

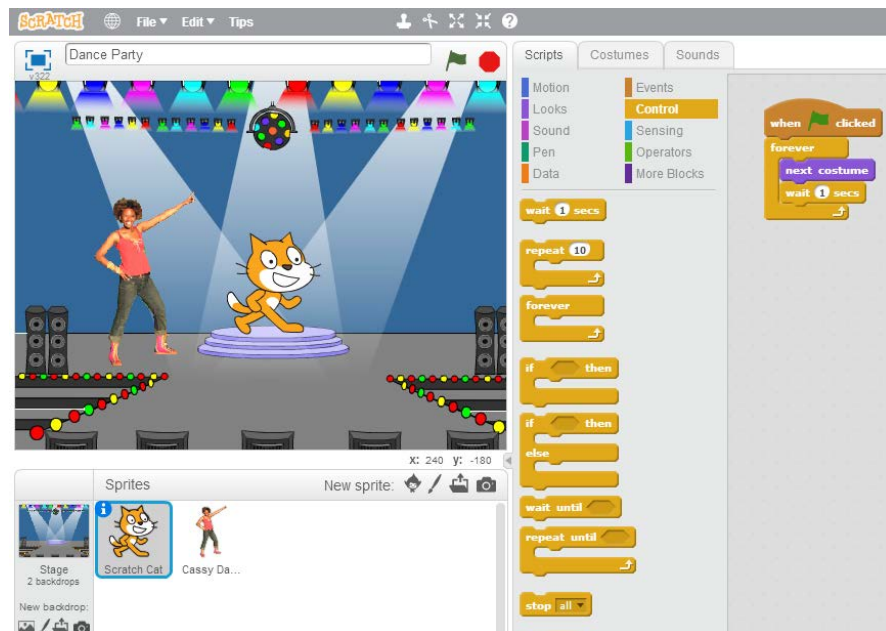
Kako začeti s
SCRATCH

Verzija 2.0



Začetek

SCRATCH je programski jezik, ki ti omogoča, da ustvariš svoje interaktivne zgodbe, animacije, igrice, glasbo in umetnost.



Ta vodič ti bo pokazal kako ustvariti projekt v **SCRATCH**.

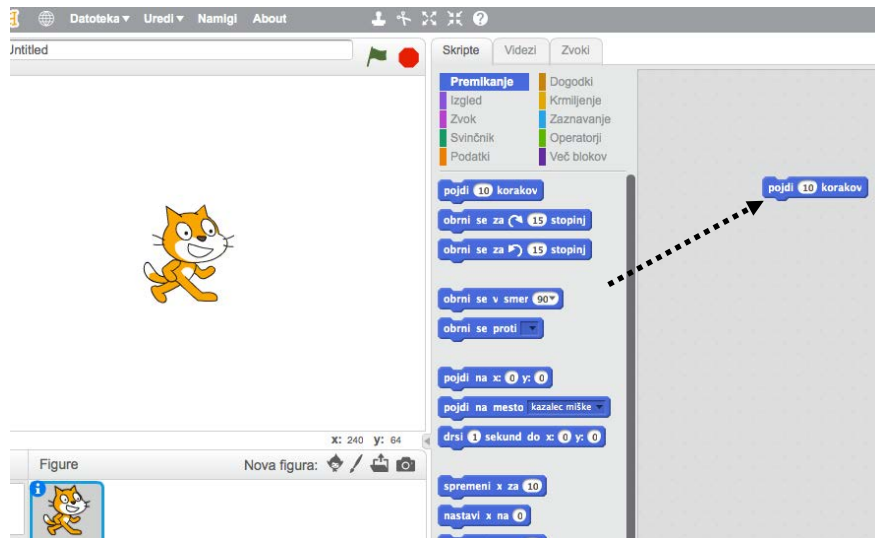


Za nov projekt, odpri
SCRATCH in klikni Ustvari.

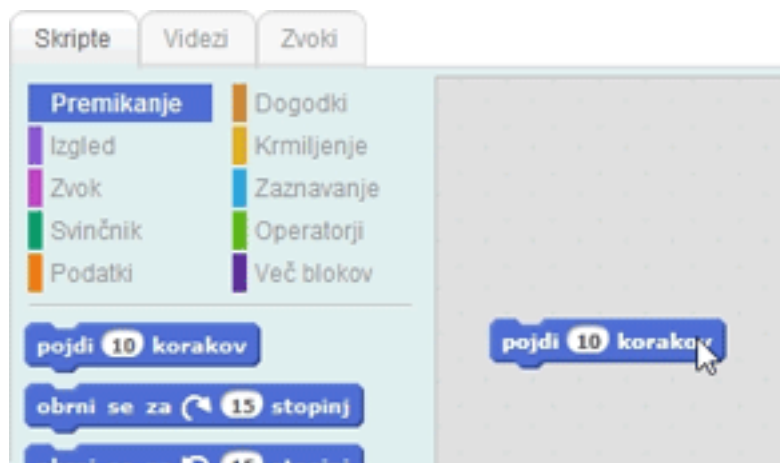
Vpiši se

Če imaš **SCRATCH** račun, se prijavi,
da se ti projekt shrani.

