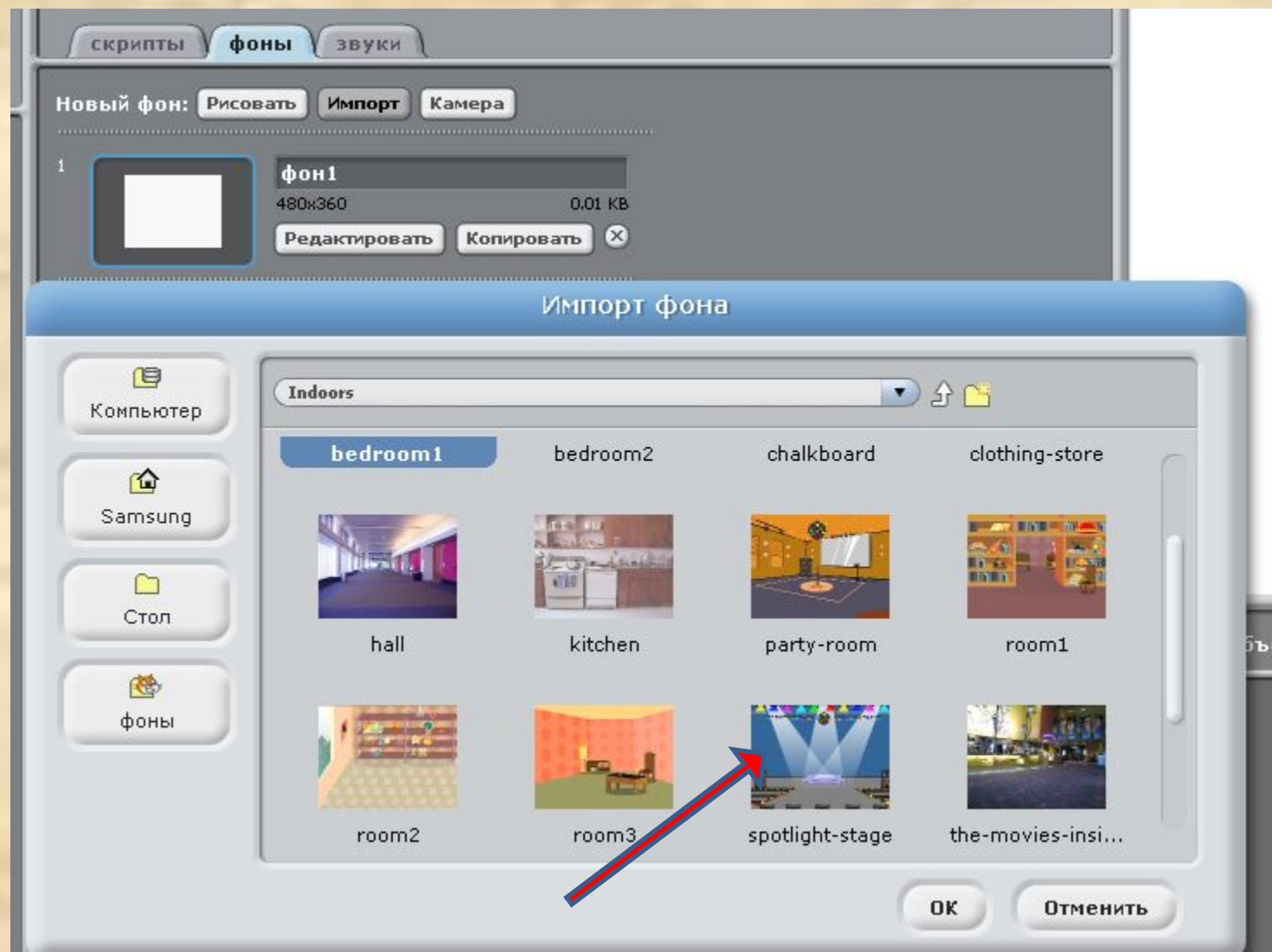
### 3. Выделить объект Сцена и перейти в закладку Фоны.



4. Добавь в проект новый фон. Для этого активизируй диалоговое окно, нажав на кнопку **Импорт**.

