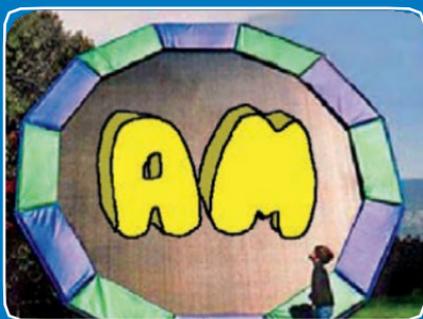
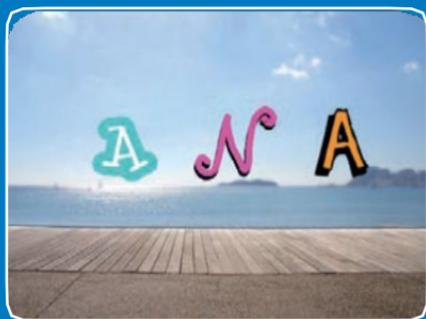


Оживи свое имя



Оживи буквы своего имени,
инициалы или любимое слово.

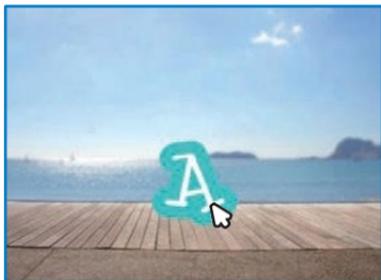
Оживи свое имя

Используй карты в любом порядке:

- Меняй цвет щелчком
- Вращай
- Проиграй звук
- Танцующая буква
- Измени размер
- Нажми на кнопку
- Поплавай вокруг

Меняй цвет щелчком

Заставь букву менять цвет по щелчку.



Меняй цвет щелчком

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери букву из библиотеки спрайтов.



Выбери фон.



Еда

Мода

Буквы

Щелкни на категории **Буквы** вверху библиотеки спрайтов чтобы видеть только буквенные спрайты.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

когда спрайт нажат

изменить эффект

цвет ▾

на

25

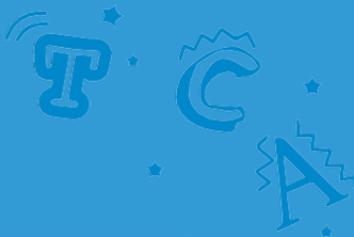
Попробуй разные числа.

ПОПРОБУЙ

Щелкни мышкой на букве.



Вращай



Заставь букву вращаться при щелчке.

A green Cyrillic letter 'В' is centered in a white square box. A small mouse cursor is positioned at the bottom right of the letter, indicating it is about to be clicked.

A green Cyrillic letter 'В' is centered in a white square box, rotated 45 degrees clockwise from its upright position.

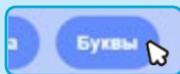
A green Cyrillic letter 'В' is centered in a white square box, rotated 90 degrees clockwise, appearing as a sideways 'В'.

A green Cyrillic letter 'В' is centered in a white square box, upright and identical to the first image.

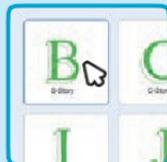
ПОДГОТОВЬ



Перейди
к библиотеке спрайтов.

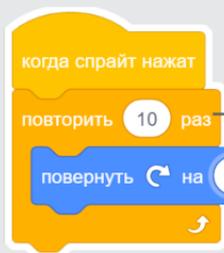


Нажми на категории **Буквы**.



Выбери буквенный спрайт.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Попробуй
разные числа.

ПОПРОБУЙ

Щелкни мышкой на букве.



ПОДСКАЗКА

Нажми на этот блок чтобы восстановить исходное направление спрайта.

повернуться в направлении 90

Проиграй звук

Нажми на букву чтобы проиграть звук.



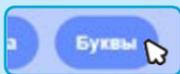
Проиграй звук

scratch.mit.edu

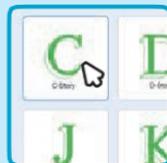
ПОДГОТОВЬ



Перейди к библиотеке спрайтов.



Нажми на категорию **Буквы**.



Выбери буквенный спрайт.



Выбери фон.



 Звуки
Щелкни на вкладке Звуки.



Выбери звук.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

 Код

Щелкни на вкладке **Код**.

когда спрайт нажат

играть звук **Guitar Strum** до конца

Выбери звук из меню.

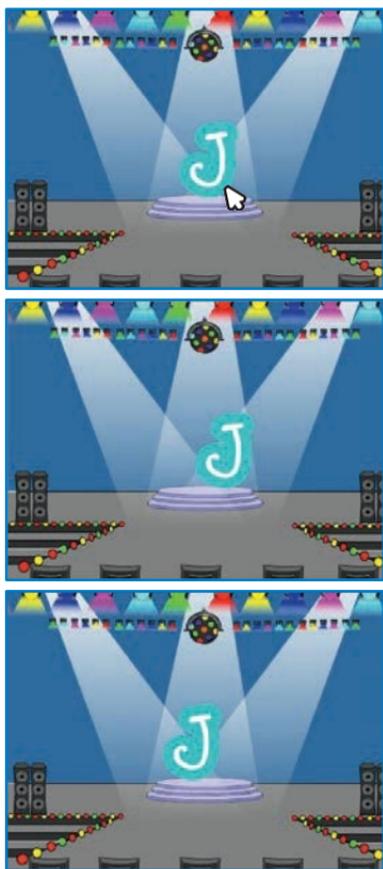
ПОПРОБУЙ

Щелкни мышкой на букве.



Танцующая буква

Заставь букву двигаться в такт.



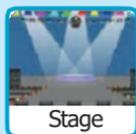
Танцующая буква

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Stage



Выбери букву из библиотеки спрайтов.

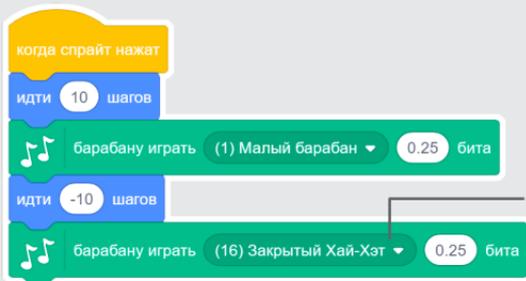


Щелкни на кнопке **Добавить расширение** (внизу слева).



Затем нажми **Музыка** чтобы добавить музыкальные блоки.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи знак минус для — перемещения назад.

Выбери другой барабан из меню.

ПОПРОБУЙ

Щелкни мышкой на букве.



Измени размер

Увеличь букву, затем уменьши ее.



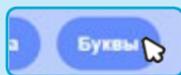
Измени размер

scratch.mit.edu

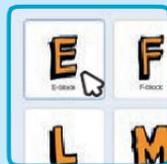
ПОДГОТОВЬ



Перейди к библиотеке спрайтов.

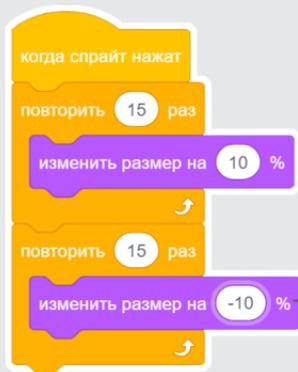


Нажми на категорию **Буквы**.



Выбери буквенный спрайт.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи знак минус для уменьшения размера.

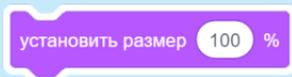
ПОПРОБУЙ

Щелкни мышкой на букве.



ПОДСКАЗКА

Нажми на этот блок для восстановления размера.



Нажми на кнопку

Нажимай на кнопку чтобы буква менялась.



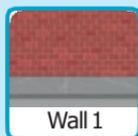
Нажми на кнопку

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



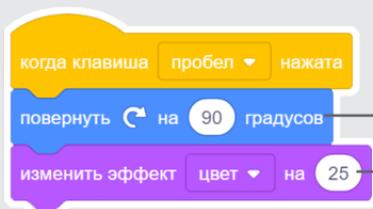
Wall 1



Выбери букву из библиотеки спрайтов.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



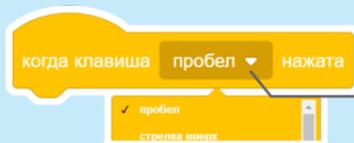
— Попробуй разные числа.

ПОПРОБУЙ



— Нажми на клавишу пробел.

ПОДСКАЗКА



— Ты можешь выбрать другую кнопку из меню. Теперь нажми на эту кнопку!

Поплавай вокруг

Заставь букву плавно перемещаться
с места на место.



Поплавай вокруг

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Jurassic



Выбери букву из библиотеки спрайтов.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ

когда спрайт нажат

плыть 1 секунд в точку x: 10 y: 100

плыть 1 секунд в точку x: 40 y: -130

плыть 1 секунд в точку x: 10 y: 100

— Попробуй разные числа.

ПОПРОБУЙ

Нажми на букву чтобы начать.



ПОДСКАЗКА



Когда ты перемещаешь спрайт, можешь видеть как меняются x и y .

x — положение от левого края до правого.

y — положение от низа до верха.

Оживи персонаж



Оживляй персонажи добавляя движение.

Оживи персонаж

Используй карты в любом порядке:

- Перемещай клавишами стрелок
- Подпрыгни
- Меняй позы
- Плыви от точки к точке
- Пройдись
- Полетай
- Поговори
- Нарисуй движение

Перемещай стрелками

Используй клавиши стрелок для перемещения персонажа в разные стороны.



Перемещай стрелками

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Soccer 2



Выбери персонаж.

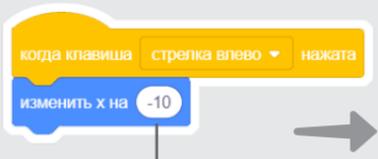
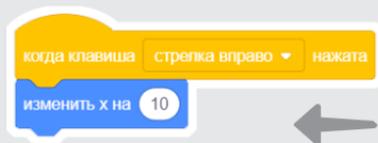


Pico Walking

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Изменяй x

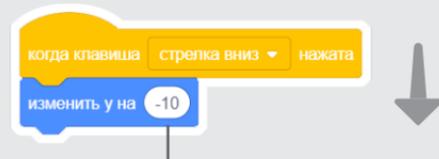
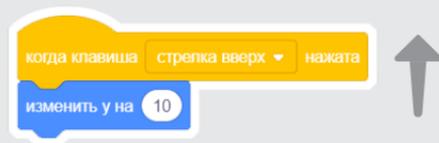
Перемещай персонаж *вправо* и *влево*.



Введи знак минус для перемещения *влево*.

Изменяй y

Перемещай персонаж *вверх* и *вниз*.



Введи знак минус для перемещения *вниз*.

ПОПРОБУЙ



Нажимай клавиши стрелок на клавиатуре для перемещения персонажа в разные стороны.

Подпрыгни

Нажми на клавишу чтобы
подпрыгнуть вверх и опуститься вниз.



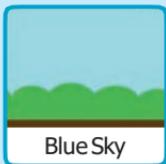
Подпрыгни

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



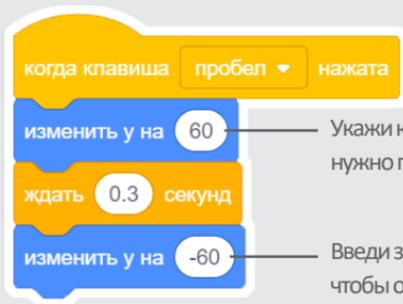
Выбери фон.



Выбери персонаж.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Укажи как высоко
нужно подпрыгнуть.

Введи знак минус
чтобы опуститься вниз.

ПОПРОБУЙ



Нажми на клавишу **пробел** на клавиатуре.

Меняй позы

Оживляй персонаж нажатием кнопки.



Меняй позы

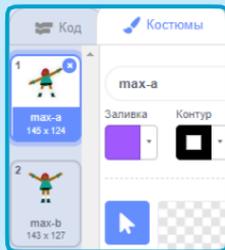
scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

Выбери персонаж с несколькими костюмами, например Мах (Макс).



Посмотри спрайты в библиотеке чтобы узнать, есть ли у них различные костюмы.

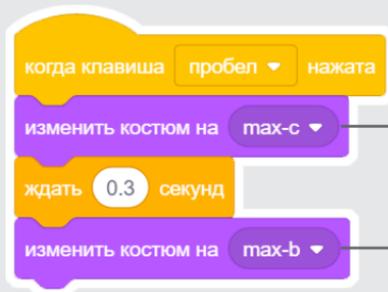


Щелкни на вкладке **Костюмы** чтобы просмотреть все костюмы спрайта.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке **Код**.



Выбери костюм.

Выбери другой костюм.

ПОПРОБУЙ



Нажми на клавишу **пробел** на клавиатуре.

Плыви с места на место

Заставь персонаж плыть от одного места к другому.



Плыви с места на место

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



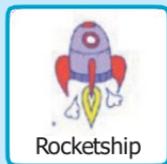
Выбери фон.



Nebula

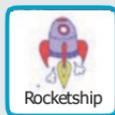


Выбери персонаж.



Rocketship

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



когда нажат

перейти в x : -160 y : -130

— Задай начальную точку.

плыть 1 секунд в точку x : -40 y : 10

— Задай другую точку,
— в которую нужно плыть.

плыть 1 секунд в точку x : 140 y : 80

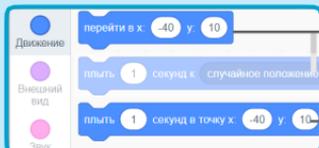
— Задай конечную точку.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



ПОДСКАЗКА



— Когда ты перетаскиваешь спрайт, его значения x и y обновляются в палитре блоков.

Пройдись

Заставь персонаж идти или бежать.



Пройдись

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Jungle



Выбери идущий
или бегущий спрайт.

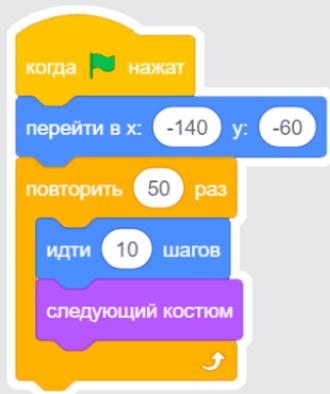


Unicorn Running

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Unicorn Running



ПОПРОБУЙ



Нажми на зеленый флаг чтобы начать.

ПОДСКАЗКА

ждать 0.01 секунд

Если ты хочешь замедлить движение, попробуй добавить блок **ждать** внутри блока **повторить**.

Полетай

Пусть персонаж взмахивает крыльями при перемещении по сцене.



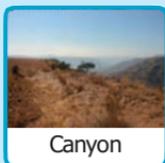
Полетай

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Canyon



Выбери спрайт Parrot (попугай) или другой летающий персонаж.



Parrot

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Плыви по экрану

когда нажат

Задай начальную точку.

перейти в x: -170 y: 120

плыть 1 секунд в точку x: 150 y: 50

Задай конечную точку.

Взмахивай крыльями

когда нажат

повторить 5 раз

Выбери один костюм.

изменить костюм на parrot-a

Выбери другой.

ждать 0.1 секунд

изменить костюм на parrot-b

ждать 0.1 секунд

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Поговори

Заставь персонаж говорить.



Поговори

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери спрайт Penguin2 (пингвин2).



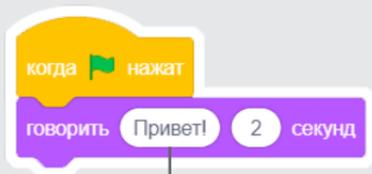
Костюмы

Щелкни на вкладке **Костюмы** чтобы просмотреть другие костюмы пингвина.

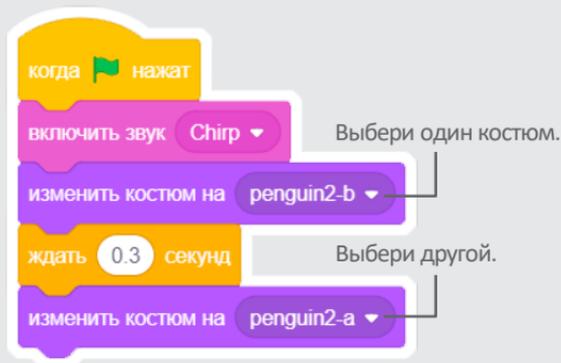
ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Код

Щелкни на вкладке **Код**.