1 Začni se premikati

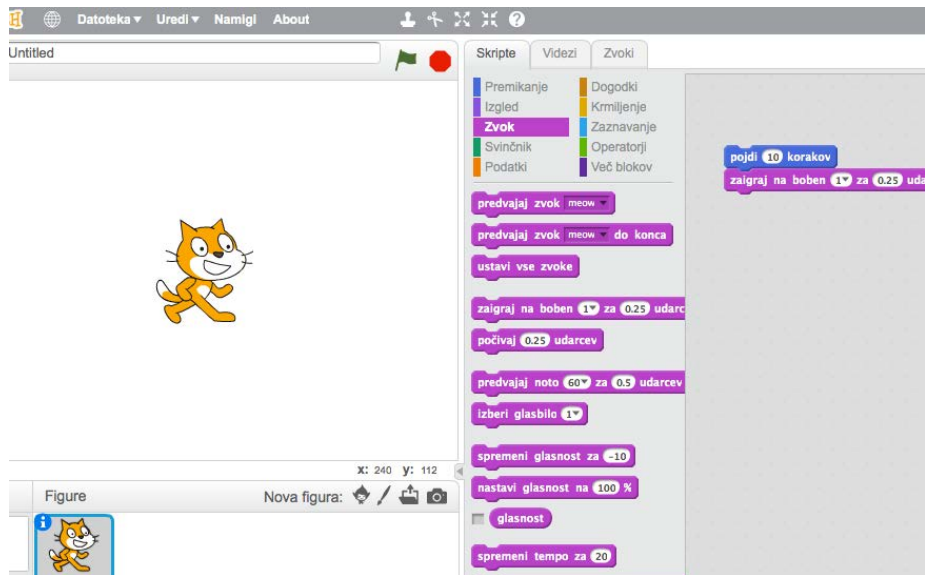


Povleci **POJDI** blok v območje skript.

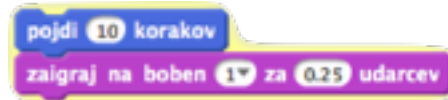


Potem klikni na blok, da se Praskač premakne.

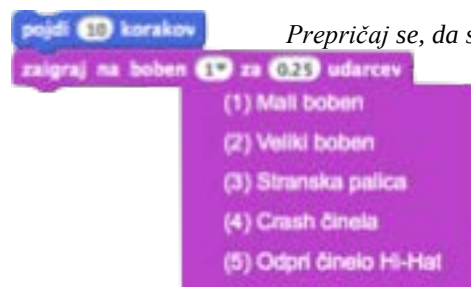
2 Dodaj zvok



Izberi ukaz **ZAIGRAJ NA BOBNE** in ga dodaj k ukazu **PREMAKNI**.

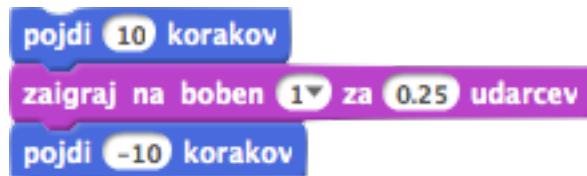


Klikni in poslušaj.



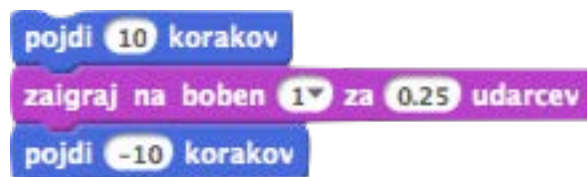
Izbiraš lahko med več različnimi bobni v padajočem meniju.

3 Ustvari ples



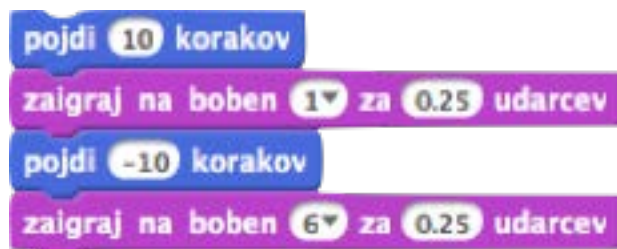
```
pojdi 10 korakov
zaigraj na boben 1 za 0.25 udarcev
pojdi -10 korakov
```

Dodaj še en blok **PREMAKNI**. Klikni v notranjost bloka in vtipkaj znak minus.



```
pojdi 10 korakov
zaigraj na boben 1 za 0.25 udarcev
pojdi -10 korakov
```

Klikni na poljuben blok, da poženeš skladovnico.

