

Знакомство со средой программирования Scratch (Скретч)

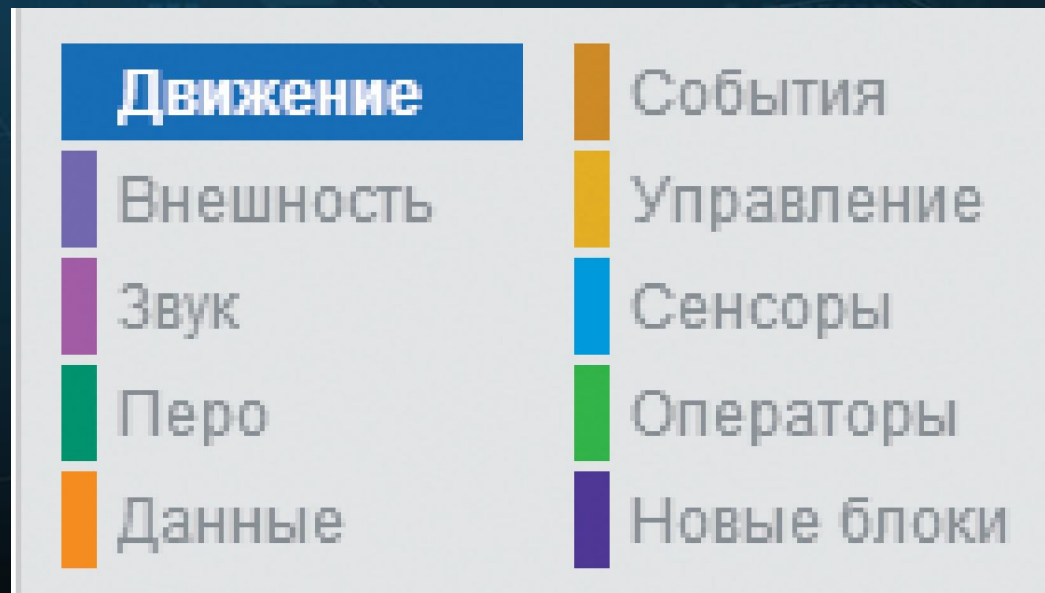
Программа
«ОСНОВЫ
программирования»

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

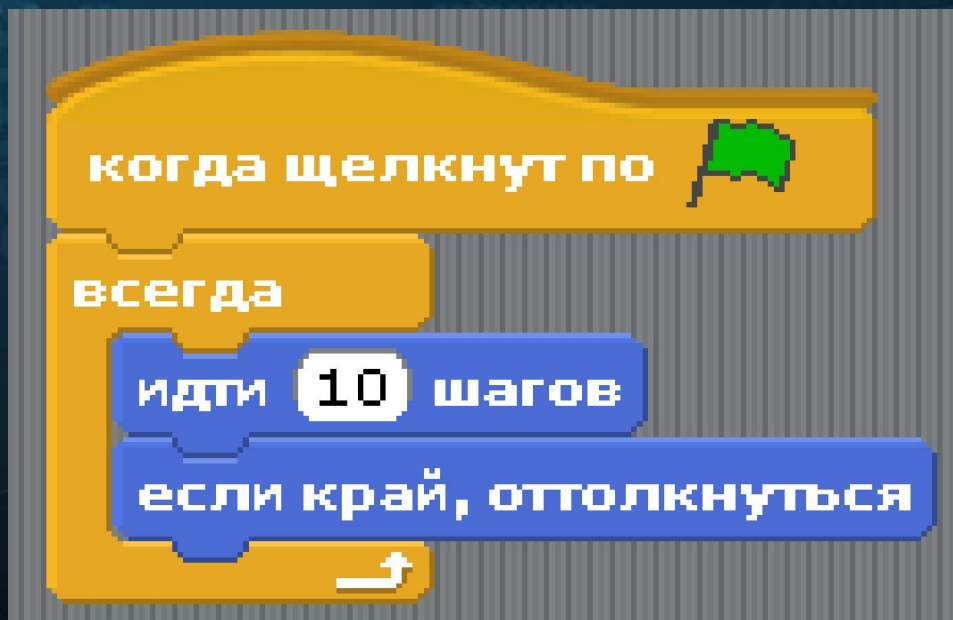
The image shows a screenshot of the Scratch programming environment. The interface is divided into several main areas:

- Stage (Scene):** The top-left area, labeled "Сцена (игровое поле)", contains the text "Сцена (игровое поле)" and the Scratch cat sprite.
- Scripts Area:** The middle-right area, labeled "Область скриптов", contains a menu with categories like "Движение", "События", "Управление", etc., and a list of script blocks such as "идти 10 шагов", "вернуться к...", and "изменить x на 10".
- Sprites Area:** The bottom-left area, labeled "Область спрайтов", contains a "Спрайты" panel with a "Новый объект:" button and a "Sprite1" icon.
- Menu:** The top-right area, labeled "Меню", contains buttons for "Поделиться" and "Посмотреть страницу проекта".

Additional annotations include a red box around the stage, a green box around the scripts area, and a blue box around the sprites area. The top of the window shows the Scratch logo and menu items like "Файл", "Редактировать", and "Подсказки".

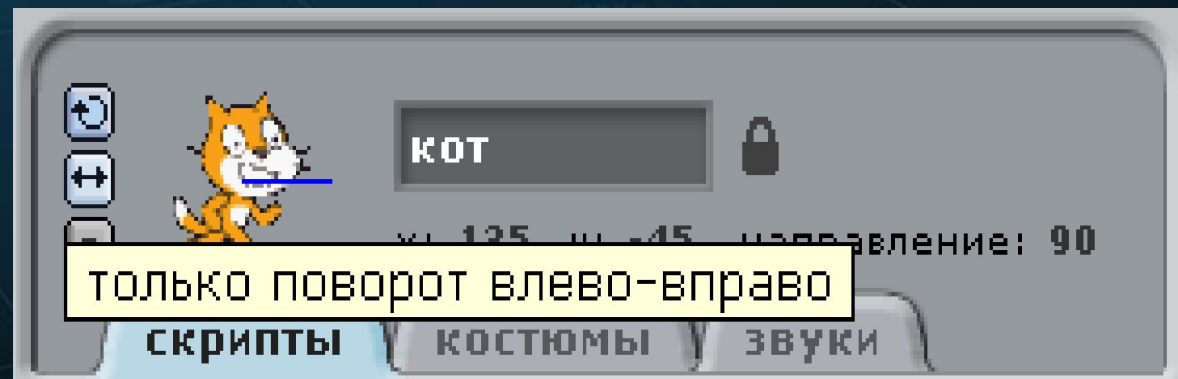
Первая программа

- 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