Введи то что персонаж должен сказать.



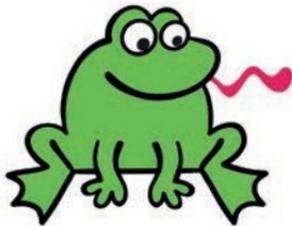
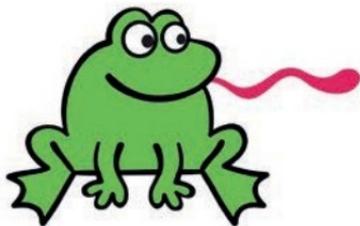
ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Нарисуй движение

Измени костюм персонажа чтобы
создать свое собственное движение.



Нарисуй движение

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери персонаж.

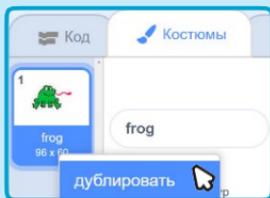


Frog



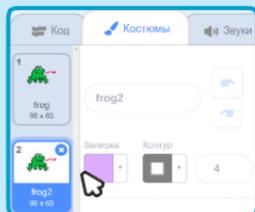
Костюмы

Щелкни на вкладке **Костюмы**.



Щелкни правой кнопкой мыши (щелчок с нажатой клавишей Control на Mac) на костюме чтобы дублировать его.

Теперь у тебя должно появиться два одинаковых костюма.



Щелкни на костюме чтобы выбрать и изменить его.

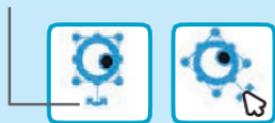
Нажми на инструмент «Выбрать».



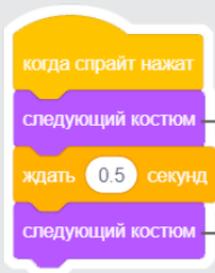
Выбери часть костюма чтобы сжать или растянуть ее.



Покрути рычажок чтобы повернуть выбранный объект.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Код

Щелкни на вкладке **Код**.

Используй блок **следующий костюм** чтобы оживить персонаж.

ПОПРОБУЙ



Нажми на зеленый флаг чтобы начать.

Игра в охоту



Создай игру, в которой ты ловишь персонаж чтобы зарабатывать очки.

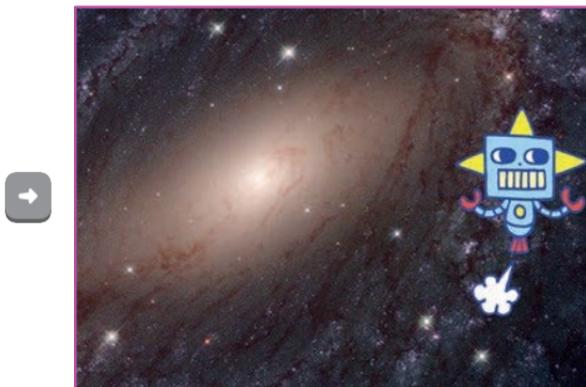
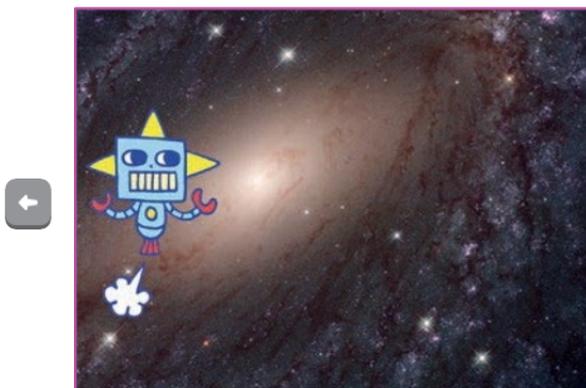
Игра в охоту

Используй карты в следующем порядке:

1. Влево и вправо
2. Вверх и вниз
3. Охота на звезду
4. Проиграй звук
5. Добавь счет
6. На уровень выше!
7. Сообщение о победе

Влево и вправо

Нажимай на клавиши стрелок
чтобы перемещаться влево и вправо.



Влево и вправо

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



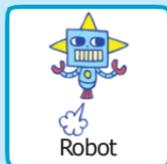
Выбери фон.



Galaxy

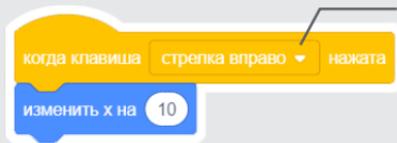
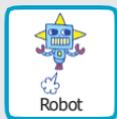


Выбери персонаж.

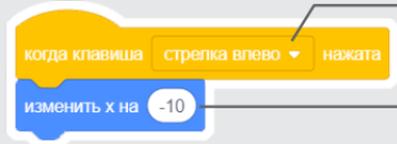


Robot

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери стрелку вправо.



Выбери стрелку влево.

Введи знак минус для перемещения влево.

ПОПРОБУЙ

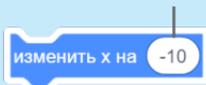
Нажимай клавиши стрелок.



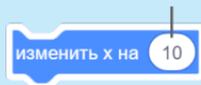
ПОДСКАЗКА

x — это положение на сцене от левого края до правого.

Введи отрицательное число для перемещения влево.



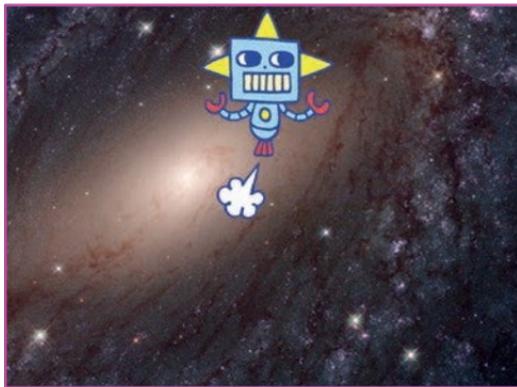
Введи положительное число для перемещения вправо.



Вверх и вниз



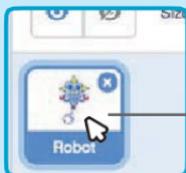
Нажимай на клавиши стрелок
для перемещения вверх и вниз.



Вверх и вниз

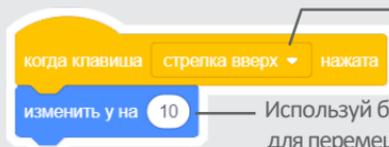
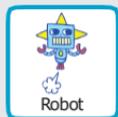
scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



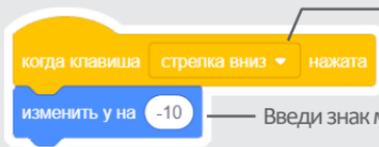
Нажми на персонаж чтобы выбрать его.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери **стрелку вверх**.

Используй блок **изменить у на** для перемещения вверх.



Выбери **стрелку вниз**.

Введи знак минус для перемещения вниз.

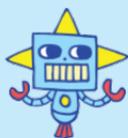
ПОПРОБУЙ

Нажимай клавиши стрелок.



ПОДСКАЗКА

y — это положение на сцене от верха до низа.



изменить у на 10

Введи положительное число для перемещения вверх.

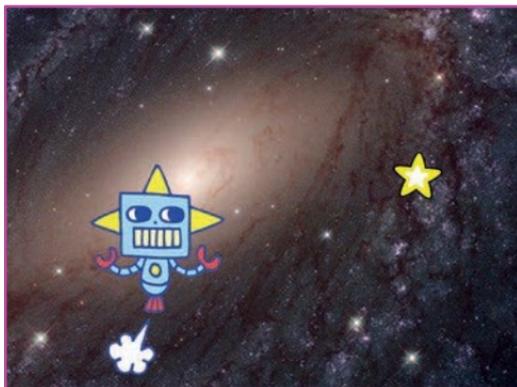
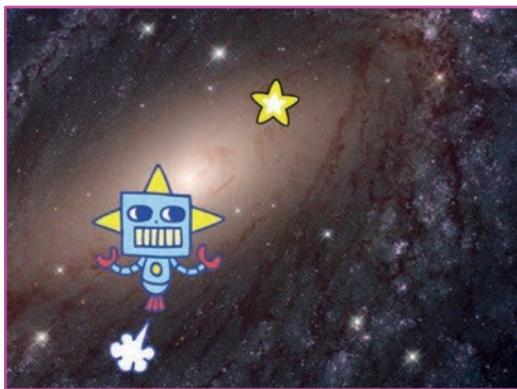
изменить у на -10

Введи отрицательное число для перемещения вниз.

Охота на звезду



Добавь спрайт, на который будет идти охота.



Охота на звезду

scratch.mit.edu

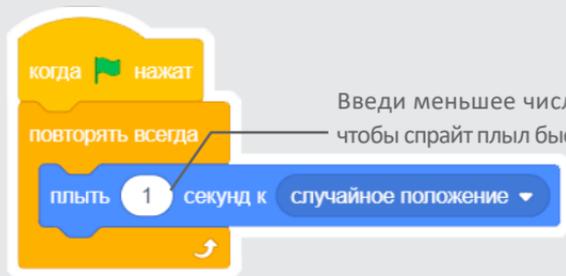
ПОДГОТОВЬ



Выбери спрайт для охоты, например Star (звезда).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи меньшее число (например 0.5) чтобы спрайт плыл быстрее.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.

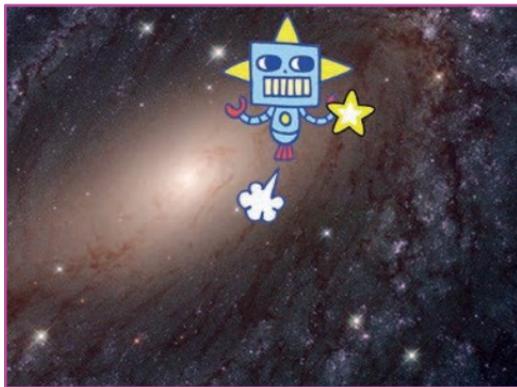


Нажми на знак **Стоп** чтобы остановиться.

Проиграй звук



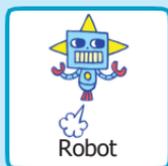
Проигрывай звук,
когда персонаж касается звезды.



Проиграй звук

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Щелкни чтобы выбрать спрайт Robot (робот).



Щелкни на вкладке **Звуки**.

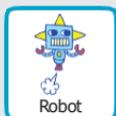


Выбери звук из библиотеки звуков, например Collect (собирай).

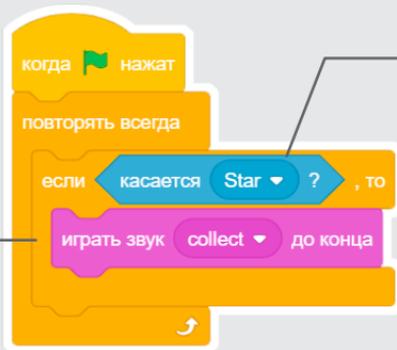
ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке **Код** и добавь этот код.



Выбери свой звук из меню.



Вставь блок **касается** в блок **если — то**.



ПОПРОБУЙ

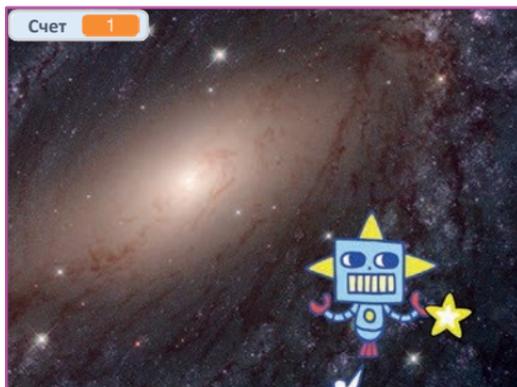
Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Добавь счет



Добавляй очки при касании звезды.



Добавь счет

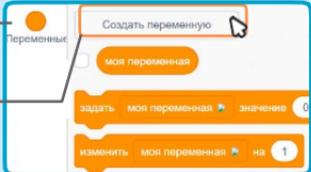
scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

Выбери **Переменные**.

Нажми на кнопку **Создать переменную**.

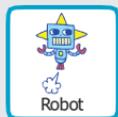
Создать переменную



Имя новой переменной:

Назови эту переменную **Счет** и нажми на кнопку **ОК**.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери **Счет** из меню.

когда **нажат**

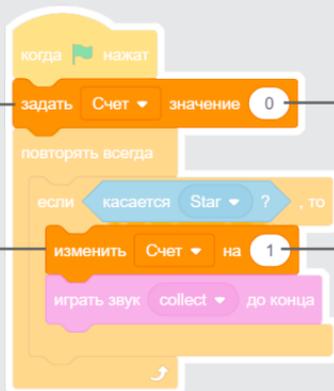
здать **Счет** значение **0**

повторять всегда

если **касается** **Star** , то

изменить **Счет** на **1**

играть звук **collect** до конца



Добавь этот блок чтобы обнулить счет.

Добавь этот блок чтобы увеличить счет.

ПОДСКАЗКА

здать **Счет** значение **0**

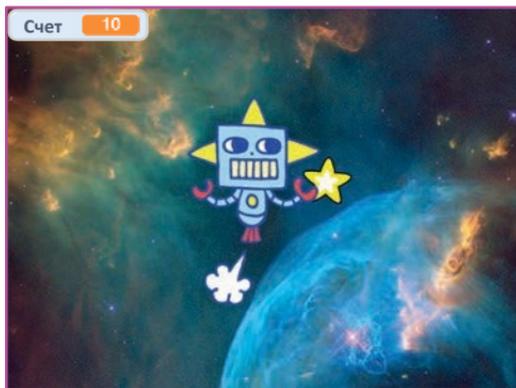
Используй блок **здать переменной значение** чтобы обнулить счет.

изменить **Счет** на **1**

Используй блок **изменить переменную** чтобы увеличить счет.

На уровень выше!

Перейди на другой уровень.



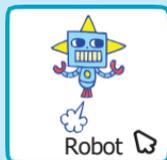
На уровень выше!

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери второй фон, например Nebula (туманность).

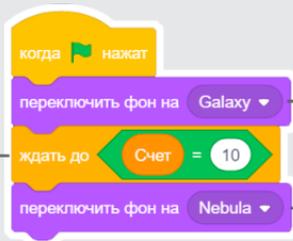


Выбери спрайт Robot (робот).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

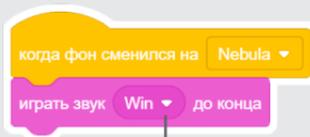


Вставь блок **Счет** в блок **равно** из категории **Операторы**.



Выбери свой первый фон.

Выбери фон, на который нужно переключиться.



Выбери звук.

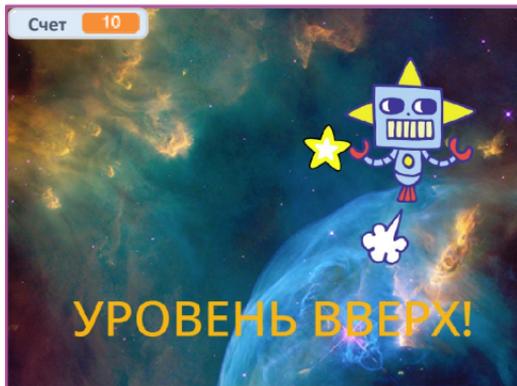
ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать игру!



Сообщение о победе

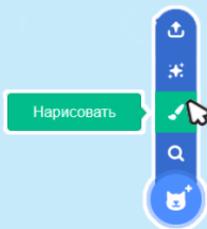
Покажи сообщение при переходе
на следующий уровень.



Сообщение о победе

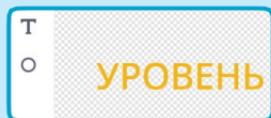
scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Щелкни на значке **Нарисовать** чтобы создать новый спрайт.

Используй инструмент **Текст** чтобы написать сообщение, например «Уровень вверх!»