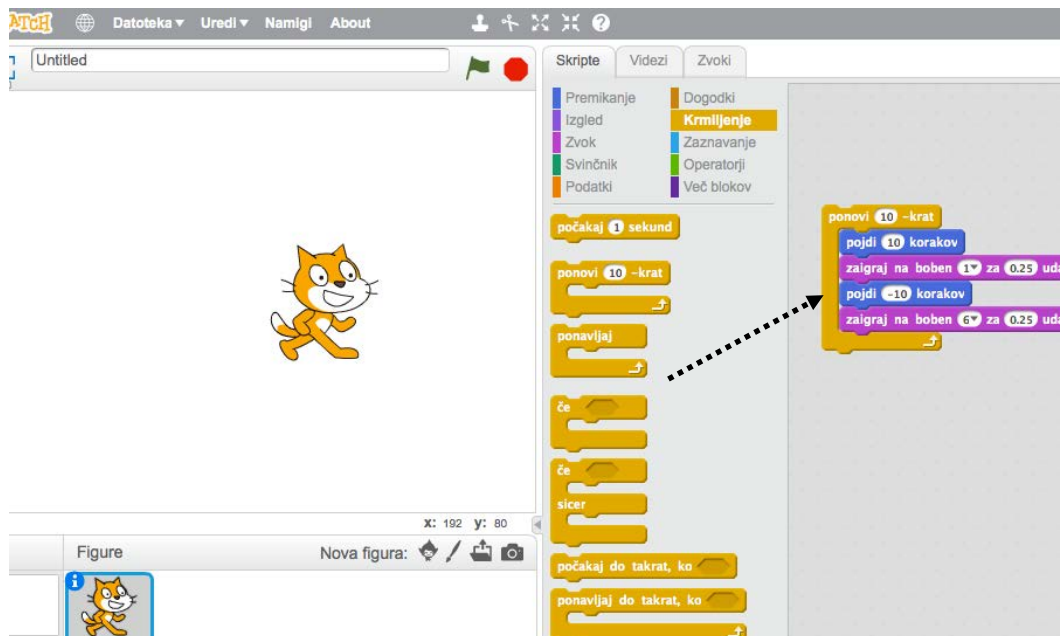


```
pojdi 10 korakov
zaigraj na boben 1 za 0.25 udarcev
pojdi -10 korakov
zaigraj na boben 6 za 0.25 udarcev
```

Dodaj še en blok **ZAIGRAJ NA BOBNE** in potem izberi boben iz padajočega menija.

Klikni na poljuben blok, da poženeš skladovnico.

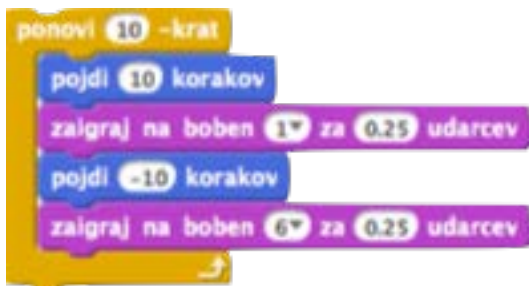
4 Znova in znova



Povleci ven blok **PONOV** in ga spusti na vrhu skladovnice.

Želiš, da se "usta" bloka **PONOV** ovijejo okoli ostalih blokov.

Če želiš skladovnico premakniti, klikni prvi blok.

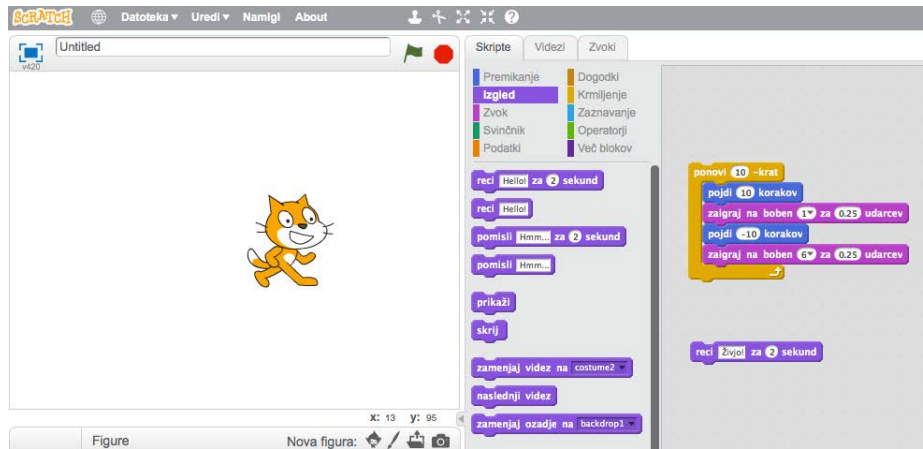


Lahko spremeniš število ponovitev.

