

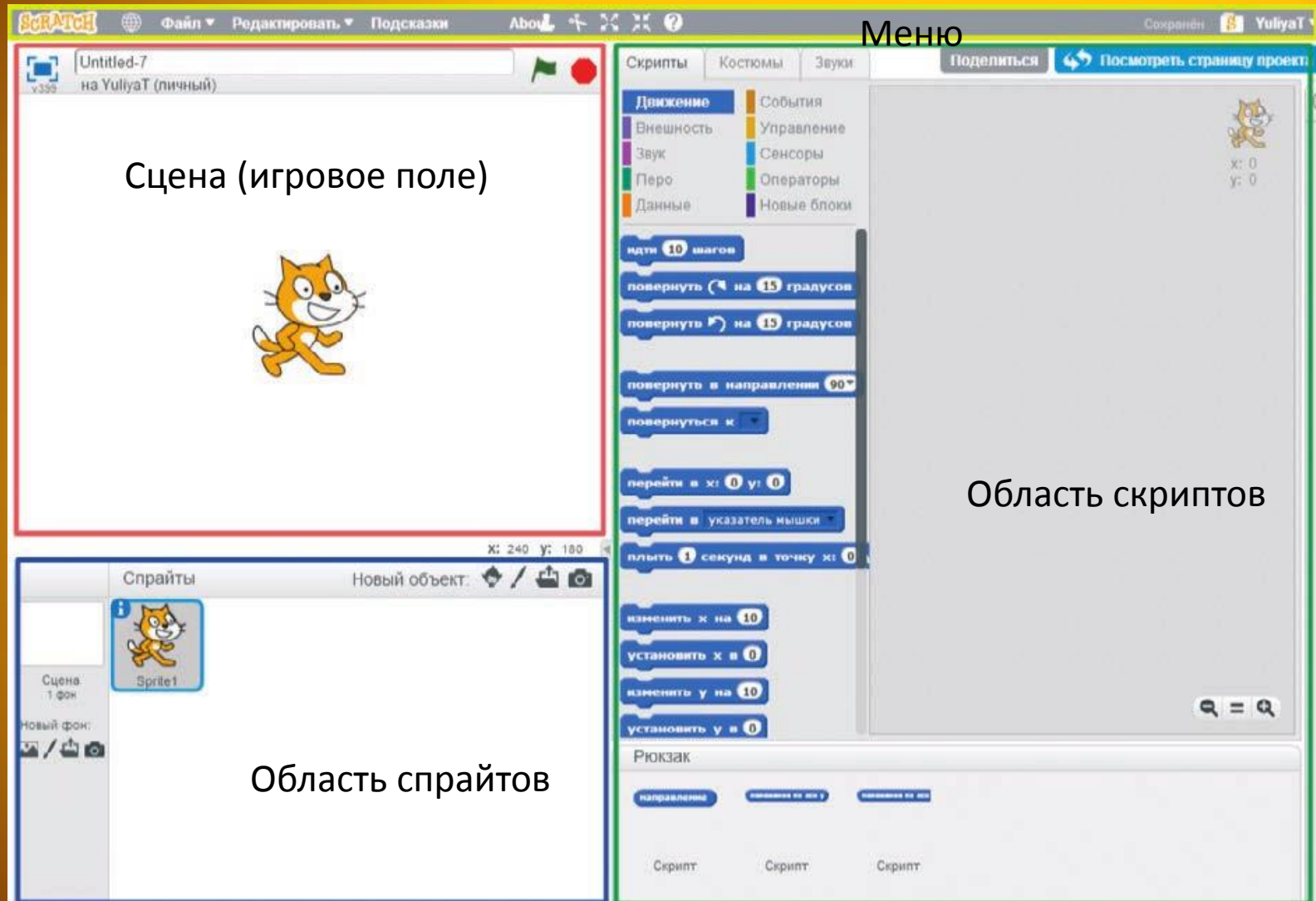
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования города
Ульяновска «Центр детского технического творчества № 1»