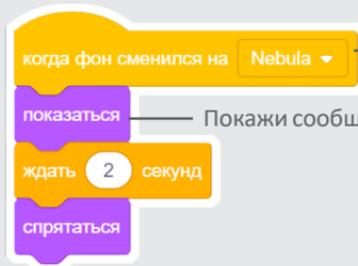


Ты можешь изменить цвет шрифта, размер и стиль.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Вначале спрячь сообщение.



Выбери фон для следующего уровня.

Покажи сообщение.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать игру.



Создай музыку



Выбери инструменты, добавь звуки,
и нажимай на кнопки чтобы проиграть музыку.

Создай музыку

Используй карты в любом порядке:

- Бей в барабан
- Задай ритм
- Оживи барабан
- Сыграй мелодию
- Создай созвучие
- Песня с сюрпризом
- Звучание битбокс
- Запиши звук
- Проиграй песню

Бей в барабан

Нажми на клавишу чтобы барабан зазвучал.



Бей в барабан

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



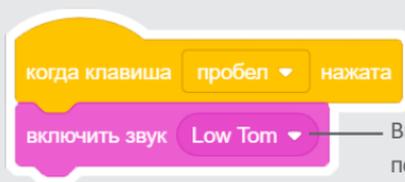
Выбери фон.



Выбери барабан.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери из меню подходящий звук.

ПОПРОБУЙ



Нажми на клавишу **пробел** на клавиатуре.

Задай ритм

Проиграй цикл
повторяющихся звуков барабана.



Задай ритм

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Theater 2



Выбери барабан из категории **Музыка**.



Drum Tabla

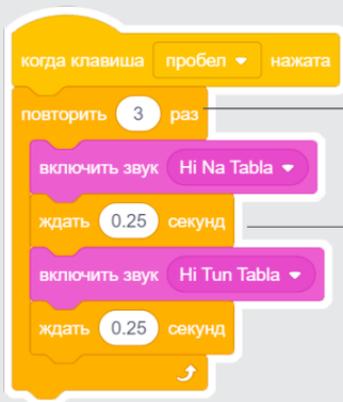
Танец

Музыка

Спорт

Щелкни на категории **Музыка** вверху библиотеки спрайтов чтобы видеть только музыкальные спрайты.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи число повторений.

Попробуй разные числа для изменения ритма.

ПОПРОБУЙ



Нажми на клавишу **пробел** на клавиатуре.

Оживи барабан

Оживи барабан переключаясь между костюмами.



Оживи барабан

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



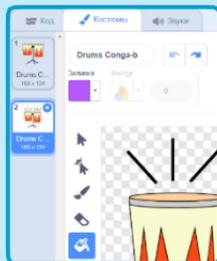
Выбери барабан.



 Костюмы

Щелкни на вкладке **Костюмы** чтобы просмотреть костюмы.

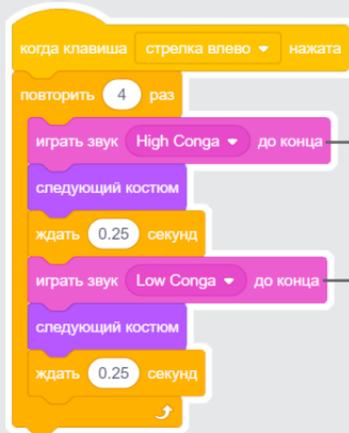
Можно использовать инструменты рисования для изменения цветов.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ

 Код

Щелкни на вкладке **Код**.



Выбери звук из меню.

ПОПРОБУЙ



Нажми на **стрелку влево**.

Сыграй мелодию

Проиграй череду нот.



Сыграй мелодию

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

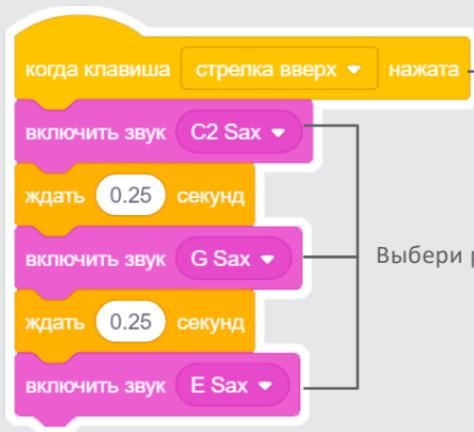


Выбери инструмент, например Saxophone (саксафон).



Щелкни на категории **Музыка** сверху библиотеки спрайтов чтобы видеть только музыкальные спрайты.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери **стрелку вверх** (или другую клавишу).

Выбери разные звуки.

ПОПРОБУЙ



Нажми на стрелку вверх.

Создай созвучие

Проиграй несколько звуков одновременно
для создания созвучия.



Создай созвучие

scratch.mit.edu

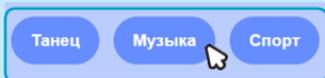
ПОДГОТОВЬ



Выбери инструмент, например Trumpet (труба).

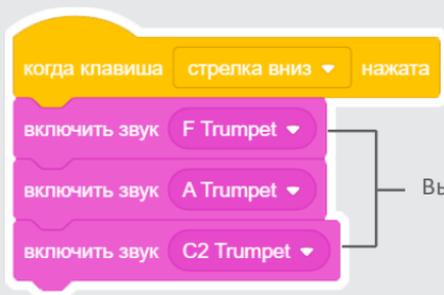


Trumpet



Щелкни на категории **Музыка** вверху библиотеки спрайтов чтобы видеть только музыкальные спрайты.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери **стрелку вниз** (или другую клавишу).

Выбери разные звуки.

ПОПРОБУЙ



Нажми на **стрелку вверх**.

ПОДСКАЗКА

Используй **включить звук** чтобы звуки прозвучали одновременно.

Используй **играть звук** до конца чтобы проиграть звуки один за другим.

Песня с сюрпризом

Проиграй случайный звук из списка звуков.



Песня с сюрпризом

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

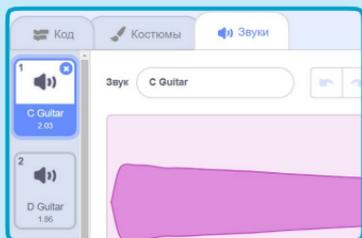


Выбери инструмент, например Guitar (гитара).



Звуки

Щелкни на вкладке **Звуки** чтобы узнать, сколько звуков у твоего инструмента.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Код

Щелкни на вкладке **Код**.

когда клавиша нажата

Выбери **стрелку вправо**.

включить звук

Вставь блок **выдать случайное**.

изменить эффект на

Введи количество звуков твоего инструмента.

ПОПРОБУЙ



Нажми на стрелку вверх.

Звучание битбокс

Воспроизведи череду голосовых звуков
в стиле битбокс.



Звучание битбокс

scratch.mit.edu

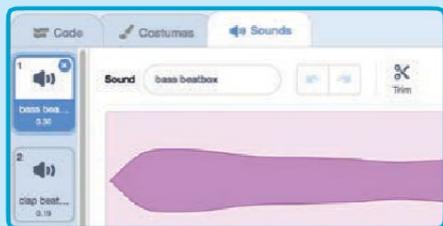
ПОДГОТОВЬ



Выбери спрайт
Microphone (микрофон).



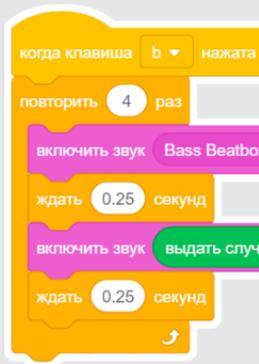
Щелкни на вкладке **Звуки** чтобы узнать,
сколько звуков у твоего инструмента.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке **Код**.



Выбери **b** (или другую клавишу).

Вставь блок
выдать случайное.

Введи количество звуков
твоего инструмента.

ПОПРОБУЙ

B

Нажми на клавишу **B** чтобы начать.

Запиши звук

Создай собственные записи для проигрывания.



Запиши звук

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Beach Malibu



Выбери любой
спрайт.



Beachball



Звуки

Щелкни на вкладке **Звуки**.

Затем выбери **Записать**
из появившегося меню.



Записать



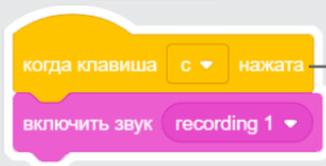
Нажми на кнопку **Записать**
для записи короткого звука.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Код

Щелкни на вкладке **Код**.



Выбери с (или
другую клавишу).

ПОПРОБУЙ

C

Нажми на клавишу **C** чтобы начать.

Проиграй песню

Добавь в качестве фоновой музыки запись из категории «Музыкальная петля».



Проиграй песню

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери спрайт, например Speaker (колонка).



 Звуки

Щелкни на вкладке **Звуки**.



Выбери звук из категории **Циклы**, например Drum Jam.

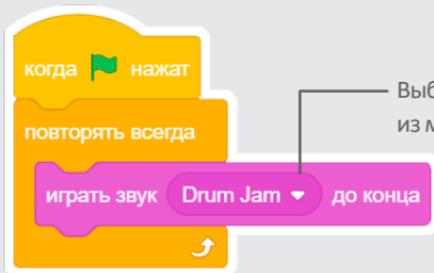


Щелкни на категории **Циклы** чтобы видеть только музыкальные циклы вверху библиотеки звуков.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

 Код

Щелкни на вкладке **Код**.



Выбери свой звук из меню.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Расскажи историю



Выбери персонажи,
добавь их реплики – расскажи историю.

Расскажи историю

Начни с первой карты, затем попробуй другие карты в любом порядке:

- Начни историю
- Заведи беседу
- Переключай фоны
- Нажми на персонаж
- Добавь свой голос
- Отправь на место
- Выход на сцену
- Ответь персонажу
- Добавь сцену

Начни историю

Создай сцену и пусть персонаж скажет что-нибудь.



Начни историю

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Witch House



Выбери персонаж.

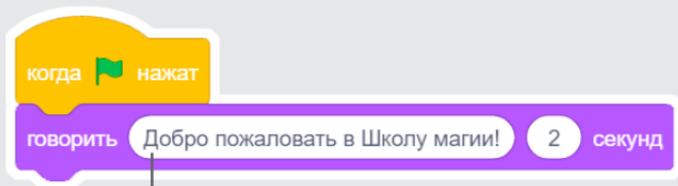


Wizard

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Wizard



Введи то что персонаж должен сказать.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Заведи беседу

Пусть два персонажа поговорят друг с другом.



Заведи беседу

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

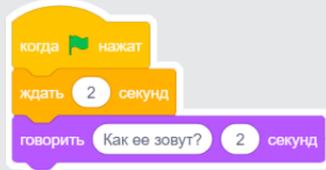
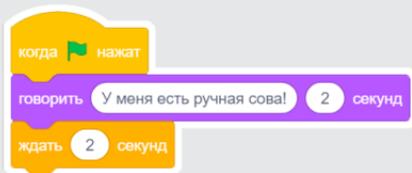


Выбери два персонажа, например
Witch (ведьма) и Elf (эльф).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Щелкни на значке каждого персонажа, затем добавь его код.



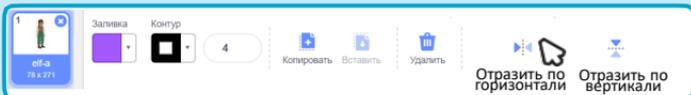
Введи то что каждый
персонаж должен сказать.

ПОДСКАЗКА



Костюмы

Для изменения направления персонажа при встрече, щелкни на вкладке **Костюмы**, затем нажми на кнопку **Отразить по горизонтали**.



Переключай фоны

Меняй один фон на другой.



Переключай фоны

scratch.mit.edu

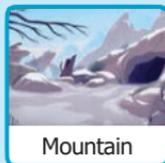
ПОДГОТОВЬ



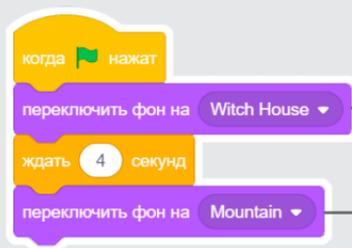
Выбери персонаж.



Выбери два фона.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери фон, с которого ты хочешь начать.

Выбери второй фон.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Нажми на персонаж

Управляй своим рассказом.



Нажми на персонаж

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Mountain



Выбери персонаж.



Unicorn

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



когда спрайт нажат

изменить эффект

цвет ▾

на

25

включить звук

Magic Spell ▾

Ты можешь выбрать различные эффекты.

Выбери звук из меню.

ПОПРОБУЙ

Нажми на персонаж.



Добавь свой голос

Запиши свой голос чтобы персонаж заговорил.



Добавь свой голос

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

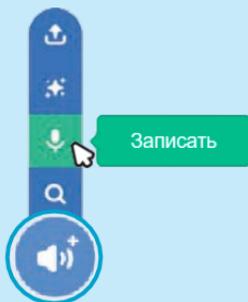


Выбери персонаж.



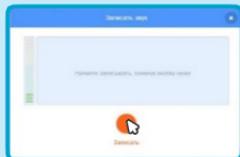
Princess

Звуки Щелкни на вкладке **Звуки**.



Выбери **Записать** из появляющегося меню.

Нажми на кнопку **Записать**.



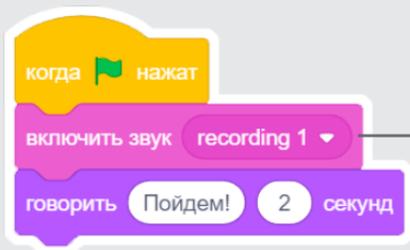
Нажми на кнопку **Сохранить** когда будет готово.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Код Щелкни на вкладке **Код**.



Princess



Выбери записанный звук из меню.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Отправь на место

Пусть персонаж перемещается по сцене.



Отправь на место

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Mountain



Выбери персонаж.

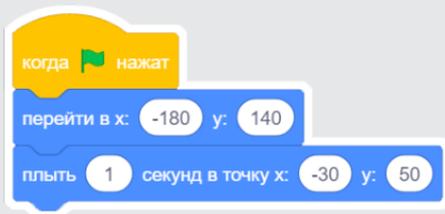


Owl

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Owl

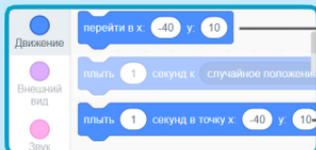
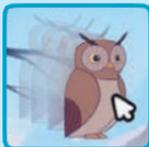


ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



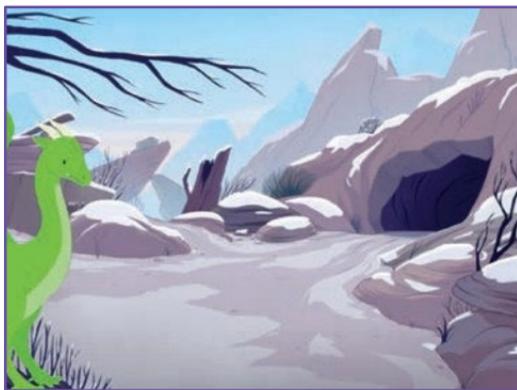
ПОДСКАЗКА



Когда ты перетаскиваешь спрайт, значения x и y обновляются в палитре блоков.

Выход на сцену

Пусть персонаж выйдет на сцену.



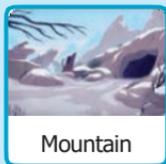
Выход на сцену

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Выбери персонаж.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



```
когда нажат
спрятаться
перейти в x: -240 y: -60
показаться
плыть 2 секунд в точку x: 0 y: -60
```

Введи -240 чтобы разместить спрайт у левого края сцены.

Изменяй это число чтобы плыть быстрее или медленнее.

ПОДСКАЗКА

Изменяй размер спрайта
вводя меньшее или большее число.

Спрайт: Dragon

Показать:

Размер: 100

Размер: 50

Размер: 100

Размер: 150

Ответ персонажу

Координируй разговор так, чтобы один персонаж говорил после другого.



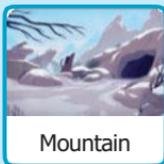
Ответ персонажу

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Mountain



Выбери два персонажа.



Goblin



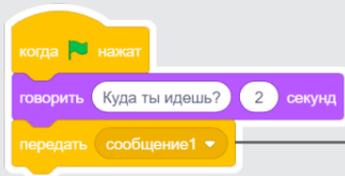
Princess

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Щелкни на значке каждого персонажа, затем добавь его код.



