Unuaj paŝoj kun

SCRATCH

Versio 2.0

Por komenci

SCRATCH estas programlingvo per kiu vi povas krei interagajn rakontojn, animatiojn, ludojn, muzikon, kaj arton.

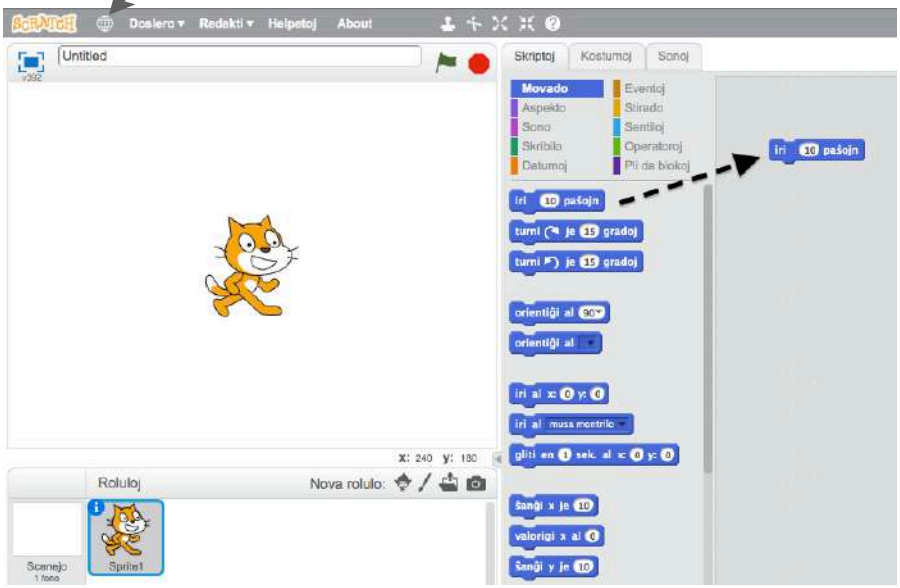
Tiu ĉi gvidlibreto montras kiel fari propran projekton per SCRATCH.

Por lanĉi novan projekton, iru al la retejo de SCRATCH (http://scratch.mit.edu) kaj klaku **Krei.** Vi eble volus antaŭe elekti Esperarnton aŭ vian propran lingvon sube sur la paĝo.

Se vi havas SCRATCH-konton, ensalutu por ke via projekto konserviĝos.

1 Ekmoviĝi

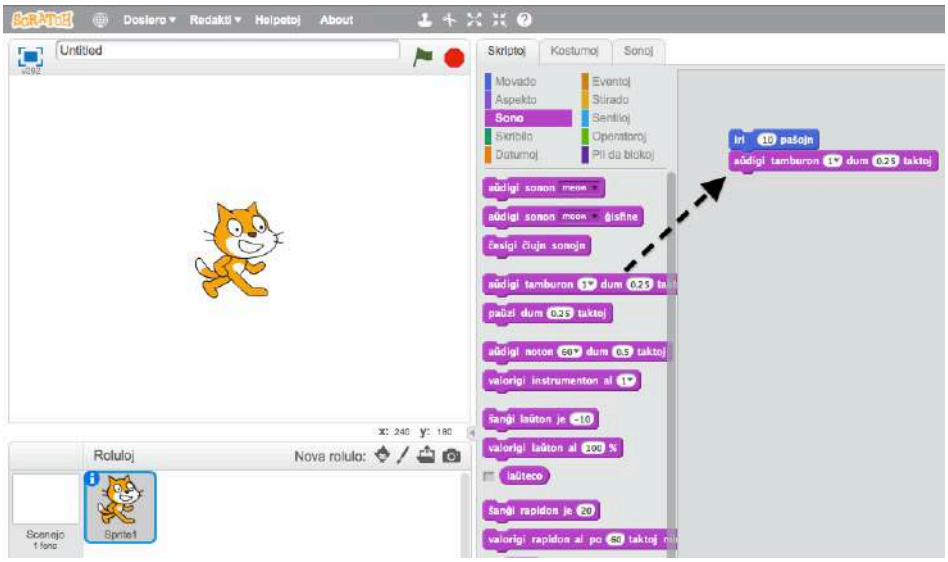
Vi povas elekti Esperanton aŭ alian lingvon per tiu ‘tergloba’ simbolo.



Ŝovu blokon **IRI** al la Skriptejo.

Musklaku la blokon por movi la katon.