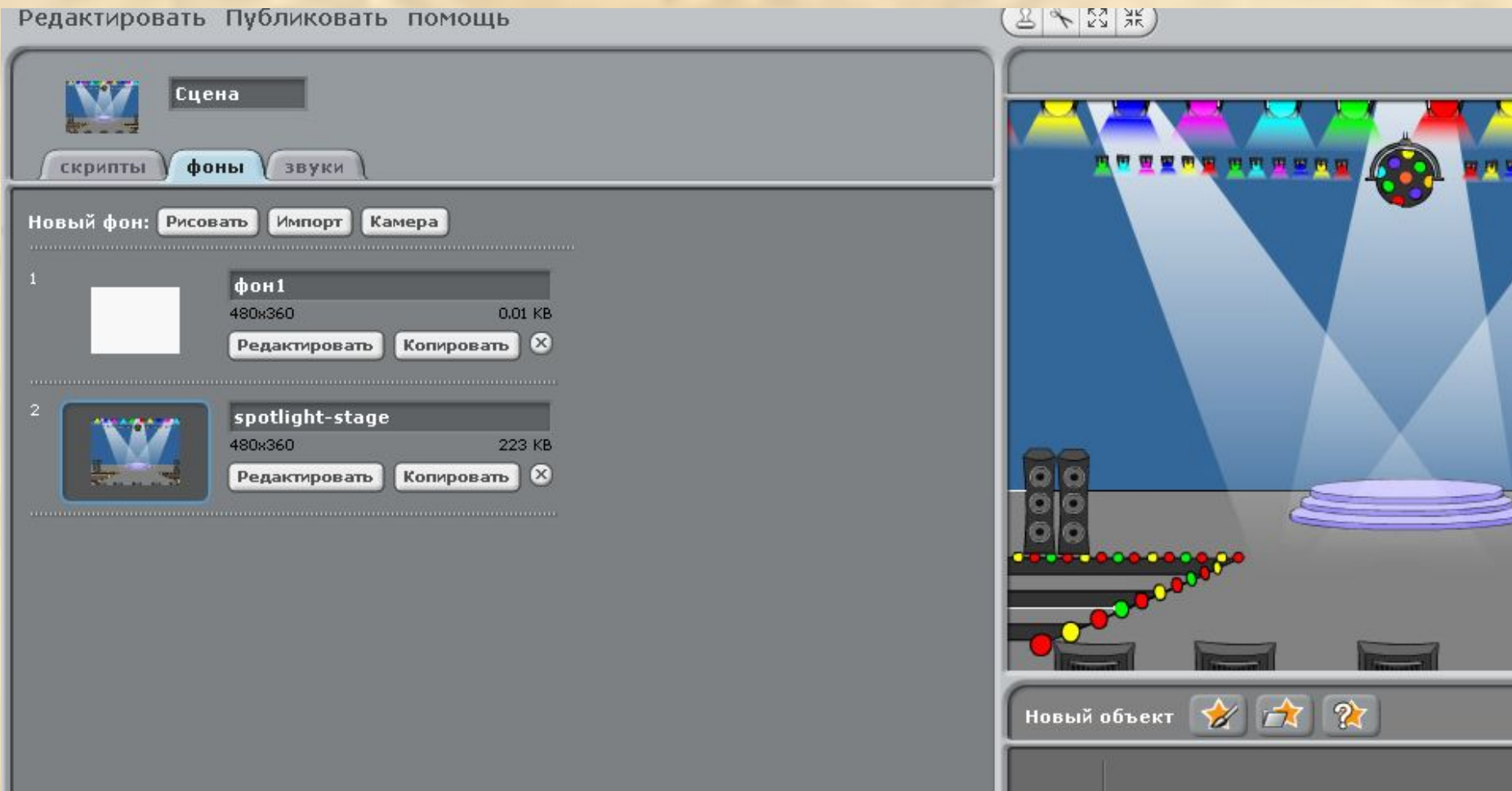


**Выбери в папке Indoors фон spotlight-stage и нажми на клавишу ОК.**





# Закладка Фоны будет выглядеть следующим образом.



# 5. Удалить пустой Фон1.





# 6. Добавь в проект новый Спрайт из папки People под названием breakdancer1.



**7. Измени размер Спрайта. Для этого выдели объект и нажми на правую клавишу мыши. В меню выбери команду «изменить размер объекта».**