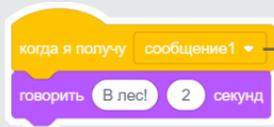
Goblin



Передай сообщение.

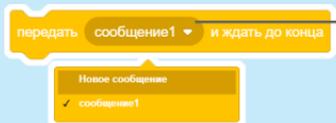


Princess



Укажи этому персонажу что делать, когда он получит сообщение.

ПОДСКАЗКА



Можно использовать выпадающее меню чтобы добавить новое сообщение.

Добавь сцену

Создай несколько сцен
с разными фонами и персонажами.



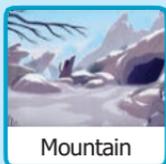
Добавь сцену

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



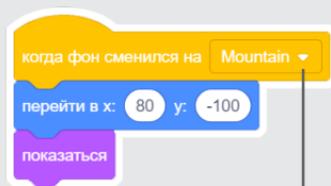
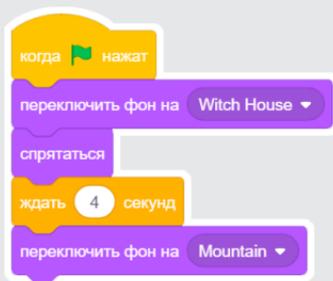
Выбери два фона.



Выбери персонаж.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



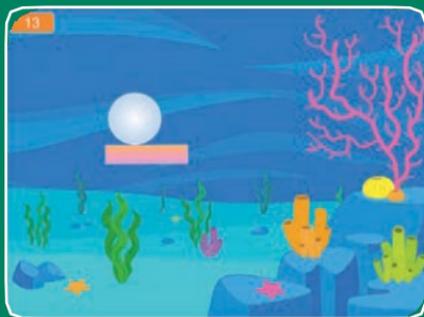
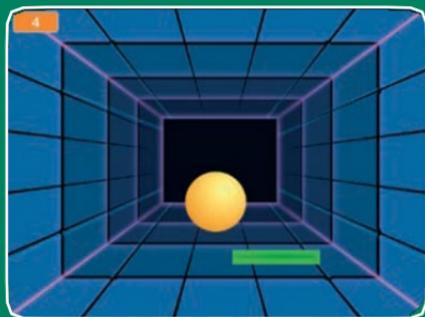
Выбери название фона из меню.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Игра в пинг-понг



Создай игру с прыгающим мячом
и набирай очки чтобы выиграть!

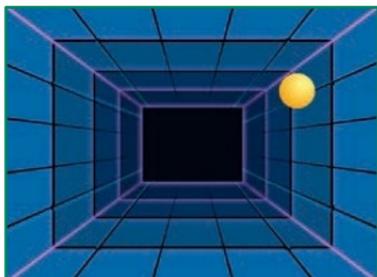
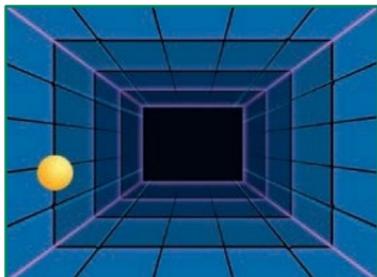
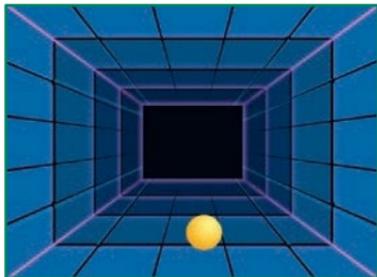
Игра в пинг-понг

Используй карты в следующем порядке:

1. Прыгай туда-сюда
2. Перемещай ракетку
3. Отскакивай от ракетки
4. Конец игры
5. Набирай очки
6. Победи в игре

Прыгай туда-сюда

Заставь мячик перемещаться по сцене.



Прыгай туда-сюда

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



NeonTunnel



Выбери мяч.

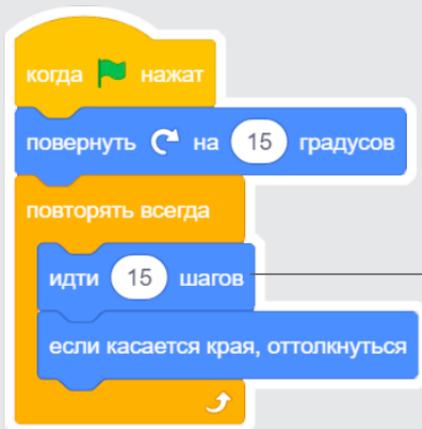


Ball

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Ball



Введи большее число чтобы двигаться быстрее.

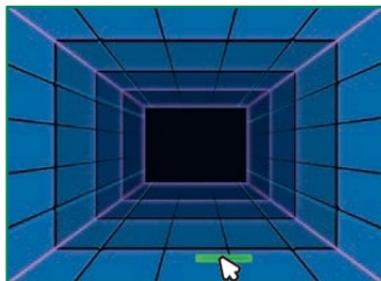
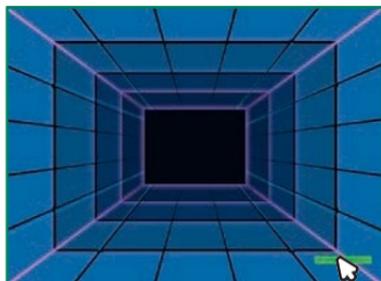
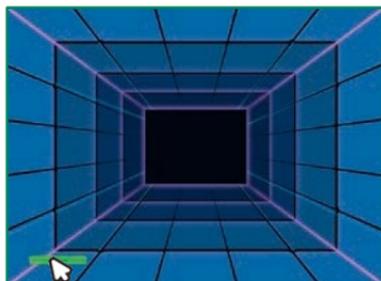
ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Перемещай ракетку

Управляй ракеткой перемещая
указатель мышки.



Перемещай ракетку

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

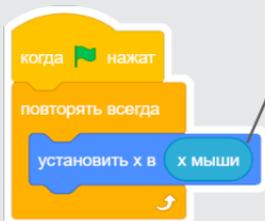


Выбери спрайт чтобы отбивать им мяч, например Paddle (ракетка).



Затем перетащи ракетку к низу сцены.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Добавь блок **x мыши** в команду **установить x в**.



ПОПРОБУЙ

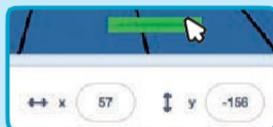
Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Перемещай указатель мышки чтобы двигать ракетку.

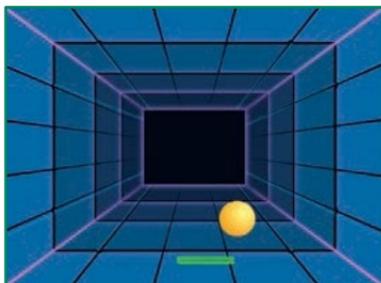
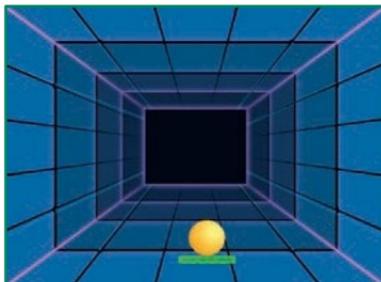
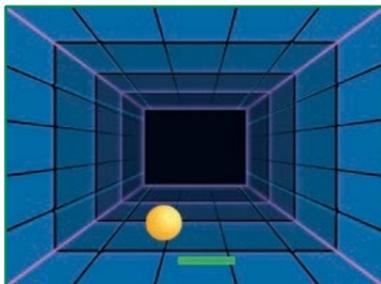
ПОДСКАЗКА

Ты можешь видеть как меняется значение **x** для ракетки при перемещении указателя мышки по сцене.



Отскакивай от ракетки

Отражай мячик ракеткой.



Отскакивай от ракетки

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

Щелкни чтобы выбрать
спрайт Ball (мяч).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Добавь этот новый набор блоков к спрайту Ball.



Выбери **Paddle** (ракетка)
из меню.

Вставь блок **выдать случайное**
и введи значения от 170 до 190.

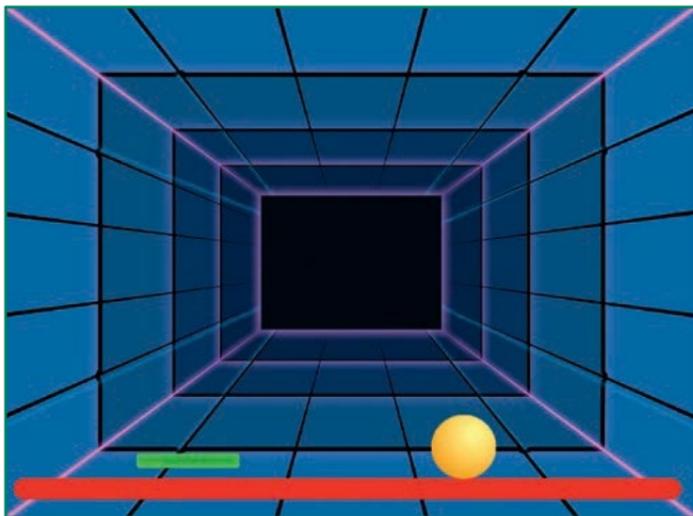
ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Конец игры

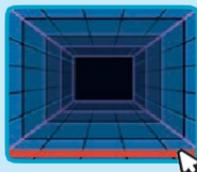
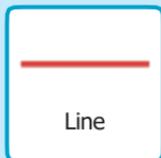
Заканчивай игру, если мяч попал на красную линию.



Конец игры

scratch.mit.edu

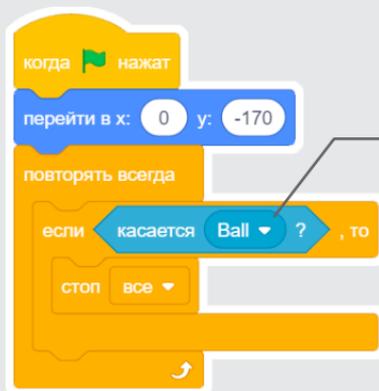
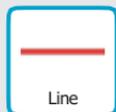
ПОДГОТОВЬ



Выбери спрайт с названием Line (линия).

Перетащи спрайт Line к низу сцены.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери **Ball** (мяч) из меню.

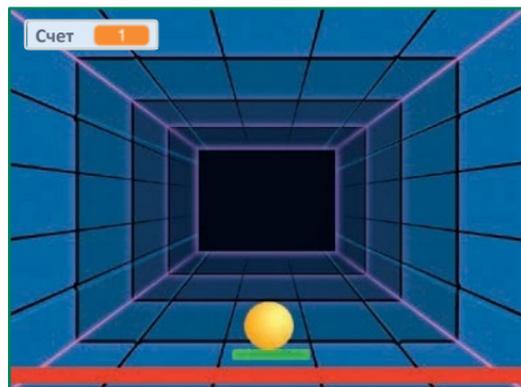
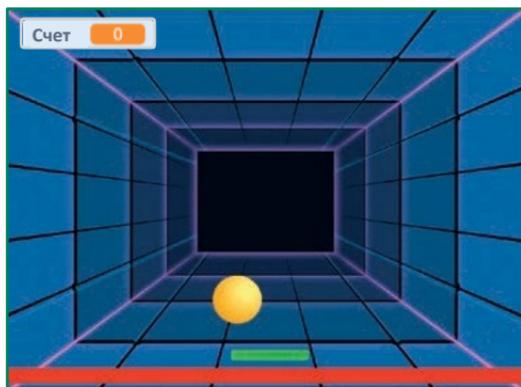
ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Набирай очки

Добавляй очко каждый раз,
когда мяч попадает на ракетку.



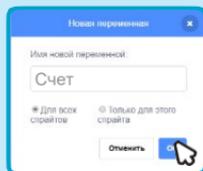
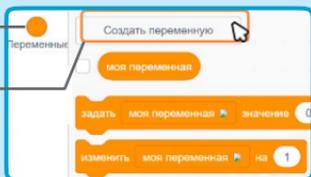
Набирай очки

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

Выбери **Переменные**.

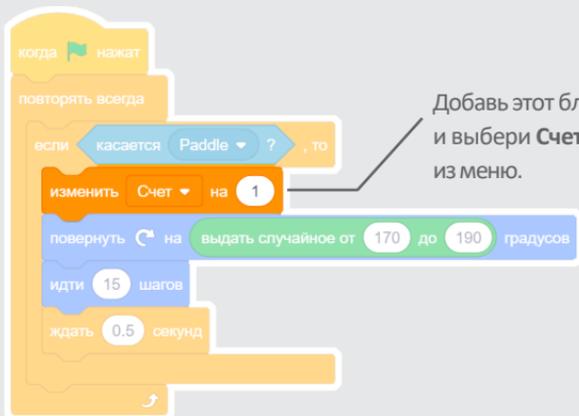
Нажми на кнопку
Создать переменную.



Назови эту переменную **Счет**,
затем нажми на **ОК**.

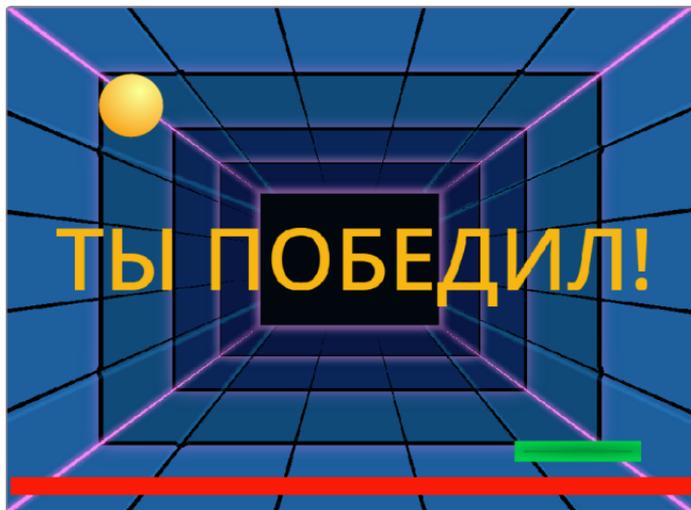
ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Щелкни чтобы выбрать
спрайт Ball (мяч).



Победи в игре

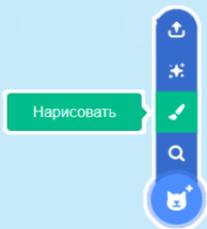
Покажи сообщение о победе,
когда наберешь достаточно очков!



Победи в игре

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Щелкни на значке **Нарисовать** чтобы создать новый спрайт.

Используй инструмент **Текст** чтобы написать сообщение, например «Ты победил!»



Ты можешь изменить цвет шрифта, размер и стиль.

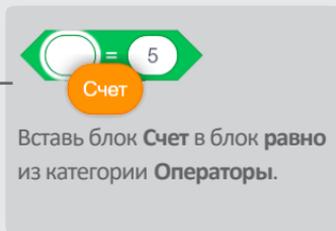
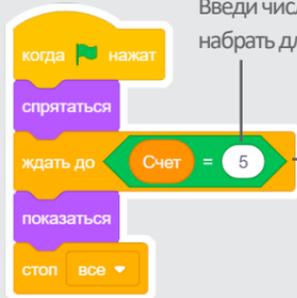
ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке **Код**.



Введи число очков, которые необходимо набрать для победы в игре.



Вставь блок **Счет** в блок **равно** из категории **Операторы**.

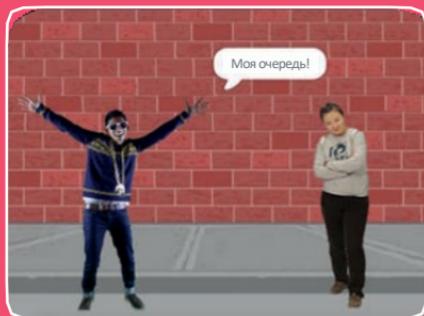
ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Играй, пока не наберешь достаточно очков для победы!

Потанцуем?



Оживи танец музыкой
и танцевальными движениями.