2 Aldoni sonon



Ŝovu blokon **AŬDIGI TAMBURON** kaj ligu ĝin sub la bloko **IRI**.

Klaku kaj aŭskultu.

Se vi nenion aŭdas, kontrolu ĉu la sono de via komputilo estas malŝaltita.

Vi povas elekti diversajn tamburojn el la falmenuo.

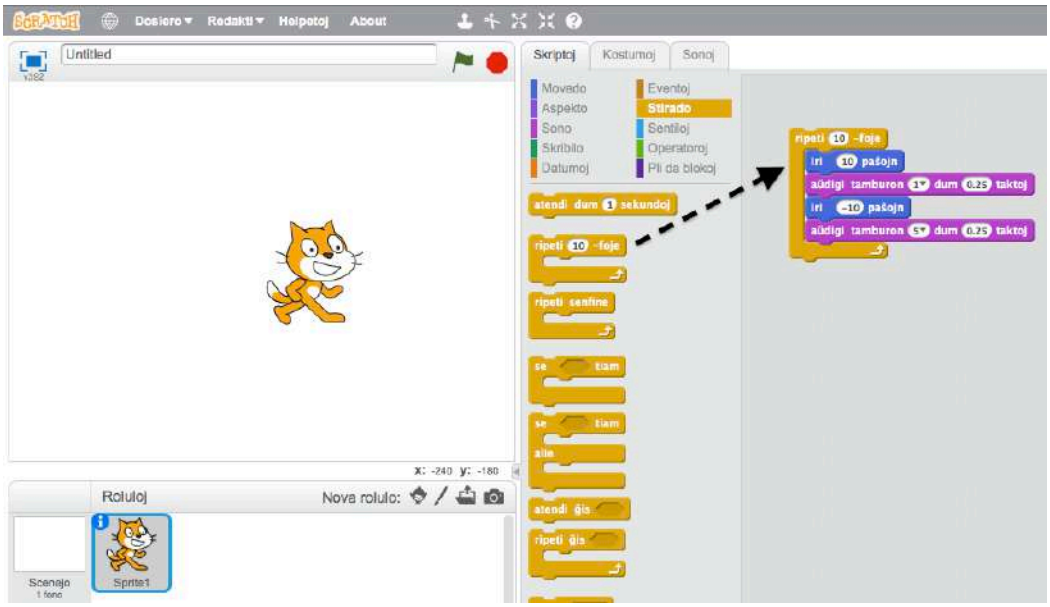
3 Ekdanci

Aldonu plian blokon **IRI**. Klaku en la bloko, sur la numero '10', kaj aldonu minus-signon.

Musklaku iun ajn blokon en la stako por funkciigi la tutan stakon.

Aldonu plian blokon **AŬDIGI TAMBURON**, kaj elektu alian tamburon el la falmenuo. Klaku denove por funkciigi la stakon.

4 Denove kaj denove



Ŝovu blokon **RIPETI** al la Skriptejo kaj metu ĝin sur la stakon.

Vi volas, ke la 'faŭko' de la bloko **RIPETI** ĉirkaŭu la aliajn blokojn.

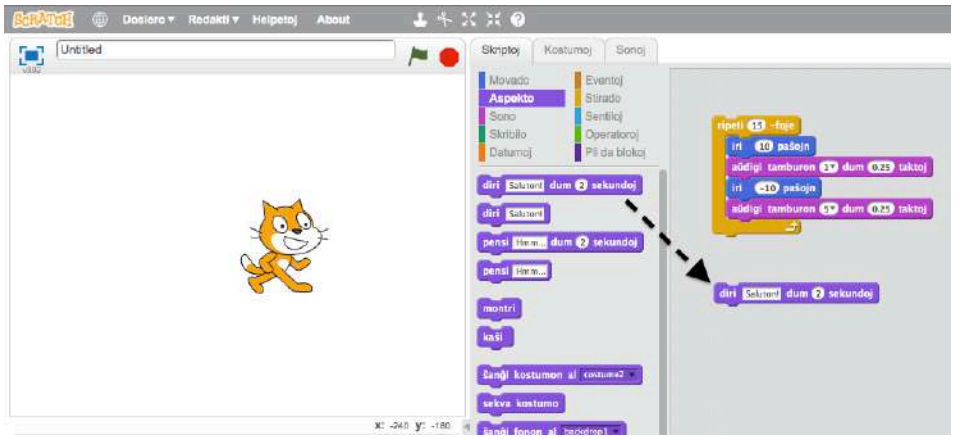
Por ŝovi stakon, prenu ĝin per la plej supra bloko.