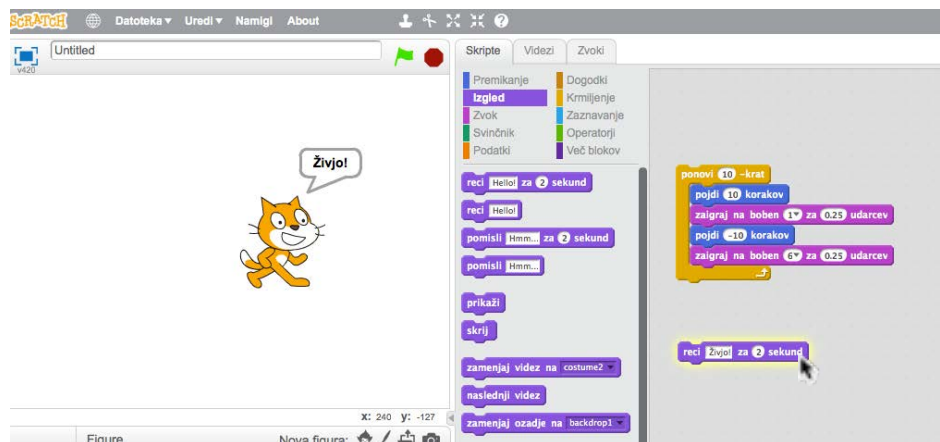
Klikni, da poženeš skladovnico.

Klikni na poljuben blok, da poženeš skladovnico.

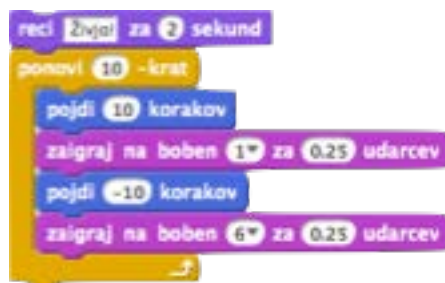
5 Reci kaj



Klikni **IZGLED** in povleci ven blok **GOVOR**.

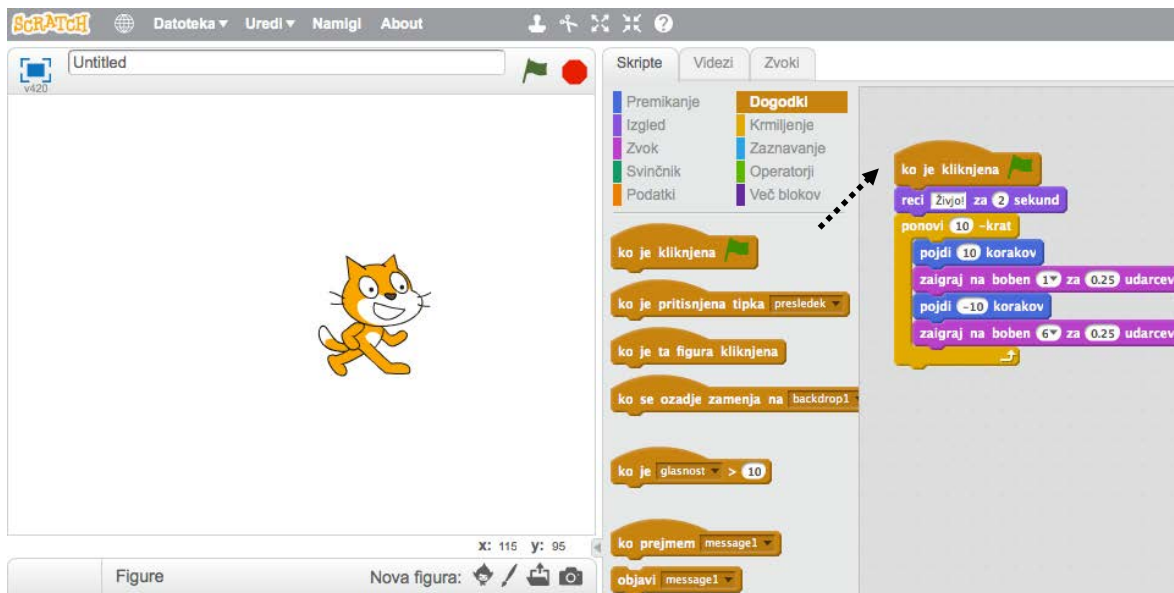


Vnesi besedilo v blok, če želiš spremeniti besede. Klikni na skladovnico, da jo noženaš



Potem ga pritrdi na vrh skaldovnice.