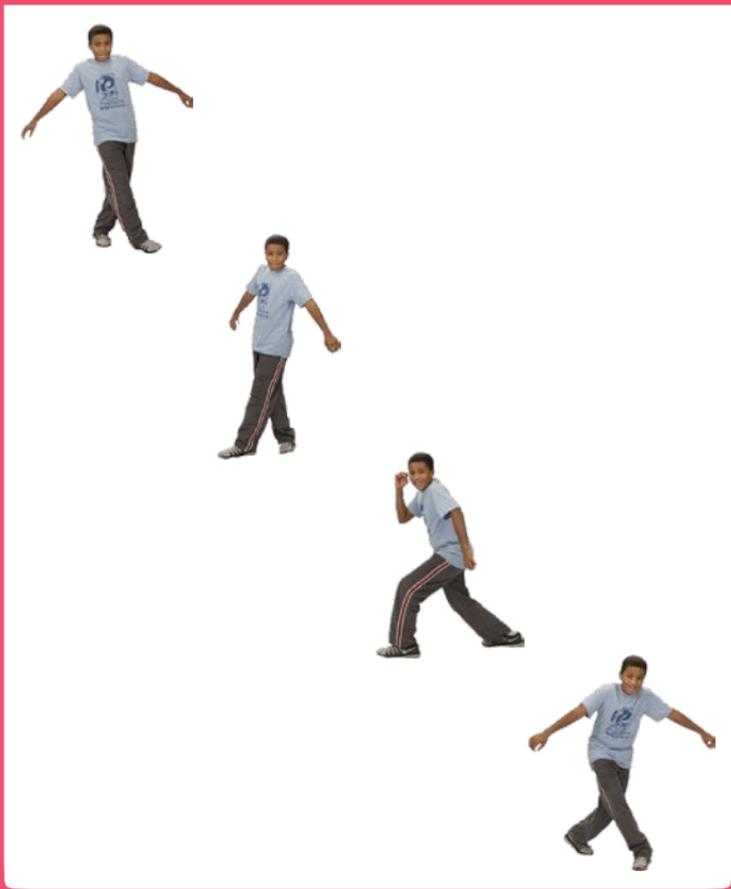
Потанцуем?

Используй карты в любом порядке:

- Чередуй движения
- Танцевальный цикл
- Включи музыку
- Танцуем по очереди
- Начальное положение
- Теневой эффект
- Управляй танцем
- Цветовой эффект
- Оставь след

Чередуй движения

Оживи танец последовательными движениями.



Потанцуем?

1

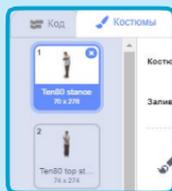
SCRATCH

Чередуй движения

ПОДГОТОВЬ



Выбери танцора.



Нажми на вкладку **Костюмы** чтобы просмотреть различные танцевальные движения.

астика

Танец

Музыка

Щелкни на категории **Танец** сверху библиотеки спрайтов чтобы видеть только спрайты, относящиеся к танцам.

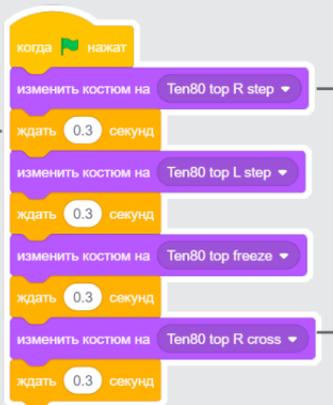
ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке **Код**.



Введи число секунд для задержки между движениями.



Выбирай различные танцевальные движения.

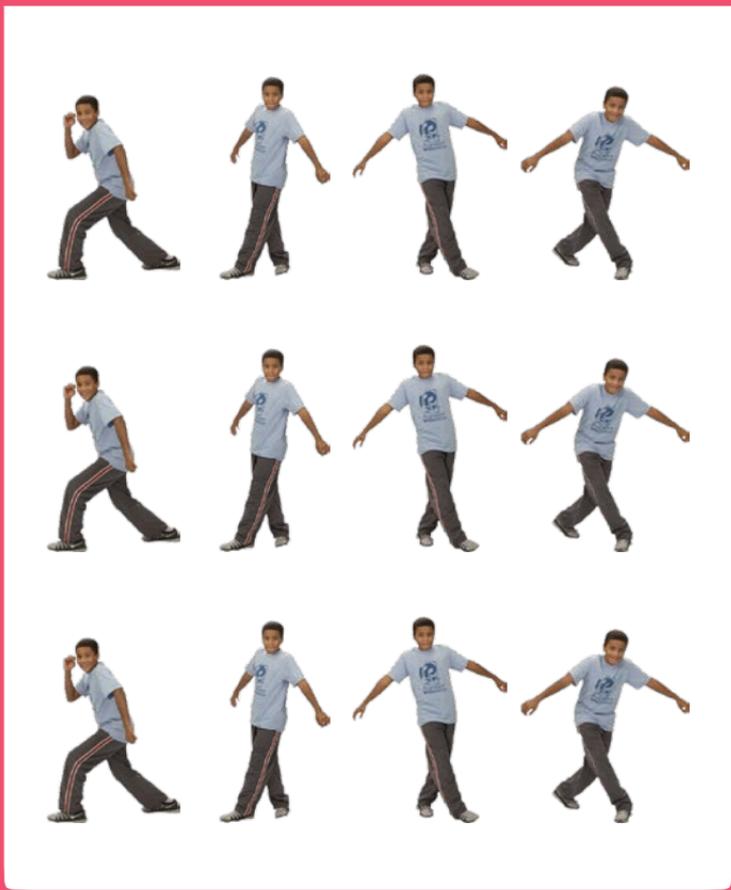
ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Танцевальный цикл

Повторяй серию танцевальных шагов.



Потанцуйем?

2

SCRATCH

Танцевальный цикл

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Перейди к библиотеке спрайтов.



Щелкни на категории **Танец**.

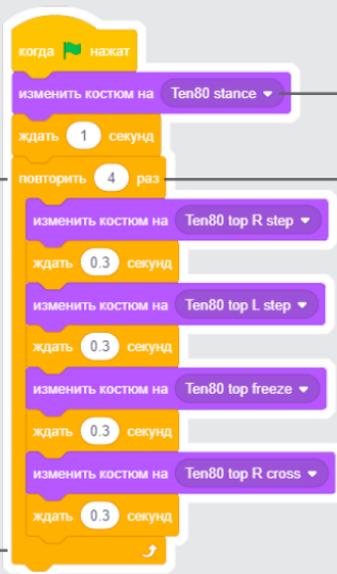
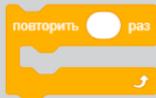


Выбери танцора.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Вставь цикл **повторить** вокруг чередующихся движений танца.



Выбери позу в танце.

Введи число повторений танца.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Включи музыку

Проигрывай музыку и повторяй ее в цикле.



Потанцуем?

3

SCRATCH

Включи музыку

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Щелкни на вкладке **Звуки**.



Выбери песню из категории **Циклы**.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке **Код**.



Введи число повторений для песни.

ПОДСКАЗКА

Используй блок

играть звук Dance Celebrate до конца

(а не

включить звук Dance Celebrate

),

иначе музыкальная запись не завершившись, начнет проигрываться снова.

Танцуем по очереди

Координируй танцоров так,
чтобы они начинали танцевать один за другим.



Потанцуем?

4

Scratch

Танцуем по очереди

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ



Выбери двух танцоров
из категории **Танец**.



Anina Dance

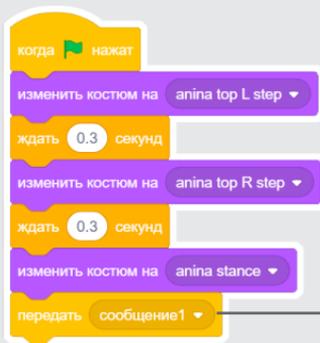


Champ99

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



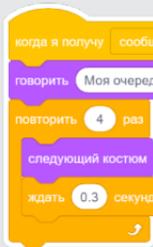
Anina Dance



Передай сообщение.



Champ99



Укажи спрайту танцора
что делать, когда он
получает сообщение.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Начальное положение

Укажи танцорам откуда начинать.



Потанцуем?

5

SCRATCH

Начальное положение

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Перейди к библиотеке спрайтов.



Щелкни на категории **Танец**.



Выбери танцора.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



когда нажат

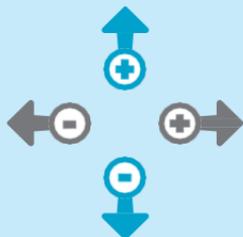
перейти в x: y: — Укажи персонажу откуда начинать.

установить размер % — Задай размер спрайта.

изменить костюм на — Выбери начальный костюм.

показаться — Убедись в том, что спрайт виден.

ПОДСКАЗКА



Используй чтобы задать положение спрайта.

x — положение на сцене от левого края до правого.

y — положение на сцене от верхнего края до нижнего.

Теневой эффект

Создай танцующий силуэт.



Потанцуем?

6

SCRATCH

Теневой эффект

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Перейди

к библиотеке спрайтов.



Щелкни на категории **Танец**.

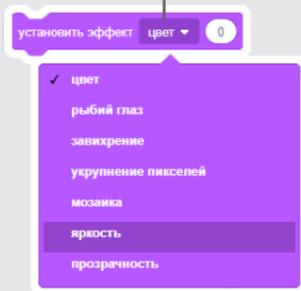


Jovi Dance

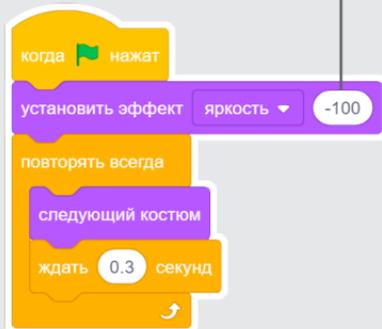
Выбери танцора.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Выбери **яркость**
из меню.



Установи для яркости значение **-100**
чтобы сделать спрайт полностью темным.



ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг
чтобы начать.



Нажми на знак **Стоп**
чтобы остановиться.

Управляй танцем

Нажимай на клавиши чтобы чередовать танцевальные движения.



Управляй танцем

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ



Перейди

к библиотеке спрайтов.



Щелкни на категории **Танец**.



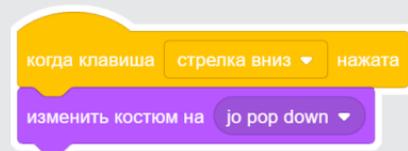
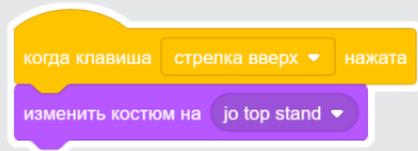
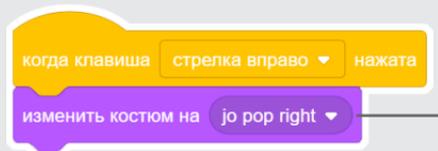
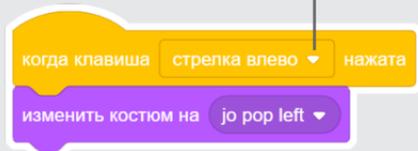
Jovi Dance

Выбери танцора.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Выбери разные клавиши для различных танцевальных движений.

Выбери танцевальное движение из меню.



ПОПРОБУЙ



Нажимай на клавиши клавиатуры.

Цветовой эффект

Меняй цвета фона.



Потанцуем?

Цветовой эффект

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.

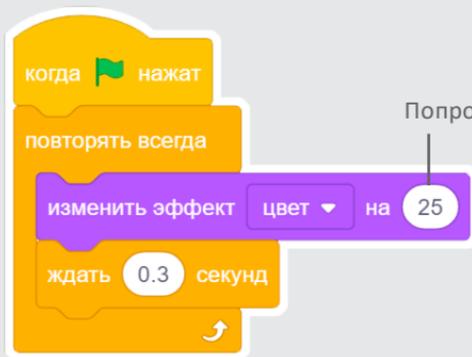


Spotlight

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Spotlight



Попробуй разные числа.

ПОПРОБУЙ

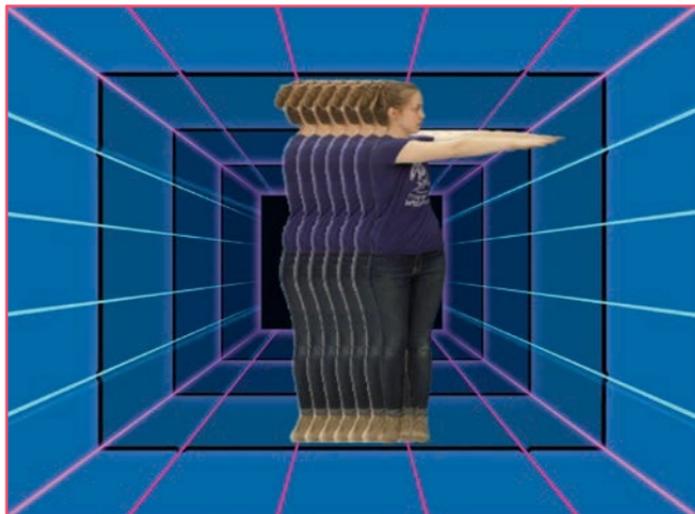
Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Оставь след



Пусть движения танцора оставляют отпечаток.



Оставь след

scratch.mit.edu



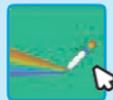
ПОДГОТОВЬ



Выбери танцора из категории **Танец**.



LB Dance

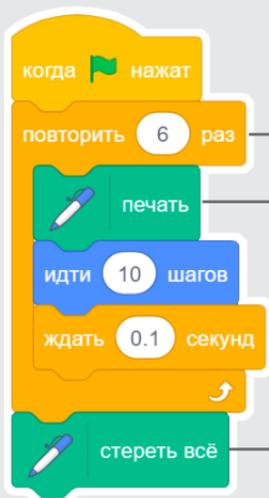


Щелкни на кнопке **Добавить расширение**, затем выбери **Перо** для добавления блоков.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



LB Dance



когда нажат

повторить **6** раз

печать

идти **10** шагов

ждать **0.1** секунд

стереть всё

Введи число повторений.

Отпечатай рисунок спрайта на сцене.

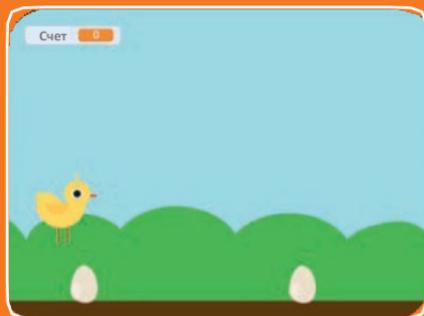
Очисти все отпечатки.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Игра «Попрыгунчик»



Научи персонаж перепрыгивать через движущиеся препятствия.

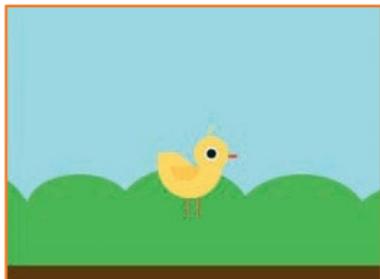
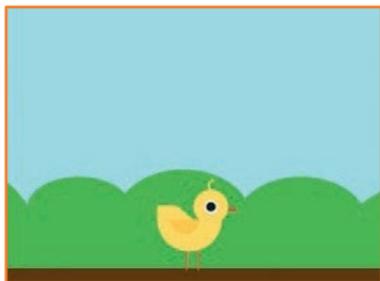
Игра «Попрыгунчик»

Используй карты в следующем порядке:

1. Подпрыгни
2. На старт!
3. Препятствие движется
4. Добавь звук
5. Конец игры
6. Добавь препятствия
7. Счет

Подпрыгни

Пусть персонаж подпрыгнет.



Подпрыгни

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Blue Sky

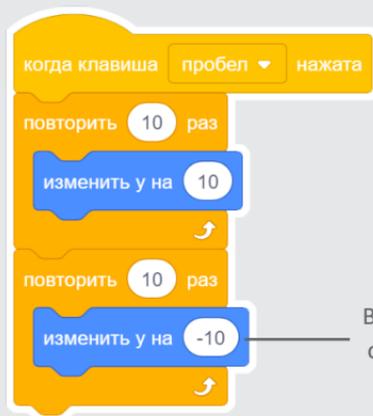


Выбери персонаж, например Chick (цыпленок).