Vi povas ŝanĝi la nombron da ripetoj.

Musklaku por funkciigi.

Vi povas klaki iun ajn blokon por funkciigi stakon.

5 Diri iĝi



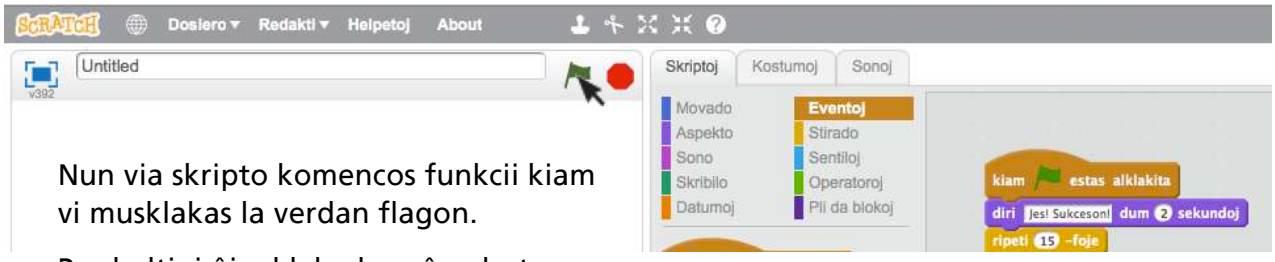
Klaku la kategorion **ASPEKTO** kaj ŝovu blokon **DIRI** al la skriptejo.

Klaku en la bloko **DIRI** kaj tajpi por ŝanĝi la vortojn. Klaku la blokon por provi ĝin.

Kaj ligu la blokon **DIRI** ĉe la supro de la stako.

6 Verda flago

Ŝovu blokon al la Skriptejo kaj ligu ĝin supre de la stako.

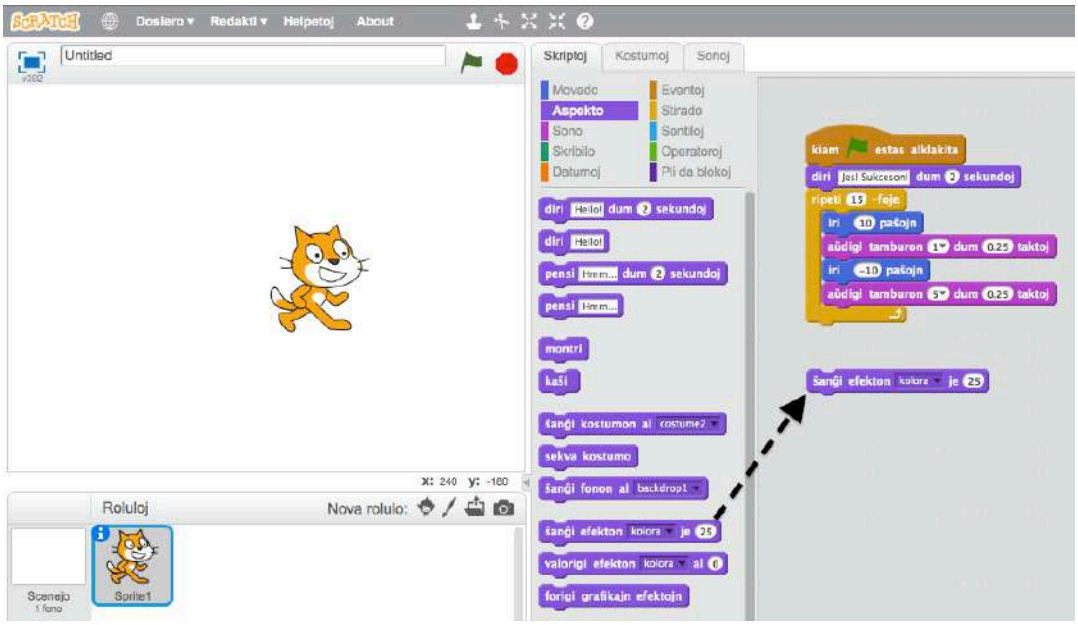


Nun via skripto komencos funkcii kiam vi musklakas la verdan flagon.

Por haltigi ĝin, klaku la ruĝan butonon.