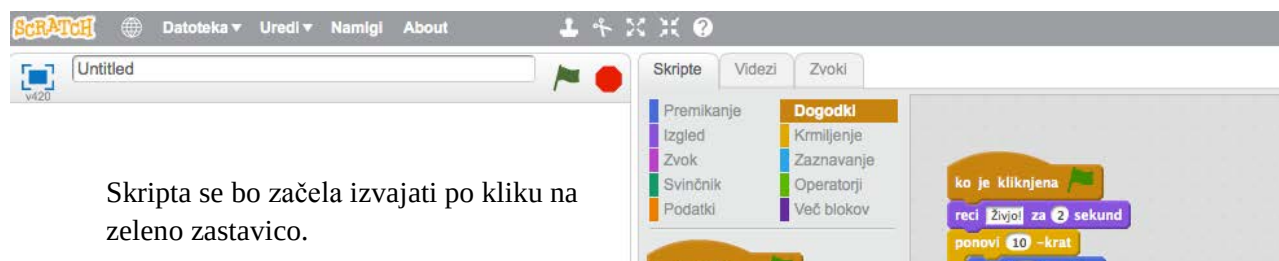
6 Zelena zastavica



Povleci ven blok



in ga protrdi na vrh skladovnice.

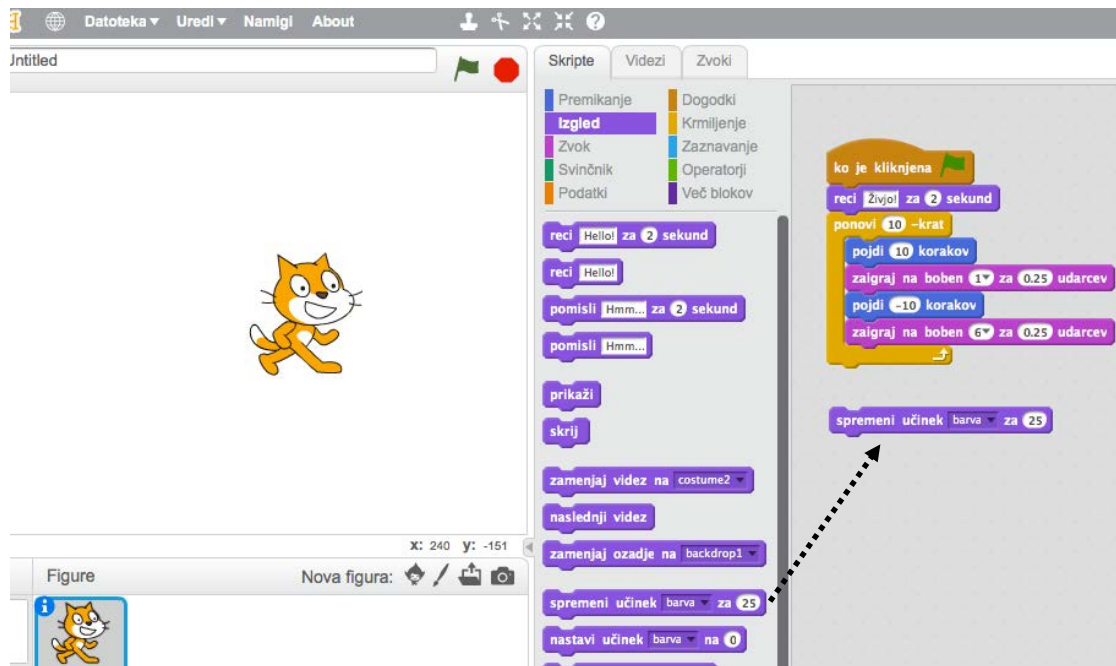


Skripta se bo začela izvajati po kliku na zeleno zastavico.

Za ustvaitev klikni gumb Ustavi.

7 Spremeni barvo

Sedaj poskusi nekaj drugačnega...