Chick

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи знак минус чтобы опуститься вниз.

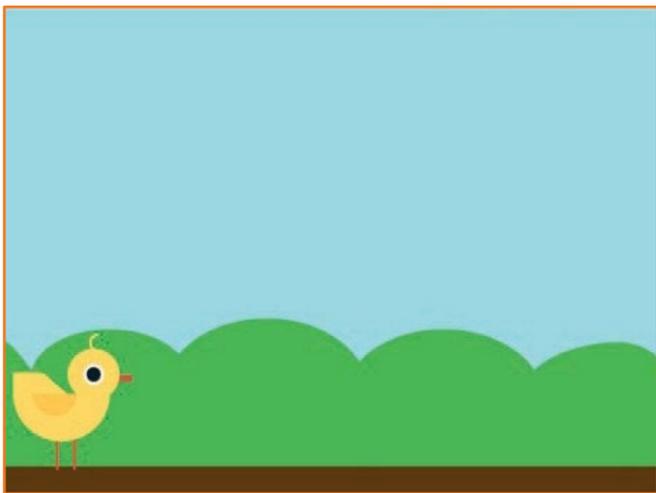
ПОПРОБУЙ



Нажми на клавишу **пробел** на клавиатуре.

На старт!

Задай начальное положение для спрайта.



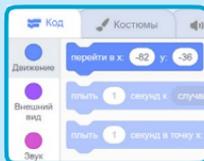
На старт!

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



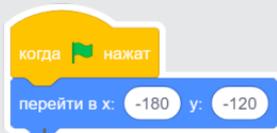
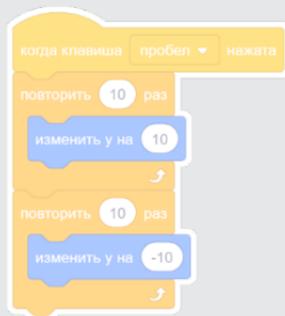
Перетащи спрайт туда, куда хочешь.



Когда ты перетаскиваешь спрайт, его значения x и y обновляются в палитре блоков.

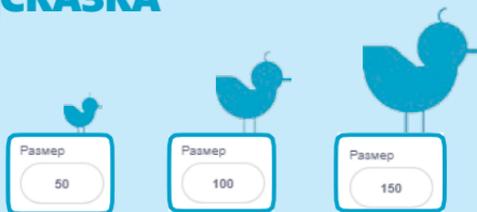
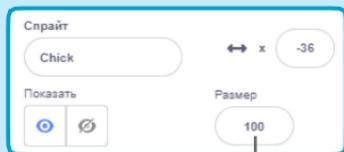
Теперь можно перетащить в код блок **перейти в**, он будет отражать новое положение персонажа.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Задай начальное положение (твои числа могут отличаться).

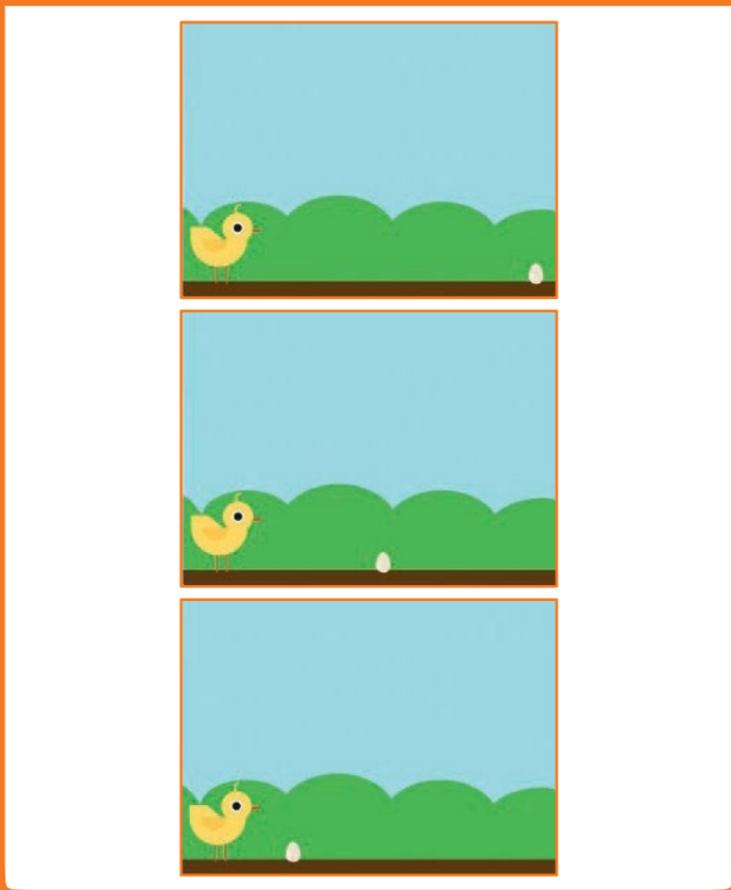
ПОДСКАЗКА



Измени размер спрайта вводя меньшее или большее число.

Препятствие движется

Пусть препятствие движется через сцену.



Препятствие движется

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери спрайт, который будет играть роль препятствия, например Egg (яйцо).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



когда флажок нажат

повторять всегда

перейти в x: 240 y: -145

плыть 3 секунд в точку x: -240 y: -145

Начни с правого края сцены.

Введи меньшее число чтобы перемещаться быстрее.

Плыви к левому краю сцены.

ПОПРОБУЙ

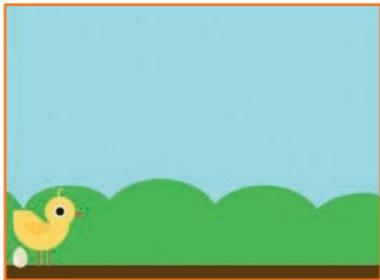
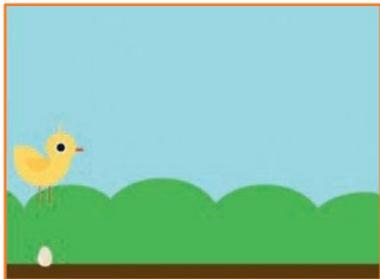
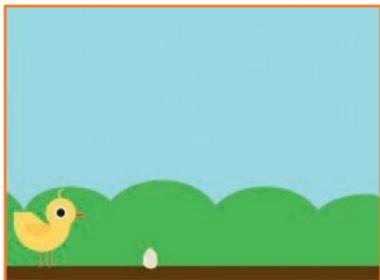
Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Нажми на клавишу **пробел** на клавиатуре.

Добавь звук

Проигрывай звук когда персонаж подпрыгивает.

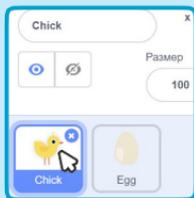


Добавь звук

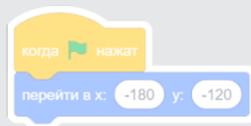
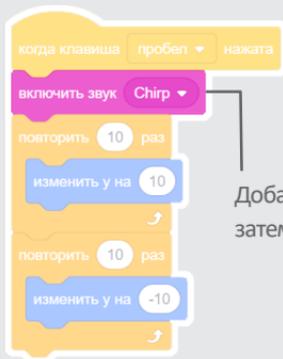
scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

Щелкни чтобы выбрать спрайт Chick (цыпленок).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Добавь блок **включить звук**,
затем выбери звук.

ПОПРОБУЙ

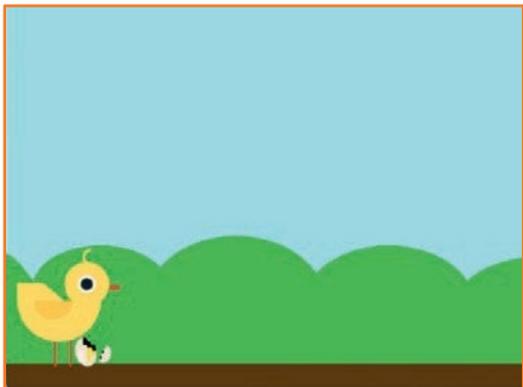
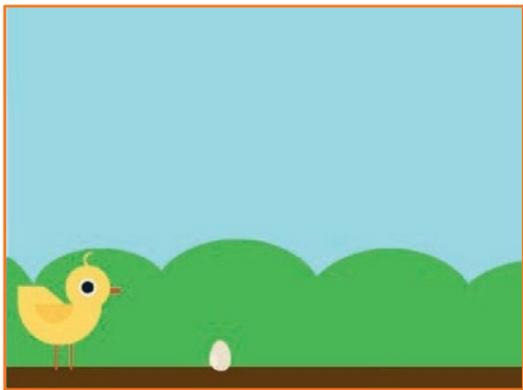
Нажми на зеленый
флаг чтобы начать.



Нажми на клавишу
пробел на клавиатуре.

Конец игры

Останавливай игру при соприкосновении персонажа с яйцом.

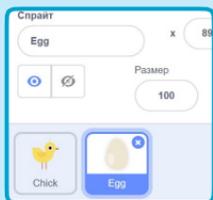


Конец игры

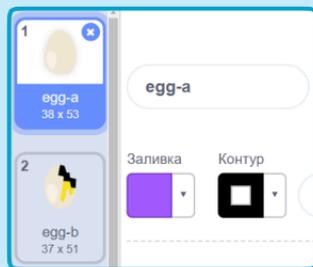
scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

Щелкни чтобы выбрать
спрайт Egg (яйцо).



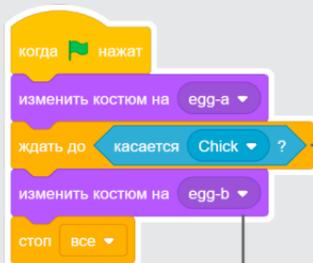
Щелкни на вкладке **Костюмы**
чтобы просмотреть костюмы
спрайта.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке **Код** и добавь этот код.



Выбери второй костюм спрайта
Egg для переключения к нему.

Добавь блок **касается** и выбери
Chick (цыпленок) из меню.



ПОПРОБУЙ

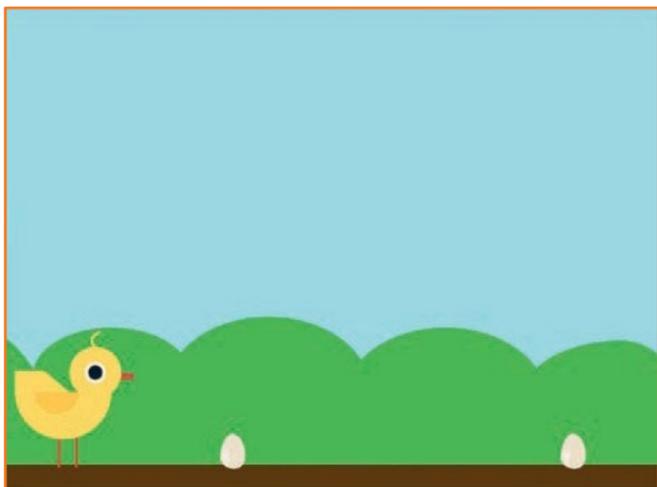
Нажми на зеленый
флаг чтобы начать.



Нажми на клавишу
пробел на клавиатуре.

Добавь препятствия

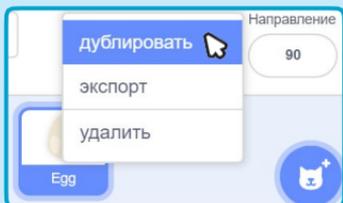
Усложняй игру добавляя препятствия.



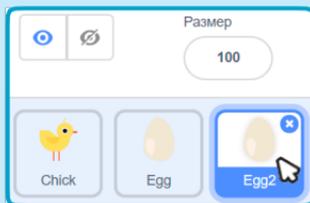
Добавь еще препятствия

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

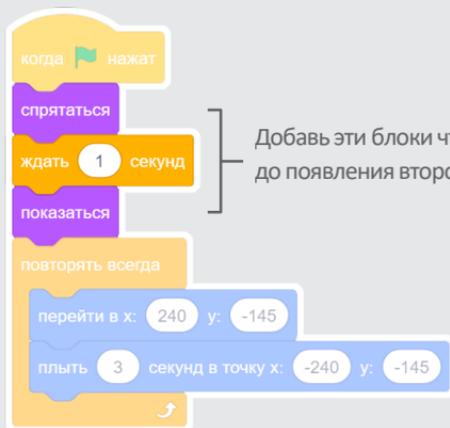


Чтобы дублировать спрайт Egg (яйцо) щелкни правой кнопкой мыши на его значке (щелчок с нажатой клавишей Control на Mac), затем выбери **дублировать**.



Щелкни чтобы выбрать Egg2 (яйцо 2).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



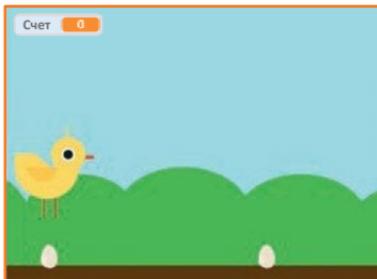
ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



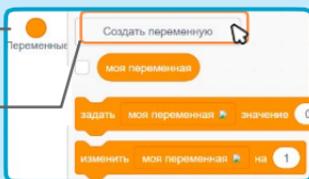
Счет

Добавляй очко каждый раз,
когда твой персонаж перепрыгивает через яйцо.



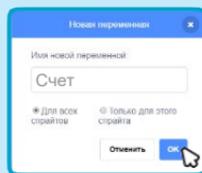
ПОДГОТОВЬ

Выбери **Переменные**.



Нажми на кнопку

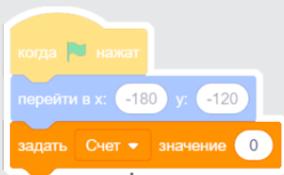
Создать переменную.



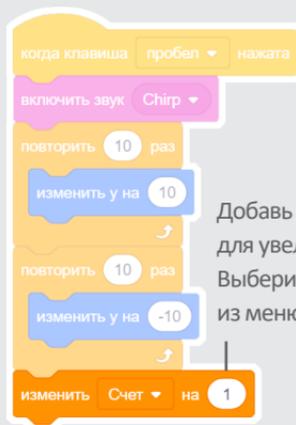
Назови эту переменную **Счет** и нажми на кнопку **OK**.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Щелкни на спрайте Chick (цыпленок) и добавь два блока в код:



Добавь этот блок, затем выбери **Счет** из меню.



Добавь этот блок для увеличения счета. Выбери **Счет** из меню.

ПОПРОБУЙ

Перепрыгивай через яйца чтобы набирать очки!

Виртуальный питомец



Создай управляемого зверька,
который умеет есть, пить и играть.



Виртуальный питомец

Используй карты в следующем порядке:

1. Знакомство
2. Оживи зверька
3. Накорми зверька
4. Напой зверька
5. Что зверек скажет?
6. Время играть
7. Насколько он голоден?

Знакомство

Выбери себе питомца, и пусть он поздоровается.



Знакомство

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери фон, например GardenRock (садовый камень).



Garden Rock



Выбери персонаж в качестве питомца, например Monkey



Monkey

Выбери спрайт с несколькими костюмами.



Просмотри спрайты в библиотеке чтобы узнать, есть ли у них различные костюмы.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Перетащи зверька в подходящее место на сцене.



Monkey

когда нажат

перейти в х: -50 у: 60

говорить Меня зовут Кики! 2 секунд

Задай его положение (твои числа могут отличаться).

Введи то что должен сказать зверек.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Оживи зверька

Оживи своего питомца.



Оживи зверька

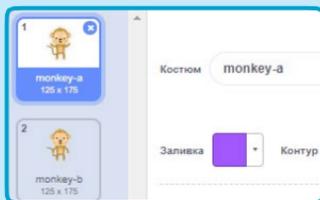
scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Костюмы

Щелкни на вкладке **Костюмы** чтобы просмотреть костюмы твоего питомца.