изменить размер

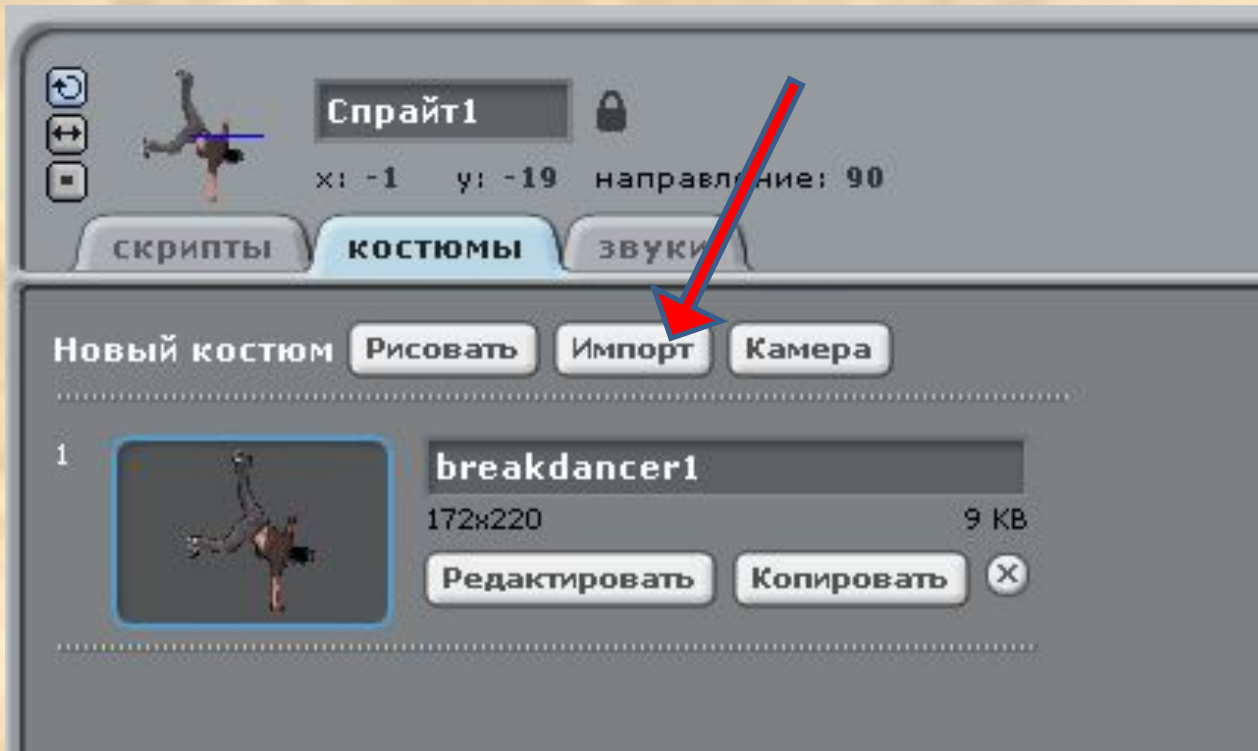
Новый объект



x: 83

y: -20

8. Для нового Спрайта добавь еще два костюма breakdancer-2, breakdancer-3.





скрипты

**костюмы**

звуки

Новый костюм

Рисовать

Импорт

Камера

1



breakdancer1

172x220

9 KB

Редактировать

Копировать



### Импорт костюма



Компьютер



Samsung



Стол



КОСТЮМЫ

People



breakdancer-2



breakdancer-2

breakdancer-3



breakdancer-3

breakdancer-4



breakdancer-4

breakdancer1



breakdancer1



breakdancer2



breakdancer3



calvrett-jumpin...



calvrett-thinkin...