Знакомство со средой программирования Scratch (Скретч)



Устюжанина Дарья
Евгеньевна

Из чего состоит экран



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

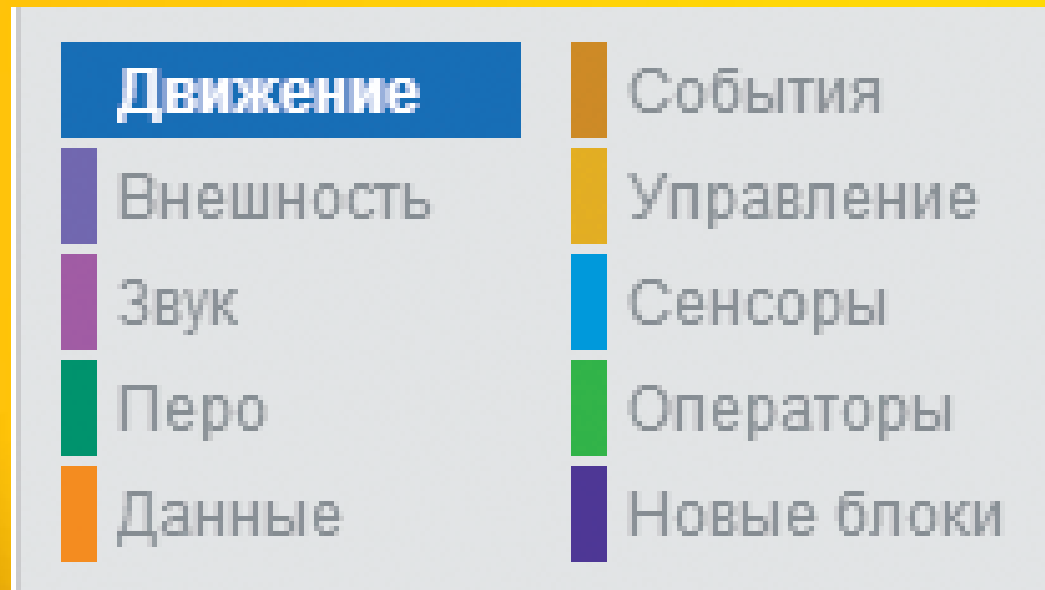
- Здесь можно создавать спрайты и менять их свойства.

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.