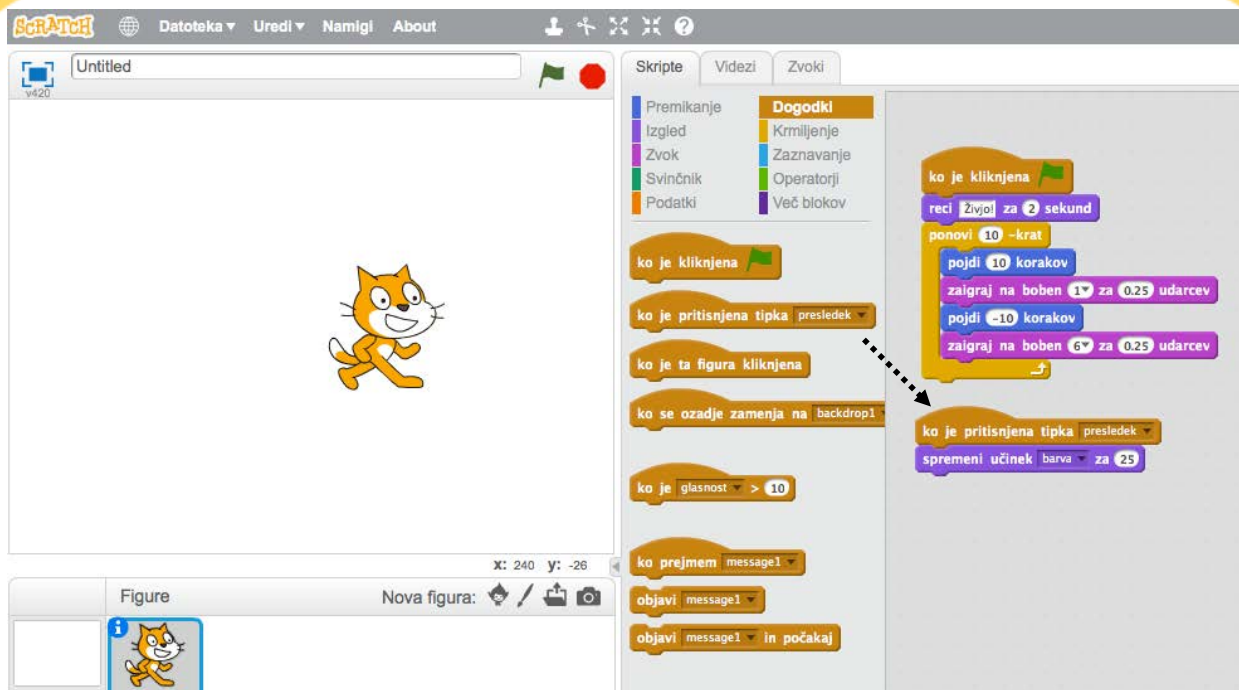
Povleci ven blok SPREMENI UČINEK.

spremeni učinek barva za 25



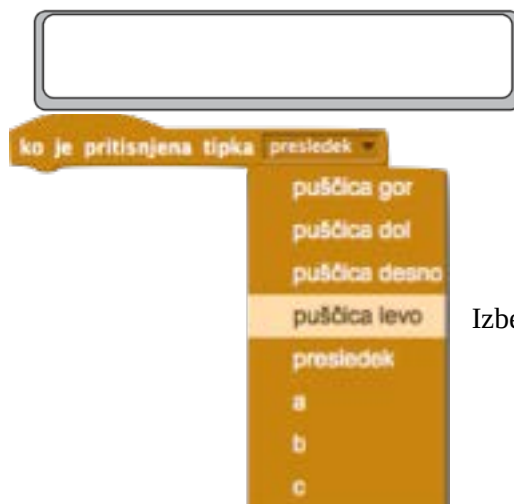
Klikni, da vidiš, kaj stori.

8 Pritisk tipke



Pritrdi

ko je pritisnjena tipka presledok



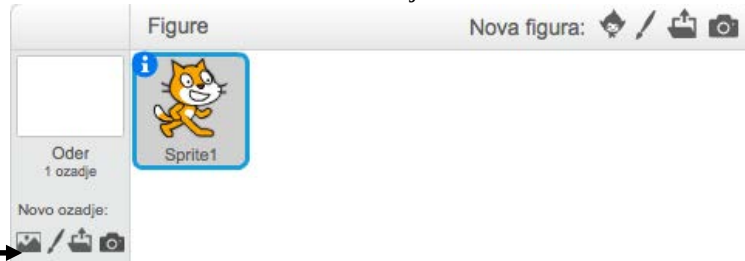
Sedaj pritisni presledok na tipkovnici in si oglej, kaj se zgodi.

Izbereš lahko drugo tipko iz menija.

9 Dodaj ozadje

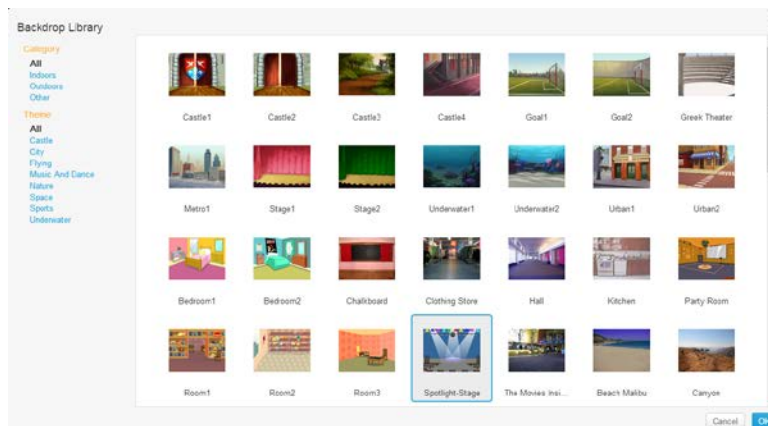
Na oder lahko dodaš nova ozadja.