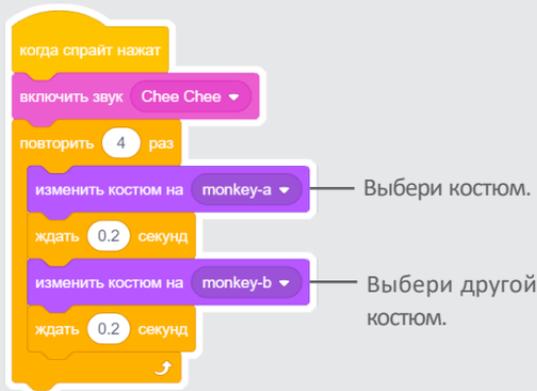


ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Код

Щелкни на вкладке **Код** и добавь этот код.



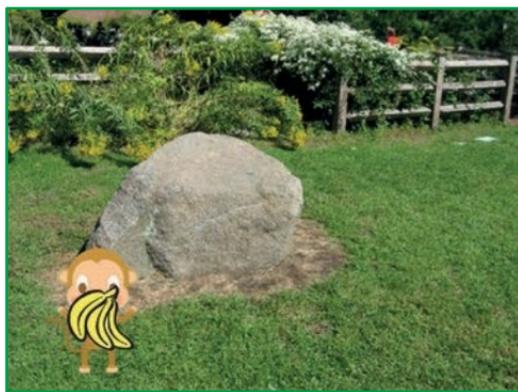
ПОПРОБУЙ

Нажми на зверька.



Накорми зверька

Нажми на еду чтобы покормить
своего питомца.



Накорми зверька

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

 Звуки

Щелкни на вкладке **Звуки**.



Выбери звук из библиотеки звуков, например Chomp (хрум-хрум).



Выбери спрайт из категории **Еда**, например Bananas (бананы).



Bananas

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Код

Щелкни на вкладке **Код**.



Bananas

передать сообщение 1

Новое сообщение

Выбери **Новое сообщение** и назови его **корм**.

когда спрайт нажат

перейти на передний слой

передать корм

Передай сообщение **корм**.

Выбери своего питомца.



Monkey

когда я получу корм

Выбери сообщение **корм** из меню.

плыть 1 секунд к Bananas

Выбери **Bananas** из меню.

включить звук Chomp

ждать 0.5 секунд

плыть 1 секунд в точку x: -50 y: 60

Плыви в начальное положение.

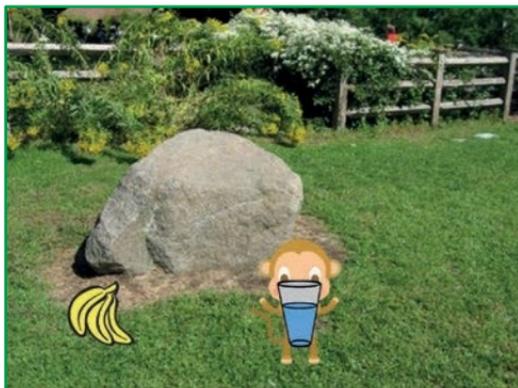
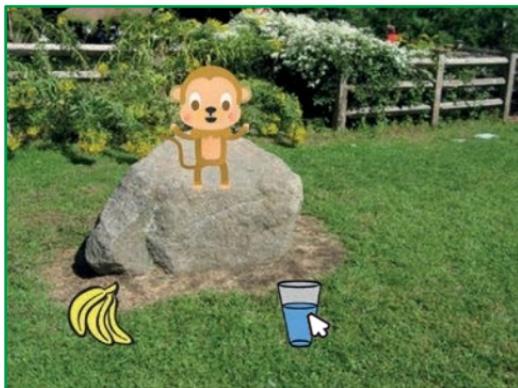
ПОПРОБУЙ

Нажми на еду.



Напои зверька

Дай своему питомцу напиться воды.



Напои зверька

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Выбери спрайт с питьем, например Glass Water (стакан воды).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Скрипты для спрайта Glass Water:

- когда спрайт нажат
- перейти на передний слой
- передать питье
- ждать 1 секунд
- изменить костюм на Glass Water-b
- включить звук Water Drop
- ждать 1 секунд
- изменить костюм на Glass Water-a

Передай новое сообщение.

Переключись на пустой стакан.

Переключись на полный стакан.

Научи зверька, что ему делать при получении сообщения.



Скрипты для спрайта Monkey:

- когда я получу питье
- плыть 1 секунд к Glass Water
- ждать 1 секунд
- плыть 1 секунд в точку x: -50 y: 60

Выбери сообщение **питье** из меню.

Выбери **Glass Water** из меню.

Плыви в начальное положение.

ПОПРОБУЙ

Нажми на питье чтобы начать.



Что зверек скажет?

Пусть твой питомец выберет,
что он хочет сказать.

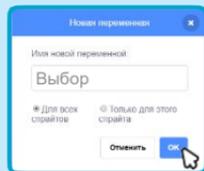
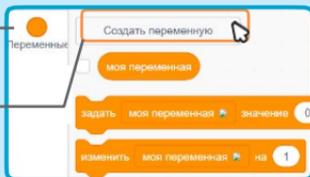


Что твой зверек скажет?

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

Выбери **Переменные**.



Нажми на кнопку

Создать переменную.

Назови эту переменную **Выбор**,
затем нажми на **ОК**.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Вставь блок **Выбор**
в блок **равно** из
категории **Операторы**.

когда спрайт нажат

здать Выбор значение выдать случайное от 1 до 3

если Выбор = 1, то

говорить Я люблю бананы! 2 секунд

если Выбор = 2, то

говорить Щекотно! 2 секунд

если Выбор = 3, то

говорить Давай поиграем! 2 секунд

Вставь блок
выдать случайное.

Введи то что должен
сказать зверек.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зверька чтобы увидеть что он скажет.



Время играть

Дай зверьку поиграть с мячом.



Время играть

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



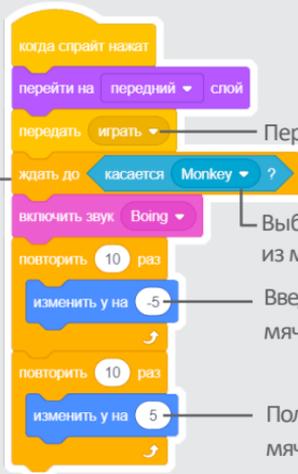
Выбери спрайт, например Ball (мяч).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Ball



Передай новое сообщение.

Выбери **Monkey** (обезьянка) из меню.

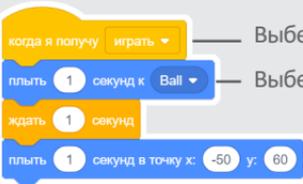
Введи знак минус чтобы мяч перемещался вниз.

Положительное число заставляет мяч перемещаться вверх.

Вставь блок **касается** в блок **ждать до**.



Monkey



Выбери **играть** из меню.

Выбери **Ball** из меню.

ПОПРОБУЙ

Нажми на мяч.



Насколько он голоден?

Следи за тем, насколько голоден твой питомец.



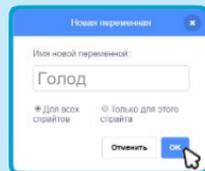
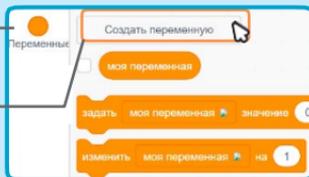
Насколько он голоден?

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ

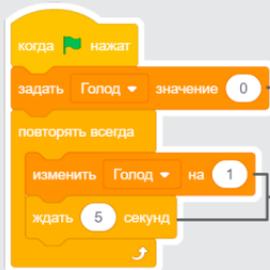
Выбери **Переменные**.

Нажми на кнопку
Создать переменную.



Назови эту переменную **Голод**
затем нажми на **ОК**.

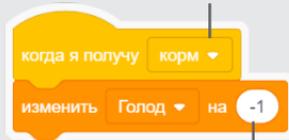
ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Сбрось уровень голода.

Повышай уровень голода
каждые 5 секунд.

Выбери сообщение **корм** из меню.



Введи знак минус чтобы
твой питомец становился менее
голодным когда получает пищу.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый
флаг чтобы начать.



Затем нажми
на корм.



Игра «Лови предметы»



Создай игру, в которой нужно ловить падающие с неба предметы.

Игра «Лови предметы»

Используй карты в следующем порядке:

1. Поднимись вверх
2. Падай вниз
3. Перемещай ловушку
4. Лови его!
5. Накапливай очки
6. Получай бонусы
7. Ты победил!

Поднимись вверх

Начни со случайного места сверху сцены.



Поднимись вверх

scratch.mit.edu



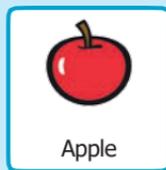
ПОДГОТОВЬ



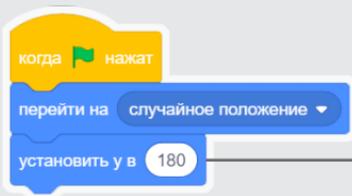
Выбери фон, например Boardwalk (дощатый причал).



Выбери спрайт, например Apple (яблоко).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи **180** чтобы перейти к верху сцены.

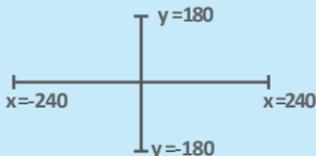
ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



ПОДСКАЗКА

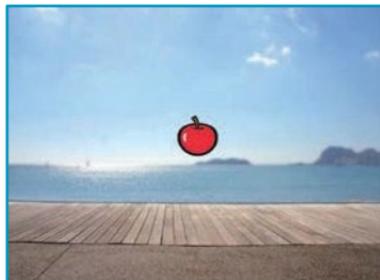
y определяет позицию на сцене от верха до низа.



Падай вниз



Пусть твой спрайт упадет вниз.

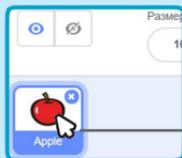


Падай вниз

scratch.mit.edu



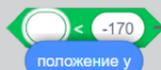
ПОДГОТОВЬ



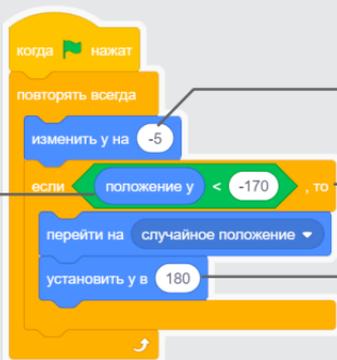
Щелкни чтобы выбрать спрайт Apple (яблоко).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Оставь предыдущий код неизменным, и добавь этот набор блоков:



Вставь блок **положение у** из категории **Операторы** в этот блок.



Введи знак минус чтобы падать вниз.

Проверь, не достигнута ли нижняя часть сцены.

Вернись в верхнюю часть сцены.

ПОПРОБУЙ

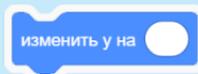
Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Нажми на знак **Стоп** чтобы остановиться.

ПОДСКАЗКА

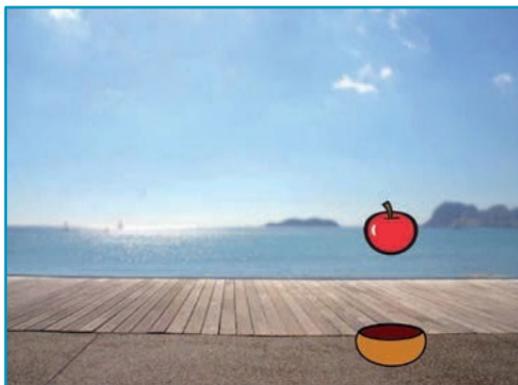
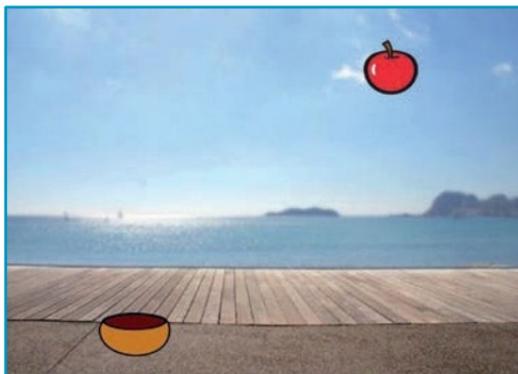
Используй



чтобы перемещаться вверх или вниз.

Перемещай ловушку

Нажимай на клавиши стрелок
для перемещения ловушки влево и вправо.



Перемещай ловушку

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ

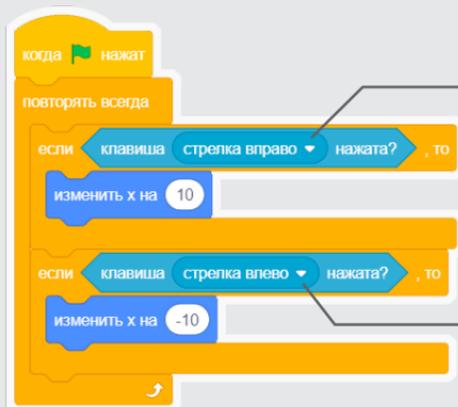


Выбери ловушку, например Bowl (миска).



Перетащи ловушку к нижнему краю сцены.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери **стрелку вправо** из меню.

Выбери **стрелку влево** из меню.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.

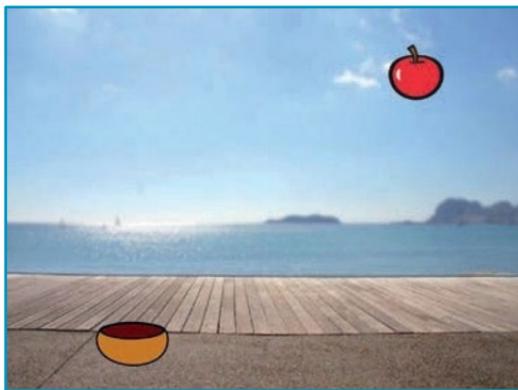


Нажимай на клавиши стрелок для перемещения ловушки.

Лови его!



Лови падающий спрайт.



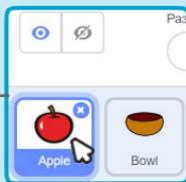
Лови его!

scratch.mit.edu

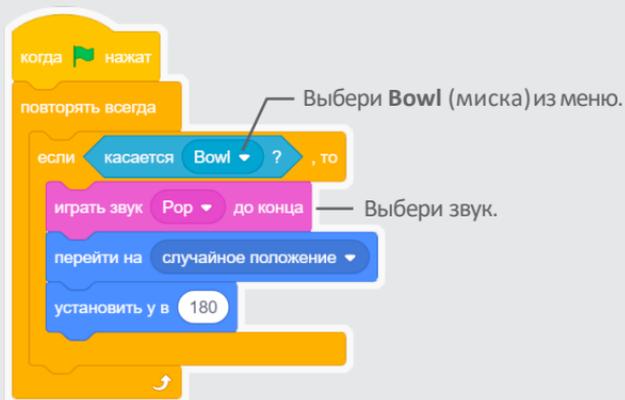


ПОДГОТОВЬ

Щелкни чтобы выбрать
спрайт Apple (яблоко).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



ПОДСКАЗКА

Звуки

Щелкай на вкладке
Звуки если хочешь
добавить другой звук.



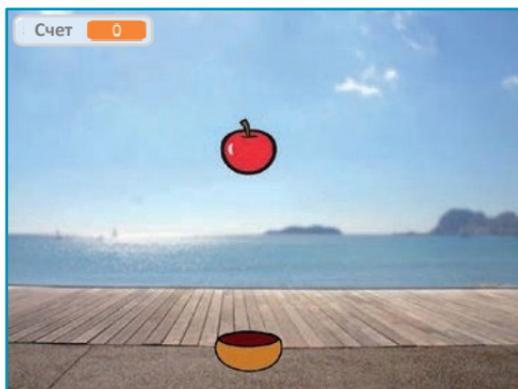
Затем выбери звук
из библиотеки звуков.

Код

Щелкай на вкладке **Код**
когда хочешь
добавить блоки.

Накапливай очки

Добавляй очко каждый раз,
когда падающий спрайт пойман.



