

Знакомство со средой программирования Scratch (Скретч)

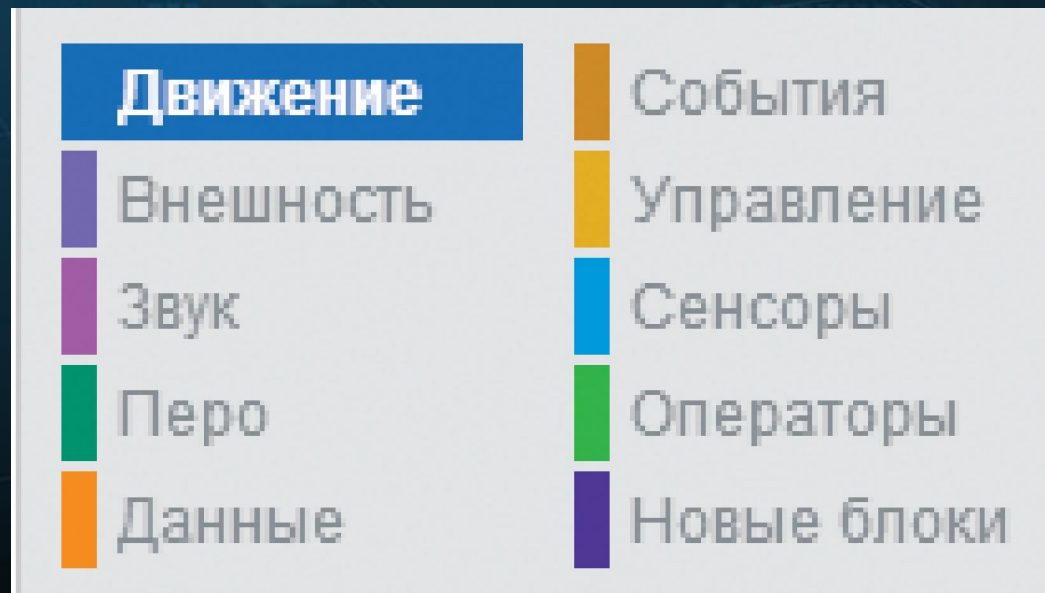
Программа
«ОСНОВЫ
программирования»

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

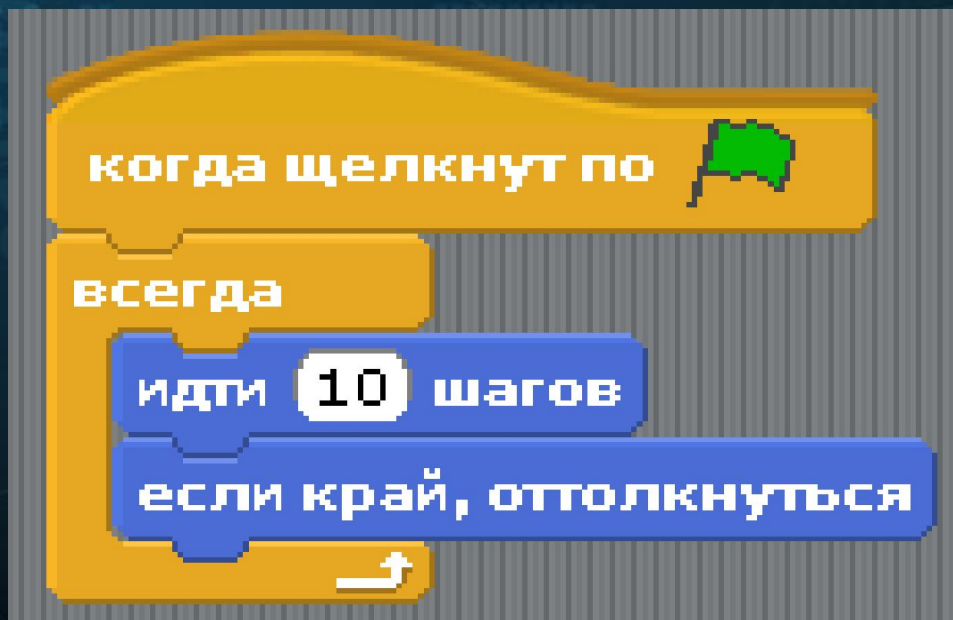
The image shows a screenshot of the Scratch programming environment. The interface is divided into several main areas:

- Stage (Scene):** The top-left area, labeled "Сцена (игровое поле)", contains the Scratch cat sprite and the text "Сцена (игровое поле)".
- Scripts Area:** The middle-right area, labeled "Область скриптов", contains a menu of script blocks (Motion, Looks, Sound, etc.) and a stack of script blocks for the cat sprite, such as "идти 10 шагов", "повернуть на 15 градусов", and "перейти в точку x: 0 y: 0".
- Sprites Area:** The bottom-left area, labeled "Область спрайтов", shows the "Спрайты" panel with the Scratch cat sprite selected.
- Menu:** The top-right area, labeled "Меню", contains the "Поделиться" (Share) and "Посмотреть страницу проекта" (View project page) buttons.

The Scratch logo and menu bar are visible at the top of the window.

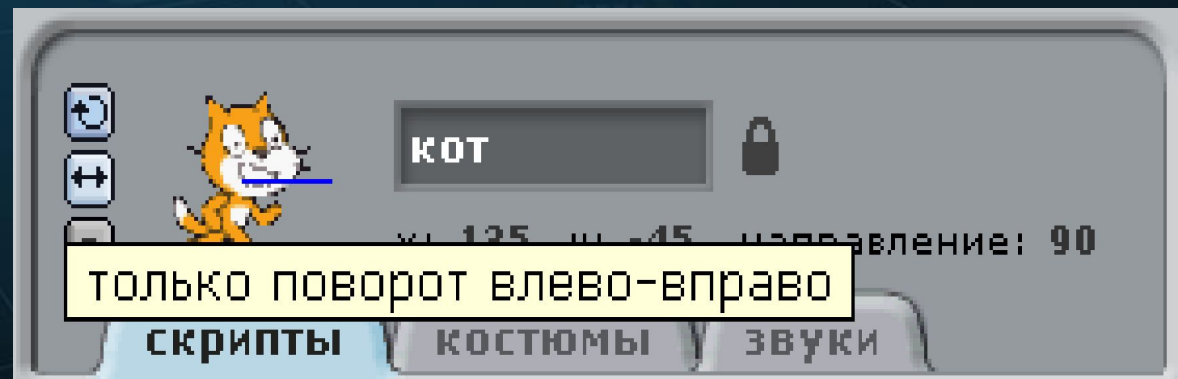
Первая программа

- 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