Klikni  to
, da izbereš novo
ozadje

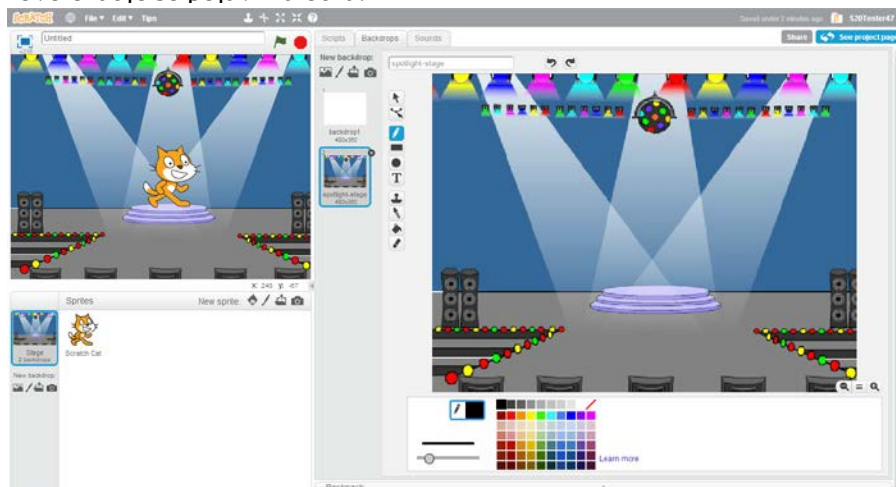


Izbereš novo ozadje iz knjižnice (kot npr. "Spotlight-Stage")

Klikni OK.



Novo ozadje se pojavi na oderu.



Dodaj figuro

Vsak objekt v Scratchu se imenuje figura.



ali pojdí na
<http://scratch.mit.edu/help>

Če želiš dodati novo figuro,
klikni na enega izmed teh
gumbov

GUMBI ZA NOVO FIGURO:



Izberi iz knjižnice



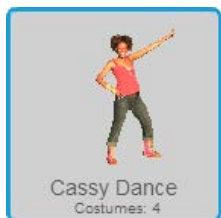
Sam-a nariši figuro



Naloži svojo sliko ali figuro



Ustvari fotografijo (s spletno kamero)



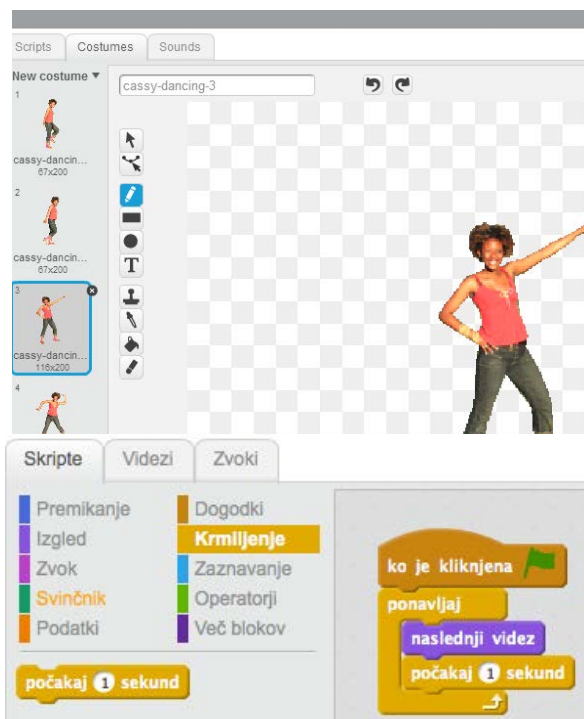
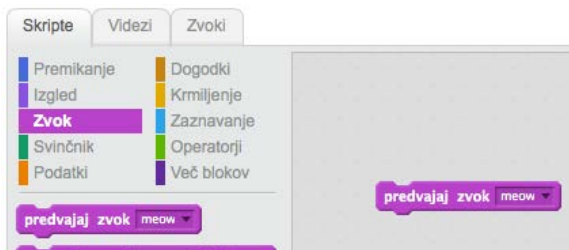
Če želiš dodati to figuro,
klikni 
in potem izberi "Cassy pleše":

Povleci figure tja, kamor jih želiš
postaviti na odru.