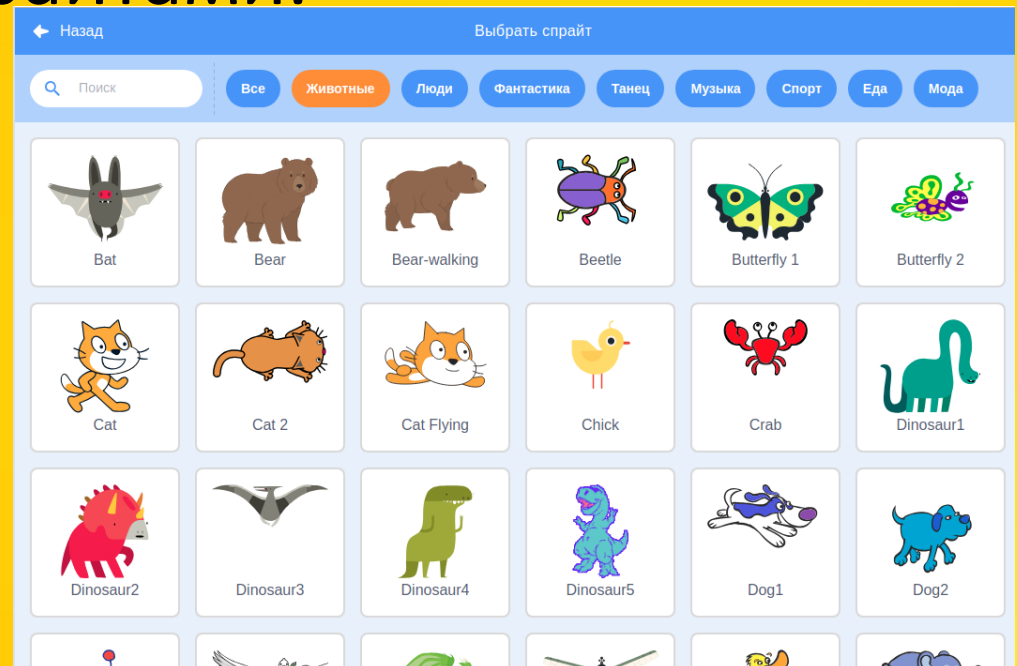
Меню

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



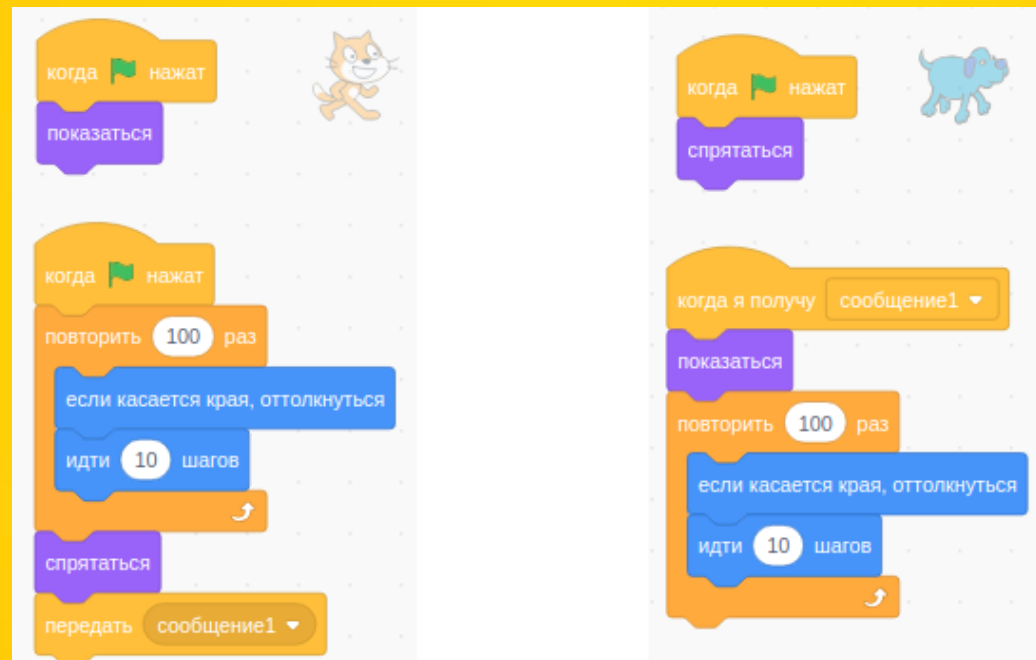
Спрайты

- 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.