7 Ŝanĝi koloron

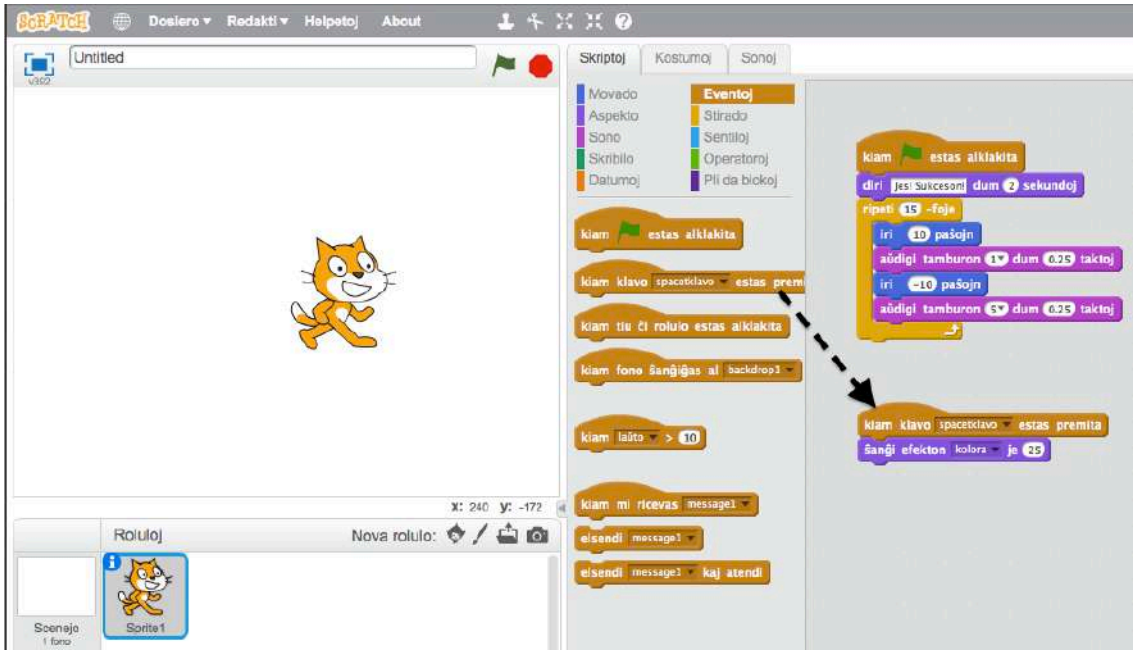
Nun, provu ion alian...



Ŝovu blokon **ŜANĜI EFEKTON** al la Skriptejo.

Musklaku por vidi la efikon.

8 Klavo-premo



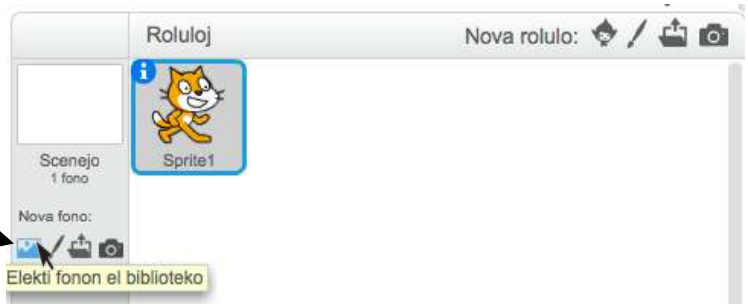
Kunligu supre tiun blokon:

...kaj nun premu la spacetan klavon sur via klavaro.

Vi povas ankaŭ elekti alian klavon el la falmenuo.

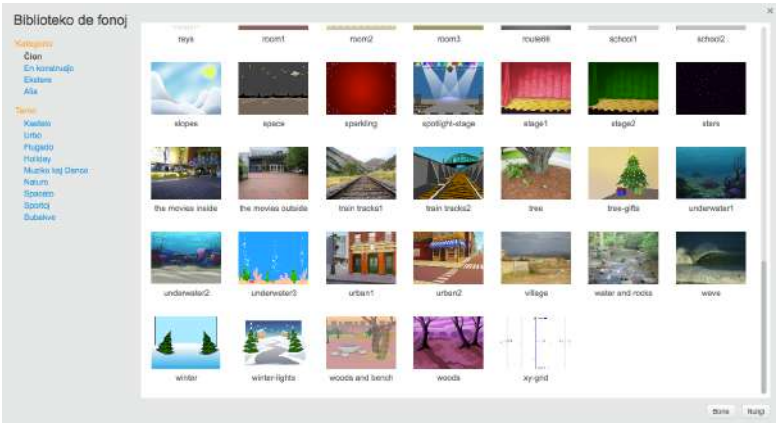
9 Aldoni fonon

Klaku por elekti novan fonon.

