

# Знакомство со средой программирования Scratch (Скретч)

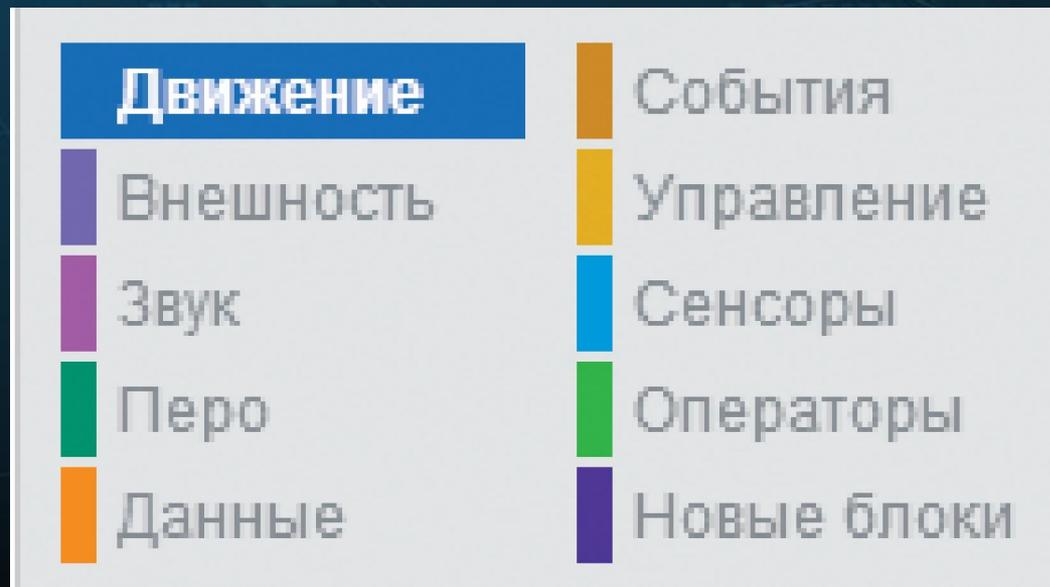
Программа  
«ОСНОВЫ  
программирования»

Мастер п/о Е.В. Чалимова



# Меню

- Все команды в Скретч выглядят как цветные блоки. Представь, что перед тобой 10 разноцветных ящичков. Из каждого ящичка ты вынимаешь нужную команду-блок и перетаскиваешь в область скриптов.



# Спрайты

- это герои программы (объекты) — люди, животные, фантастические существа или предметы. Все действия в программе происходят со спрайтами.

# Скрипты

- программы, управляющие спрайтами, — цепочки блоков-кирпичиков. Для каждого спрайта мы будем создавать один или несколько скриптов.

# Из чего состоит экран

Сцена или  
игровое поле

- Здесь запускается программа

Область  
скриптов

- В области скриптов мы будем собирать программы из блоков-кирпичиков.

Область  
данных  
спрайта

- Здесь можно создавать спрайты и менять их свойства.

Область меню

- В верхней части расположено меню проекта — команды сохранения и загрузки файлов, изменения размера сцены, подсказки, а также «горячие значки», которые быстро изменяют свойства спрайта.

# Из чего состоит экран

The image shows a screenshot of the Scratch programming environment. The interface is divided into several main areas:

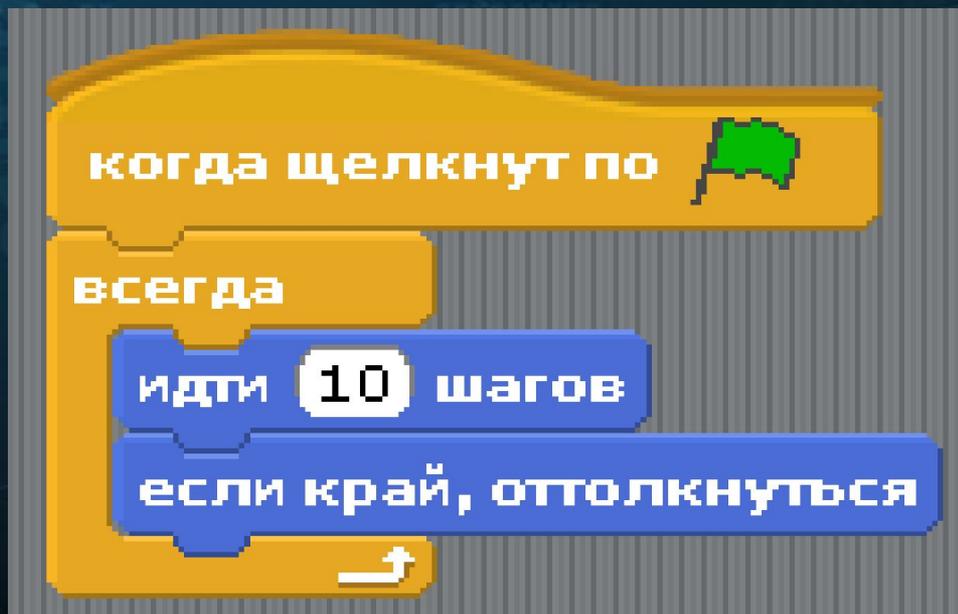
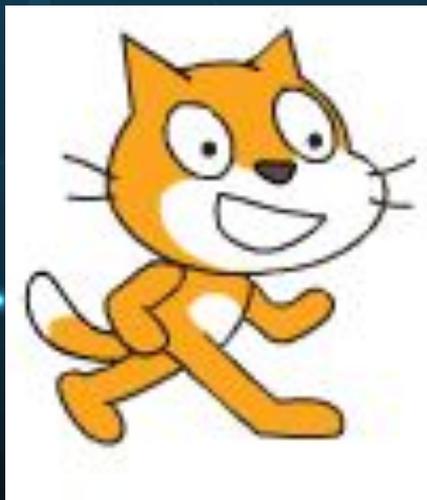
- Scene (игровое поле):** The top-left area, outlined in red, contains the text "Сцена (игровое поле)" and a Scratch cat sprite.
- Scripts Area (Область скриптов):** The right side of the interface, outlined in green, contains a menu with categories like "Движение", "События", "Управление", etc., and a list of script blocks such as "идти 10 шагов", "вернуть на 15 градусов", and "перейти в точку x: 0 y: 0".
- Sprites Area (Область спрайтов):** The bottom-left area, outlined in blue, contains the "Спрайты" panel with a "Новый объект:" button and a Scratch cat sprite labeled "Sprite1".
- Menu:** The top-right area, outlined in yellow, contains the "Меню" (File) menu with options like "Файл", "Редактировать", "Подсказки", "Сохранен", and "YuliyaT".

Annotations in the image include:

- A red box around the scene area with the text "Сцена (игровое поле)".
- A green box around the scripts area with the text "Область скриптов".
- A blue box around the sprites area with the text "Область спрайтов".
- A yellow box around the menu area with the text "Меню".

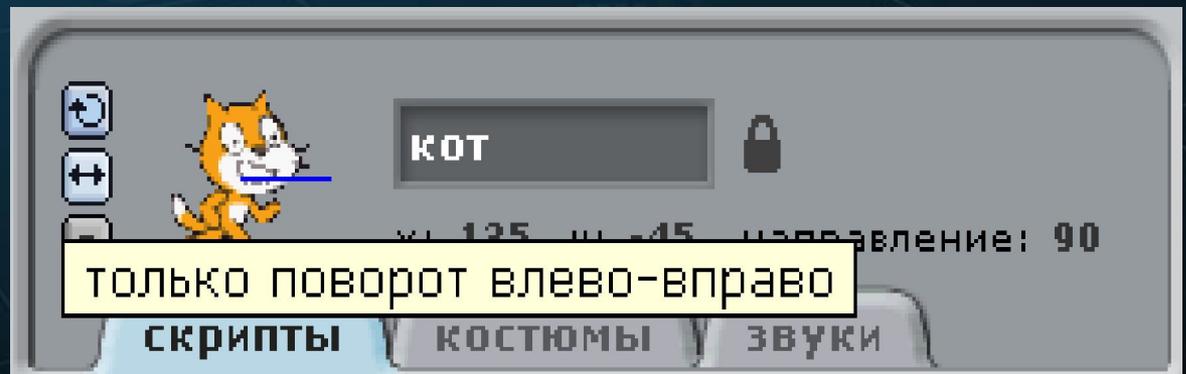
# Первая программа

- Изначально нам дан главный герой – это кот Царапка. Для него мы и будем писать первую программу.



# Первая программа

- Чтобы кот Царапка не ходил головой вниз, в его свойствах нажмите двууголовую стрелочку.



# Физкультминутка



# Практическая работа



# Рефлексия: цветовая гамма цифр

Красны  
й

- хорошо,  
комфортно

Жёлтый

- плохо,  
некомфортно

# Рефлексия: фразеологизм или пословица

Шевелит  
ь  
мозгами

Краем  
уха

Хлопать  
ушами