11 Raziskuj!

Svoji novi figuri lahko dodaš lahko zvok ali animacijo.



DODAJ ZVOK

Klikni na zavihek Zvoki.

Izbereš lahko zvok iz



sam-a posnameš zvok



ali uvoziš zvočno datoteko



(MP3, AIF, ali WAV format)

Potem klikni na SKRIPTE tab,
in povleci blok **PREDVAJAJ ZVOK** na
skriptno polje.

Izberi zvok, ki ga želiš iz menija.

CHANGE COSTUMES

Vsak figura ima vsaj eno videz.

Če želiš zamenjati trenutni videz, klikni
VIDEZI.

Nato klikni na različni videz za figuro.

ANIMATE

Figuro lahko animiraš s preklapljanjem med
videzi

Klikni na SKRIPTE in ustvari skripto, ki
preklaplja med videzi.

12 Namigi!



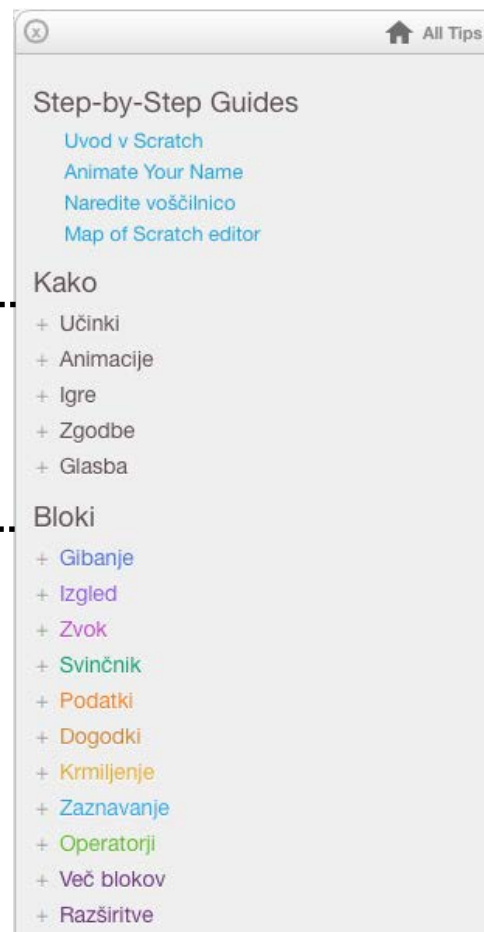
Vtipkaj naslov svojega projekta.

Za več idej klikni Namigi:



Okno z Namigi vam pokaže primer skript, ki jih lahko uporabite pri svojem projektu.

Pravtako razloži kaj posamezni blok v **SCRATCH** naredi.



Shrani in deli

Vpiši se ▼

Če želiš shraniti svoj projekt na spletu, moraš biti prijavljen.

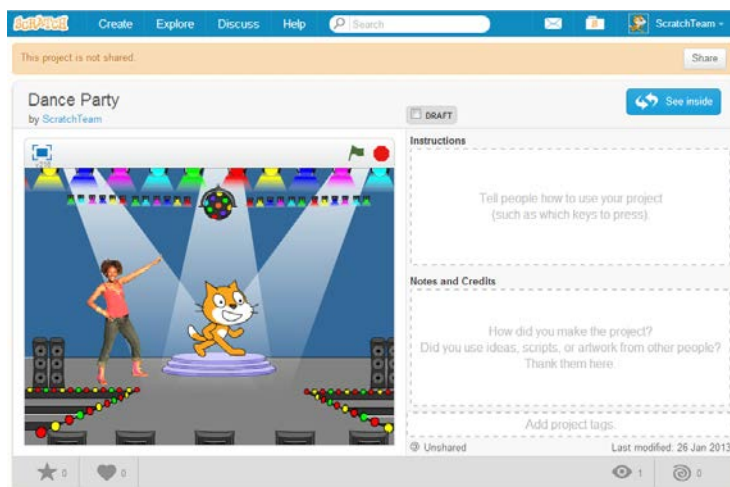
(Če želiš shraniti projekt na računalnik, klikni na meni Datoteke in izberi "Prenesi na svoj računalnik.")

Ko si pripravljen, klikni

 Glej stran projekta

Stran s projekti

Klikni  za celozaslonski način.



in omogoči ostalim, da si ogledajo in poigrajo s tvojim projektom.

Napiši opombe za svoj projekt.

Ko deliš, si lahko ostali uporabniki ogledajo tvoj projekt.

Kaj pa sedaj? Sedaj

Ustvari

nov projekt ali pa

Raziskuj

za nove ideje.

Če želiš izvedeti več, klikni **Pomoč** ali pojdi na naslov <http://scratch.mit.edu/help>