OK

Отменить



Спрайт1



x: -1 y: -19 направление: 90

скрипты

**КОСТЮМЫ**

звук

Новый костюм

Рисовать

Импорт

Камера

1



breakdancer1

172x220

9 KB

Редактировать

Копировать



2



breakdancer2

138x150

9 KB

Редактировать

Копировать



3



breakdancer3

177x190

10 KB

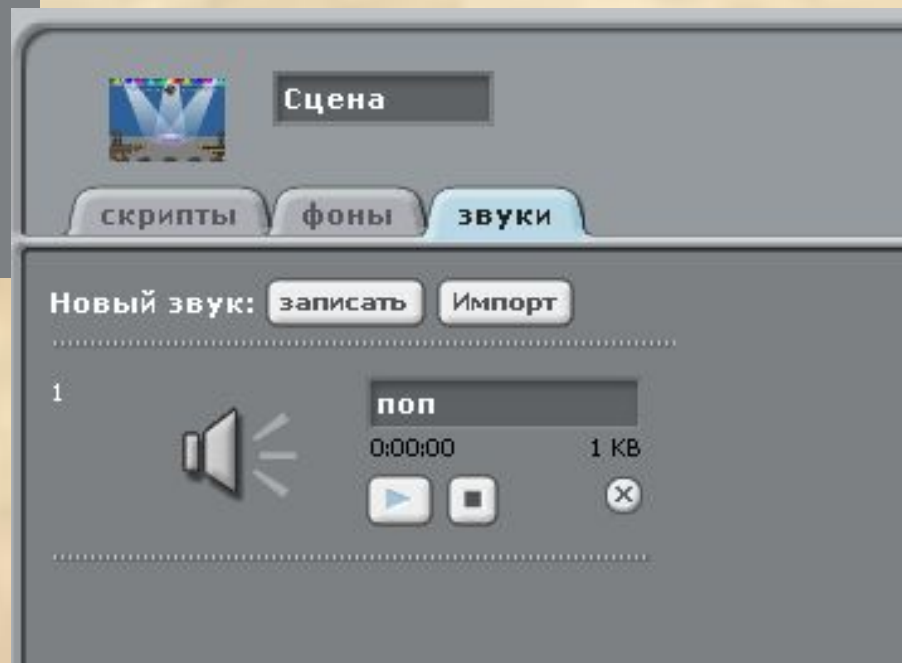
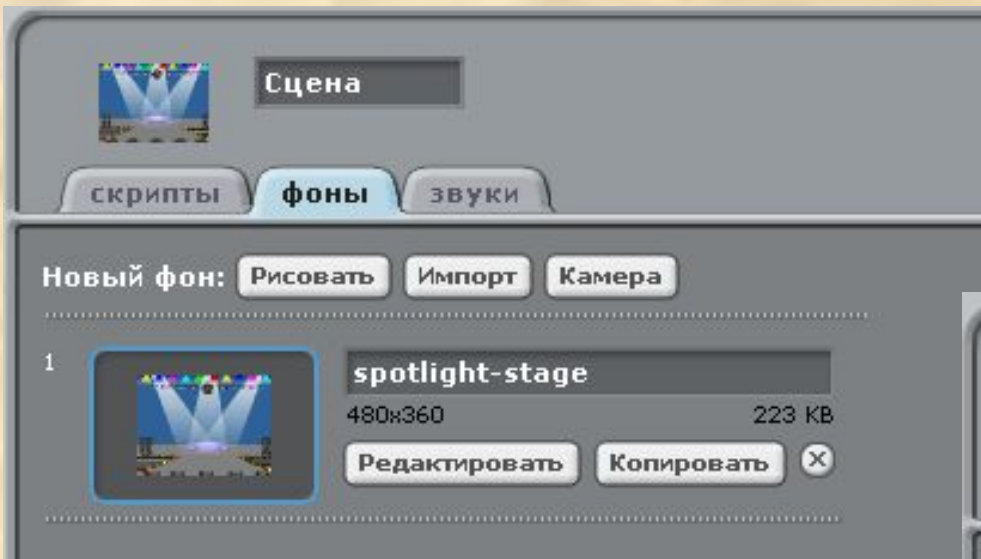
Редактировать