Накапливай очки

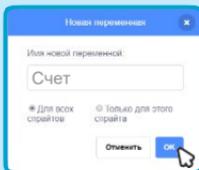
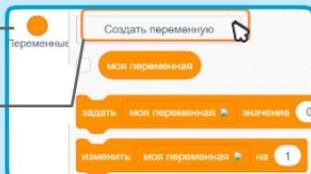
scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ

Выбери **Переменные**.

Нажми на кнопку **Создать переменную**.



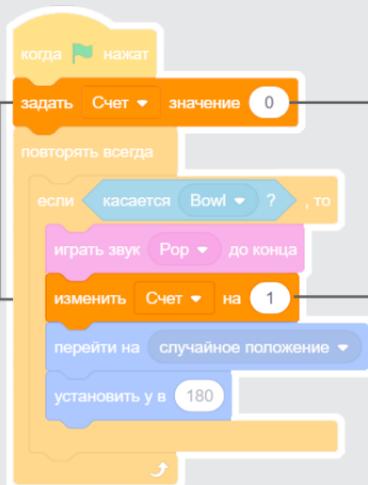
Назови эту переменную **Счет** и нажми на кнопку **OK**.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Добавь к коду два новых блока:



Выбери **Счет** из выпадающего меню.



Добавь этот блок чтобы обнулить счет.

Добавь этот блок чтобы увеличить счет.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.

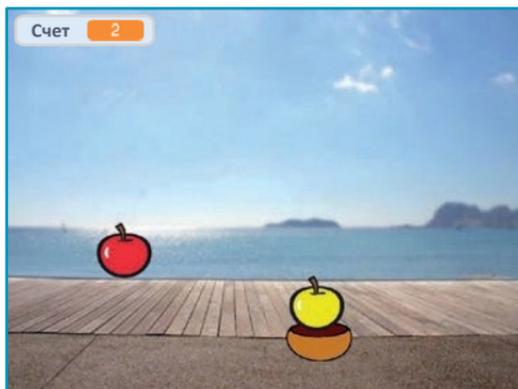


Затем лови яблоки чтобы набирать очки!

Получай бонусы



Поймай «золотой» спрайт
и получи дополнительные очки!



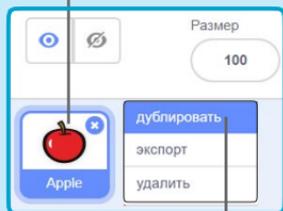
Получай бонусы

scratch.mit.edu



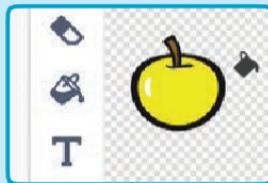
ПОДГОТОВЬ

Чтобы дублировать спрайт, щелкни правой кнопкой мыши на его значке (щелчок с нажатой клавишей Control на Mac).



Выбери **дублировать**.

 **Костюмы** Щелкни на вкладке **Костюмы**.

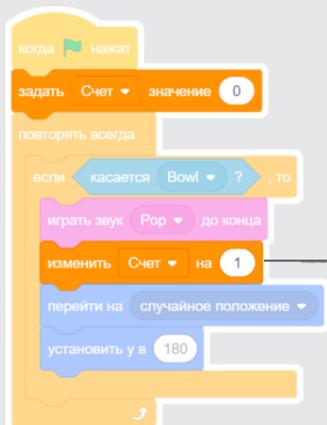


Можно использовать инструменты рисования чтобы изменить вид бонусного спрайта.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

 **Код**

Щелкни на вкладке **Код**.



Введи число очков, которые ты получишь, если поймашь бонусный спрайт.

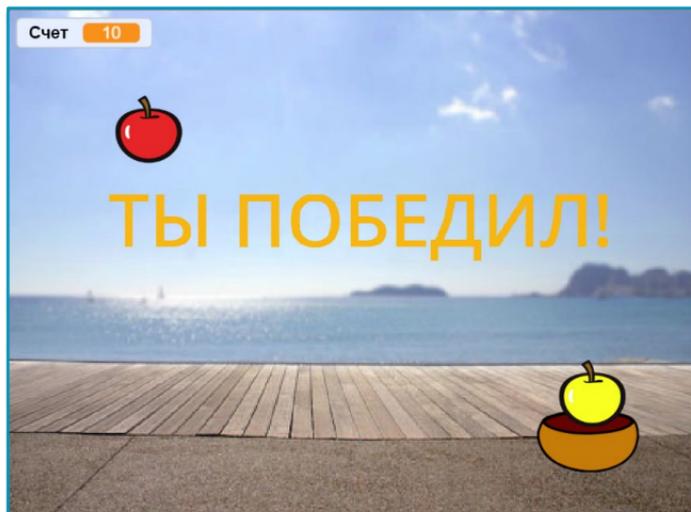
ПОПРОБУЙ

Лови бонусный спрайт чтобы увеличить счет!

Ты победил!



Покажи сообщение о победе, когда наберешь
достаточное количество очков!

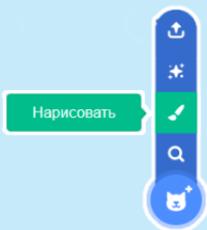


Ты победил!

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ



Щелкни на значке **Нарисовать** чтобы создать новый спрайт.

Используй инструмент **Текст** чтобы написать сообщение, например «Ты победил!».

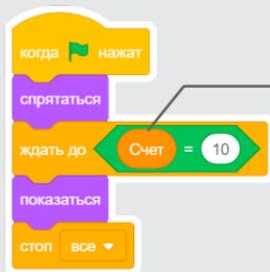
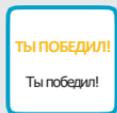


Ты можешь изменить цвет шрифта, размер и стиль.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке **Код**.



Добавь блок **Счет** из категории **Переменные**.

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Играй, пока не наберешь достаточно очков для победы!

Распознавание видео



Управляй проектом с помощью
расширения Видео распознавание.

Распознавание видео

Используй карты в любом порядке:

- Погладь кота
- Оживи его
- Проткни шарик
- Бей в барабан
- Игра «Поберегись!»
- Игра в мяч
- Начни приключение!

Погладь кота



Пусть кот мяукает при твоём прикосновении.



Погладь кота

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ

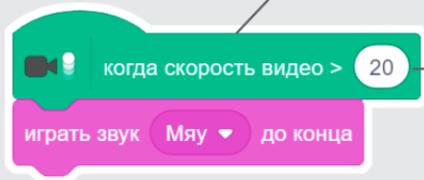


Щелкни на кнопке **Добавить расширение** (внизу экрана).



Выбери **Видео распознавание** чтобы добавить блоки видео.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Включается, когда распознает видео-движение на спрайте.

Введи число между 1 и 100 чтобы изменить чувствительность.

При значении 1 достаточно небольшого движения, 100 — требует много движения.

ПОПРОБУЙ

Проведи рукой чтобы погладить кота.



Оживи его



Подвигайся чтобы оживить спрайт.



Оживи его

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ



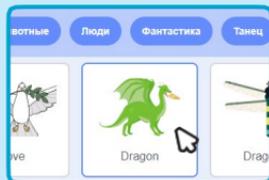
Нажми на кнопку **Добавить расширение**, затем выбери **Видео распознавание**.



Выбери персонаж чтобы оживить его.

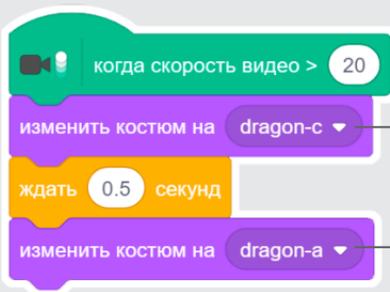


Выбери спрайт с несколькими костюмами.



Просмотри спрайты в библиотеке чтобы узнать, есть ли у них различные костюмы.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери один костюм.

Выбери другой костюм.

ПОПРОБУЙ

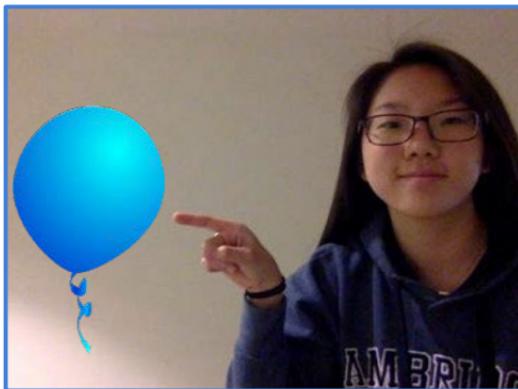
Подвигайся чтобы дракон ожил.



Проткни шарик



Проткни шарик пальцем.



Проткни шарик

scratch.mit.edu



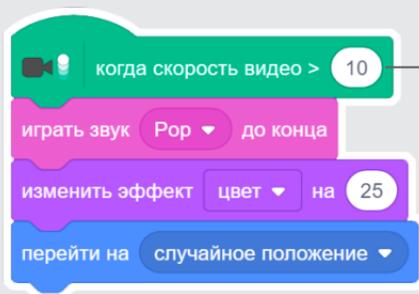
ПОДГОТОВЬ



Нажми на кнопку **Добавить расширение**,
затем выбери **Видео распознавание**.

Выбери спрайт, например Balloon1 (шарик 1).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи большее число чтобы
сделать игру сложнее.

ПОПРОБУЙ

Попробуй проткнуть шарик с помощью пальца.



Бей в барабан



Управляй спрайтами, которые издают звуки.



Бей в барабан

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ



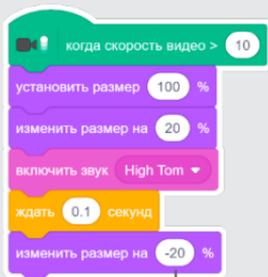
Нажми на кнопку **Добавить расширение**, затем выбери **Видео распознавание**.



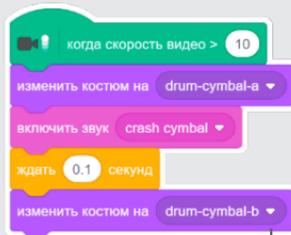
Выбери два спрайта, например Drum (барабан) и Drum-cymbal (барабанный кимвал).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Нажми на барабан чтобы выбрать его, затем добавь код.



Введи знак минус чтобы сделать размер меньше.



Выбери костюм.

ПОПРОБУЙ

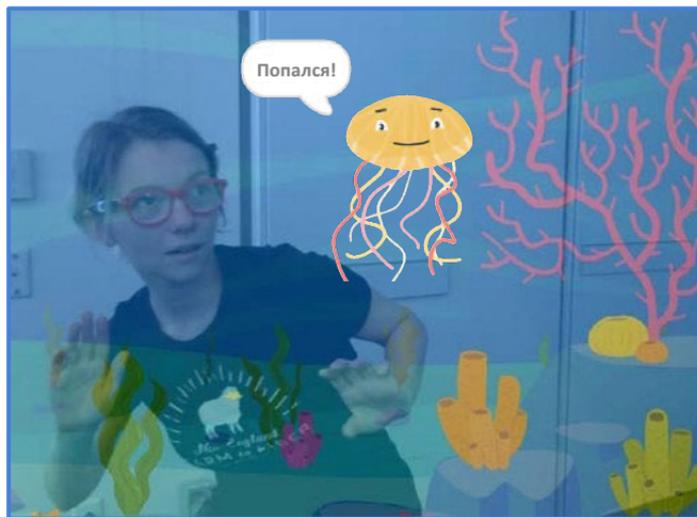
Бей в барабан руками!



Игра «Поберегись!»



Двигайся поблизости избегая
соприкосновения со спрайтом.



Игра «Поберегись!»

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ



Нажми на кнопку **Добавить расширение**, затем выбери **Видео распознавание**.

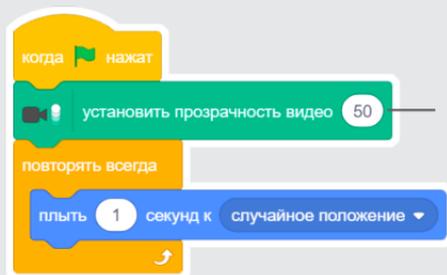


Выбери фон, например Ocean (океан).

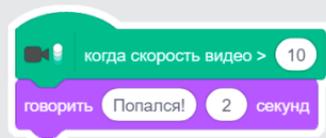


Выбери спрайт, например Jellyfish (медуза).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Введи число между 0 и 100. (0 – чтобы показать видео, 100 – чтобы сделать видео прозрачным).



ПОПРОБУЙ

Двигайся чтобы избежать соприкосновения с медузой.



Игра в мяч



Перемещай спрайт по экрану
с помощью движений тела.



Игра в мяч

scratch.mit.edu



ПОДГОТОВЬ

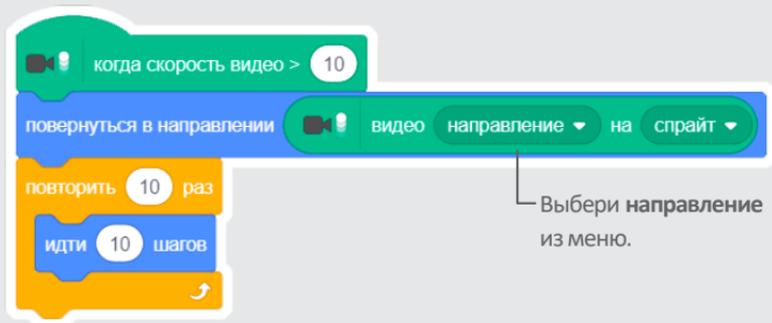
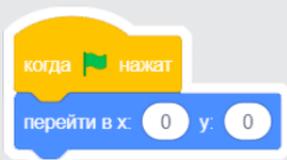


Нажми на кнопку **Добавить расширение**,
затем выбери **Видео распознавание**.



Выбери спрайт, например
Beachball (пляжный мяч).

ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери **направление**
из меню.

ПОПРОБУЙ

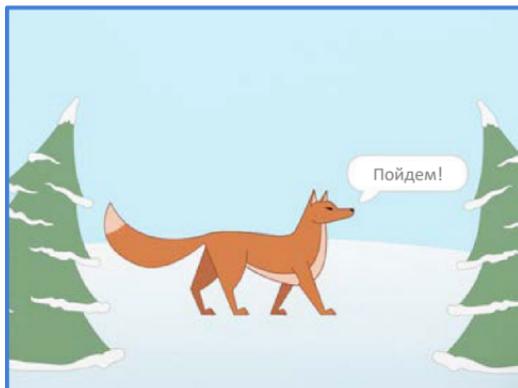
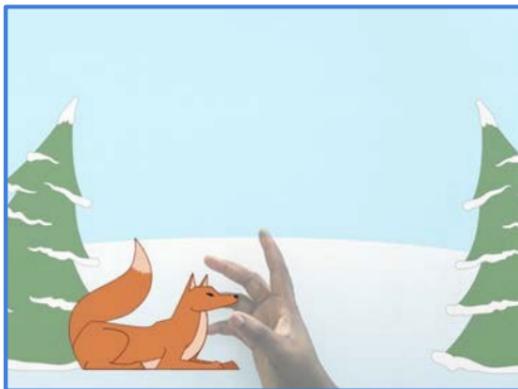
Толкай мяч по экрану с помощью рук.
Попробуй вместе с другом!



Начни приключение!



Управляй историей движением рук.



Начни приключение!

scratch.mit.edu

ПОДГОТОВЬ



Нажми на кнопку
Добавить расширение.



Выбери **Видео**
распознавание.



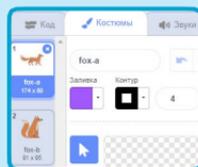
Выбери
фон.



Выбери
персонаж.



Нажми на вкладку **Костюмы**
чтобы просмотреть другие
костюмы спрайта.



ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке **Код**.



Добавь блок **видео**
движение на **спрайт**
в блок **больше чем**
из категории **Операторы**.

когда **нажат**

перейти в **x: -160 y: -100** — Задай начальную точку.

изменить костюм на **fox-c** — Выбери костюм.

ждать до **видео движение на спрайт > 20**

изменить костюм на **fox-a** — Выбери другой костюм.

плыть **1** секунд в точку **x: 0 y: -50** — Плыви к другой точке.

говорить **Пойдем!** **2** секунд

ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг. Затем помаши рукой чтобы разбудить лису.