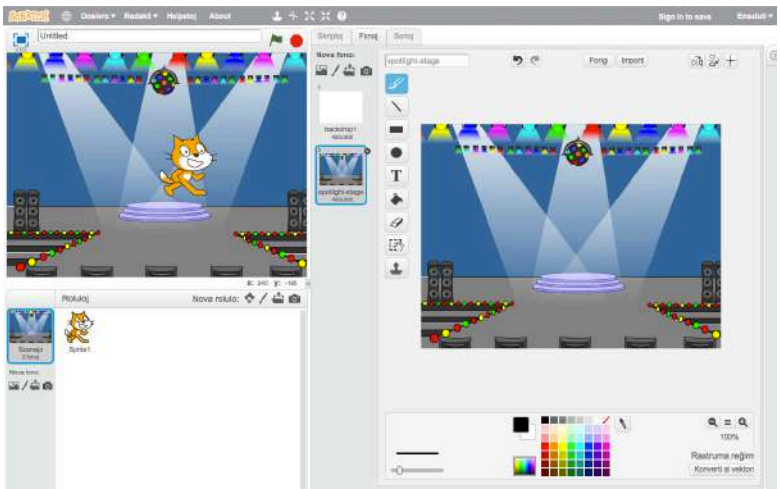


Elektu fonon el la biblioteko (ekz. “Spotlight-Stage”).

Klaku la butonon ‘Bone’.

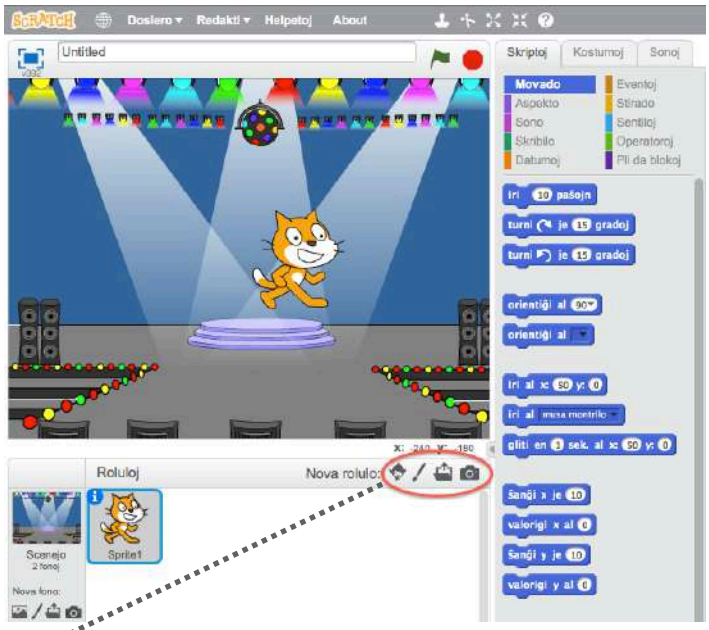


La nova fono aperas sur la Scenejo.



10 Aldoni rolulon

Ĉiun objekton en Scratch oni nomas ‘rolulo’.



Por aldoni novan rolulon, klaku unu el tiuj butonoj.

BUTONOJ POR KREI NOVAN ROLULON:

- Elekti rolulon el la biblioteko
- Pentri novan rolulon
- Alŝuti propran bildon kiel novan rolulon
- Foti per retkamerao por fari novan rolulon

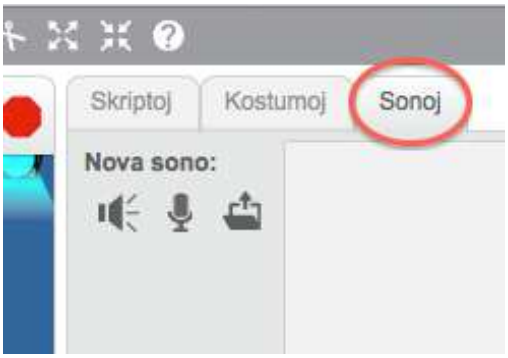
Por aldoni tiun ĉi rolulon, klaku tiun butonon:

kaj poste elektu **‘Homoj’** kaj tiam “Cassy Dance.”

Vi povas ŝovi la rolulojn tien, kien vi volas.

11 Esploru!

Nun vi povas doni komandojn al la roluloj. Provu nian ekzemplon, aŭ esploru sole.