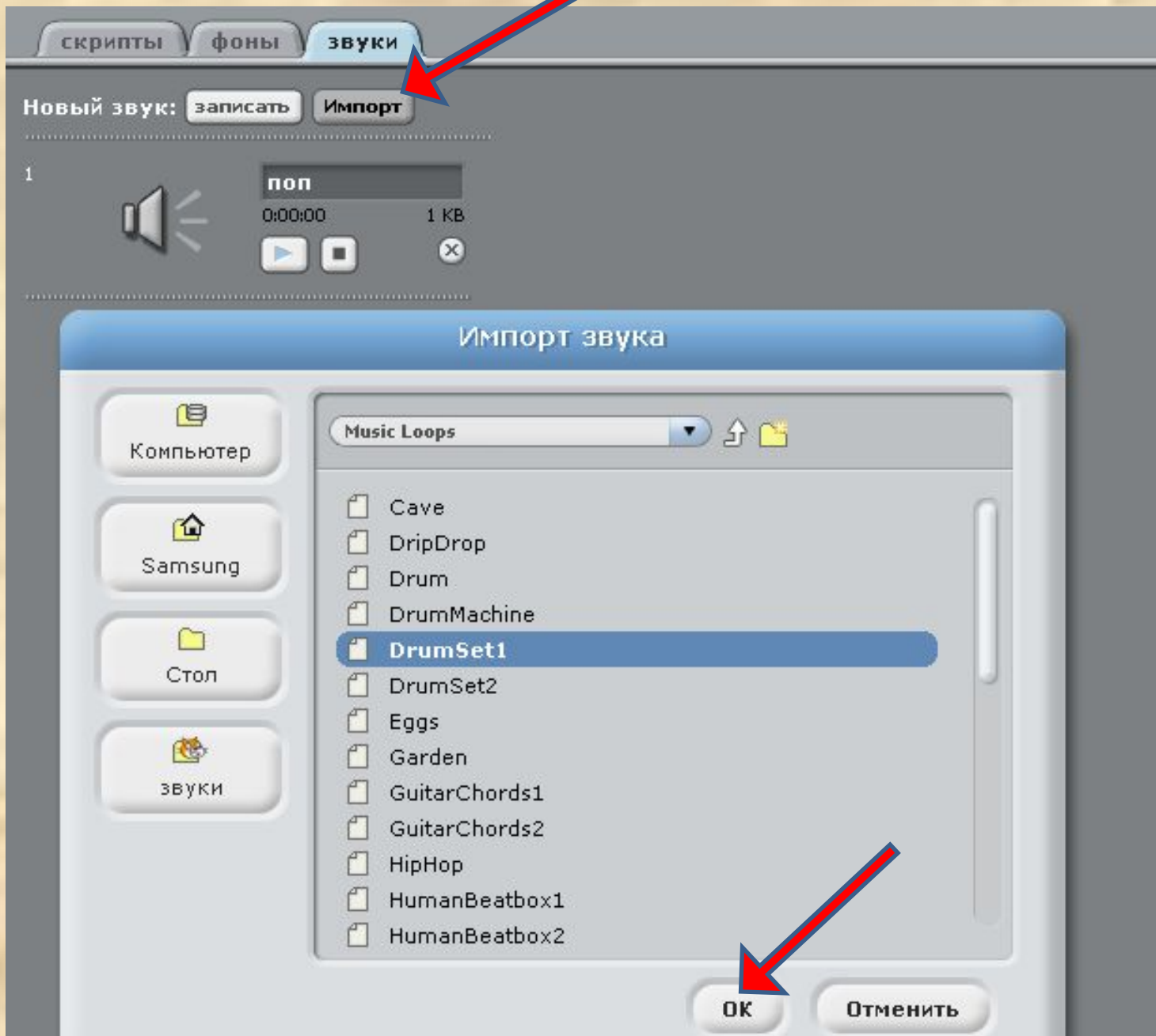
Копировать





9. Сделай активной Сцену и перейди в закладку звуки. Используя кнопку Импорт, добавь в проект новые звуки DrumSet1 и DrumSet2 из папки Music Loops.







Сцена

скрипты

фоны

звук

Новый звук:

записать

Импорт

1



DrumSet1

0:00:02

91 KB



2



DrumSet2

0:00:02

74 KB



# 10. Сделай активным Спрайт1 и составь для него следующий скрипт.



The image shows the Scratch software interface for editing a sprite named "Спрайт1". The sprite is currently locked and has the following coordinates and direction: x: 10, y: -25, and direction: 90. The "скрипты" (scripts) tab is selected, showing a script that triggers when the green flag is clicked. The script consists of a loop that repeats 30 times, with each iteration performing three costume changes and a 0.1-second delay.

Спрайт1

x: 10 y: -25 направление: 90

скрипты КОСТЮМЫ ЗВУКИ

```
когда щелкнут по [зеленый флажок]
  повторить 30
    перейти к костюму breakdancer1
    ждать 0.1 секунд
    перейти к костюму breakdancer2
    ждать 0.1 секунд
    перейти к костюму breakdancer3
    ждать 0.1 секунд
```

# 11. Сделай активной Сцену1 и составь для нее следующий скрипт.

The screenshot shows a software interface for a scene named "Сцена". At the top, there is a small icon of a stage and the text "Сцена". Below this, there are three tabs: "скрипты" (scripts), "фоны" (backgrounds), and "звуки" (sounds). The "скрипты" tab is active, and a script is attached to the scene. The script consists of the following blocks:

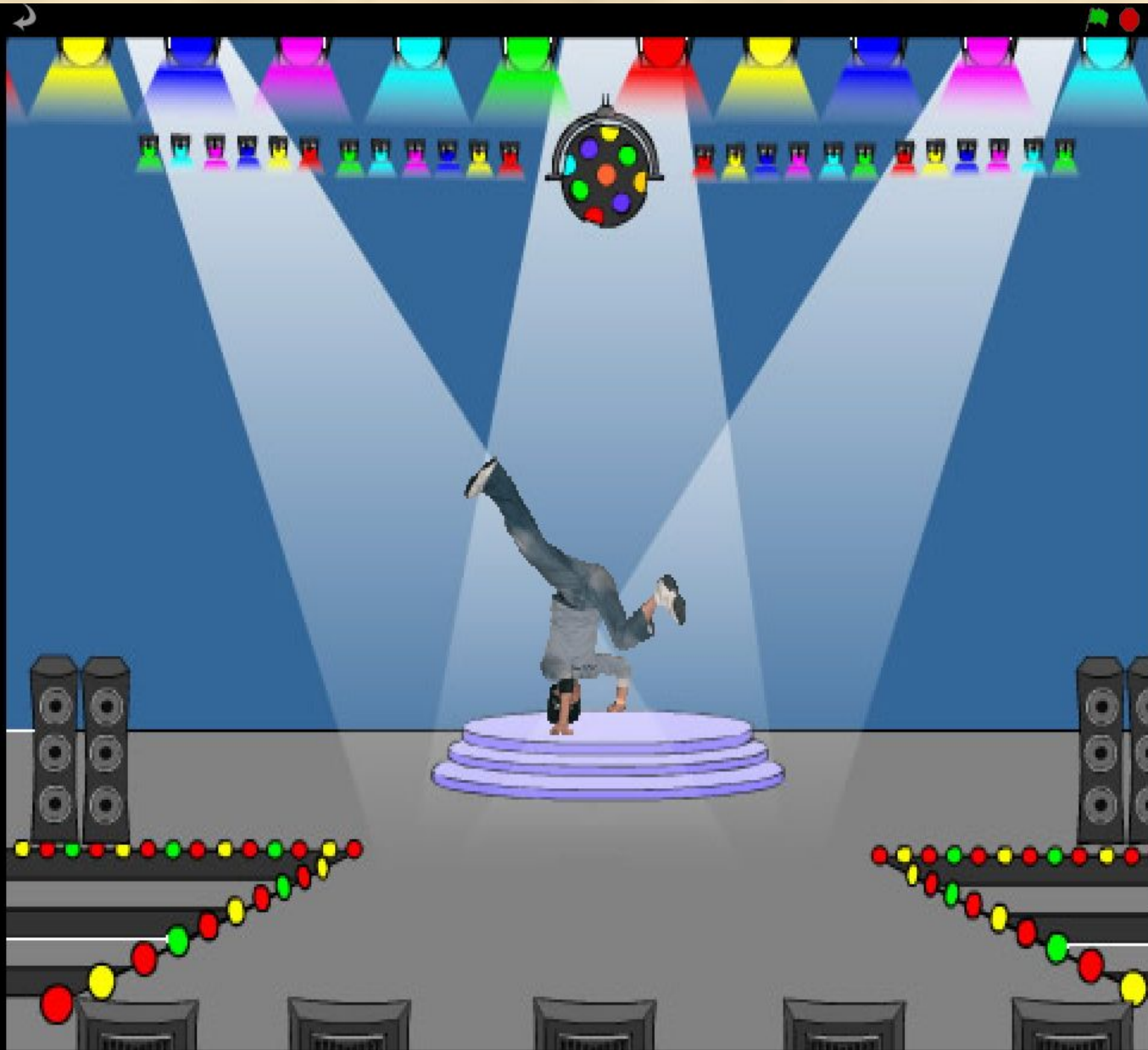
- когда щелкнут по (when clicked)
- повторить 18 (repeat 18 times)
- играть звук DrumSet1 (play sound DrumSet1)
- ждать 0.2 секунд (wait 0.2 seconds)
- барабану 4E играть 0.2 тактов (play drum 4E for 0.2 beats)
- ждать 0.2 секунд (wait 0.2 seconds)
- играть звук DrumSet2 (play sound DrumSet2)
- ждать 0.2 секунд (wait 0.2 seconds)

## 12. Переведи проект в режим демонстрации



## 13. Для запуска проекта нажми на зеленый флаг.





## **Дополнительное задание.**

**Создай проект, в котором девочка под музыку делает зарядку.**