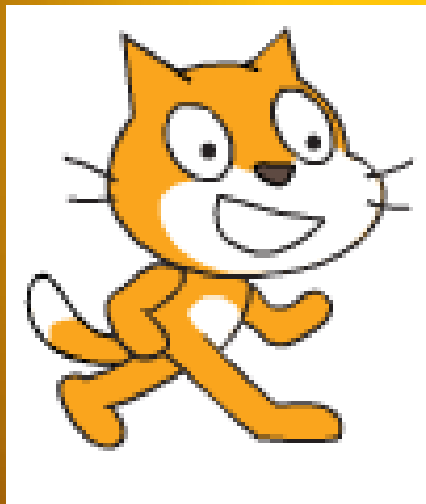
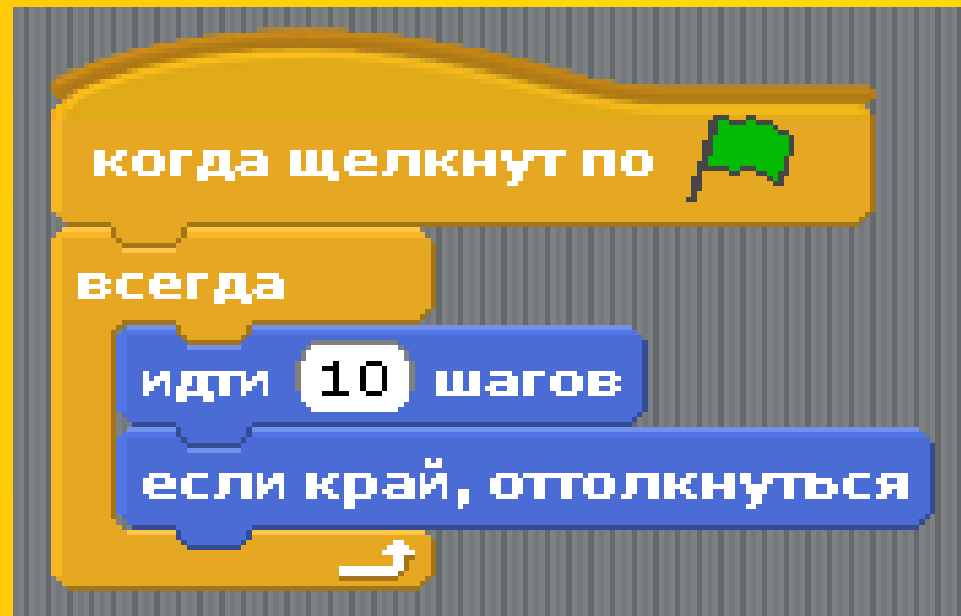


Физкультминутка



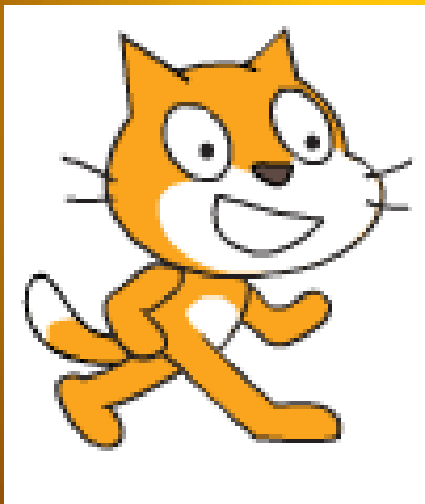
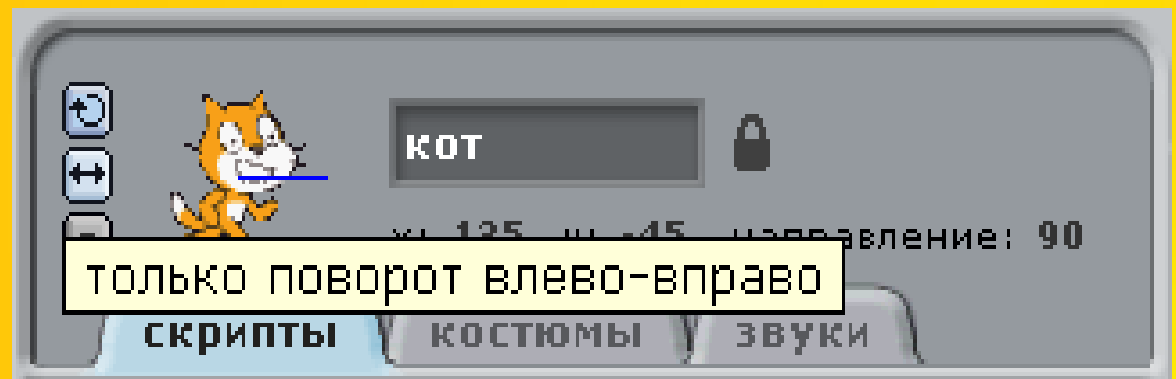
Первая программа

- 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 двуголовую стрелочку.



Практическая работа