ALDONI SONON

Klaku la langeton **SONOJ**.

Poste vi povos:

- elekti sonon el biblioteko
- registri novan sonon
- importi sondosieron
  (laŭ formatoj MP3, AIF aŭ WAV)

Tiam, klaku la langeton **SKRIPTOJ**, kaj ŝovu blokon **AŬDIGI SONON** al la skriptejo.

Elektu vian sonon el la falmenuo.

ŜANĜI KOSTUMON

Ĉiu rolulo povas havi plurajn ‘kostumojn’.

Por ŝanĝi la kostumon, klaku la langeton **KOSTUMOJ**, kaj elektu alian kostumon por la rolulo.

ANIMACII

Vi povas krei animacion, ŝanĝante la kostumojn de rolulo.

Klaku la langeton **SKRIPTOJ**.

Krei skripton, kiu ŝanĝas la kostumojn.

12 Konsiloj!

Donu titolon al via projekto.

Por pli da helpo kaj ideoj, klaku 'Helpetoj':

La fenestro **Helpetoj** montras ekzemplajn skriptojn, kiujn vi povas uzi en via projekto.

Ĝi klarigas ankaŭ tion, kion faras ĉiu bloko en SCRATCH.

Konservi kaj kunhavigi

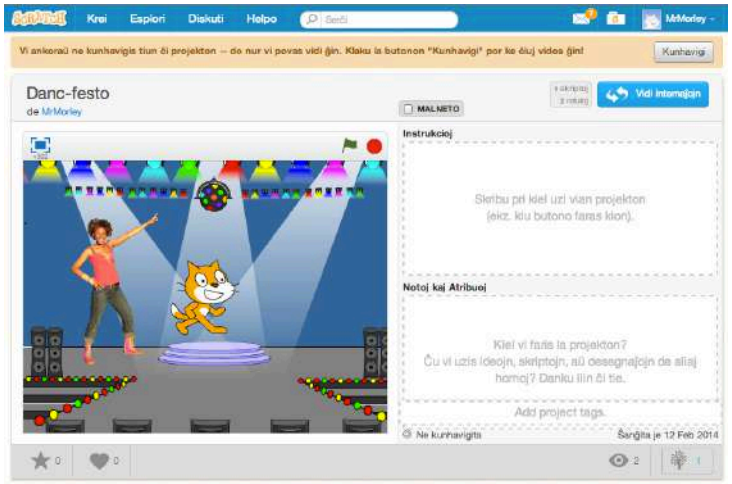
Vi devas ensaluti por konservi vian projekton ĉe la retejo de Scratch.

(Se vi volas konservi la dosieron ĉe via komputilo, klaku la falmenuon **Dosiero** kaj elektu "Elŝuti al vi komputilo.")

Kiam vi pretas, klaku la butonon

La Projekta Paĝo

Klaku por spekti plen-ekrane.



Klaku la butonon

por ke aliaj homoj povu vidi vian projekton kaj ludi per ĝi.

Tajpu notojn pri la projekto por ke homoj komprenu ĝin.

Kiam vi kunhavigas vian projekton, aliaj homoj povas viziti kaj interagi kun via projekto.

Kaj nun? Vi povas

novan projekton aŭ

por trovi ideojn.

Por eltrovi pli, klaku la butonon

aŭ vizitu http://scratch.mit.edu/help

Scratch estas program-lingvo, per kiu vi povas facile krei interagajn rakontojn, ludojn, kaj animaciojn — kaj kunhavigi viajn kreaĵojn kun aliaj homoj per interreto.

Scratch kreiĝis kadre de la esplorgrupo Lifelong Kindergarten ("Dumviva Infanĝardeno") ĉe la MIT Media Lab (http://llk.media.mit.edu). Nia grupo kreas teknologiojn, kiuj laŭ la blokoj kaj fingropentrado de la infanĝardeno pligrandigas la homan kreemon, dizajnemon kaj lernemon.

La projekto Scratch estas finance subtenata de National Science Foundation, Intel Foundation, Microsoft, MacArthur Foundation, LEGO Foundation, Google, Dell, Inversoft, kaj la priesploraj konsorcioj de MIT Media Lab.

Subtenata de subvencioj de NSF n-ro 0325828 kaj 1002713. Ajna opinio, trovaĵo, konkludo aŭ rekomendo en tiu ĉi retejo estas tiu de la verkinto kaj ne nepre spegulas tiun de la National Science Foundation.

©2013 Lifelong Kindergarten Group, MIT Media Lab