



Οδηγός Ξεκινήματος

SCRATCH

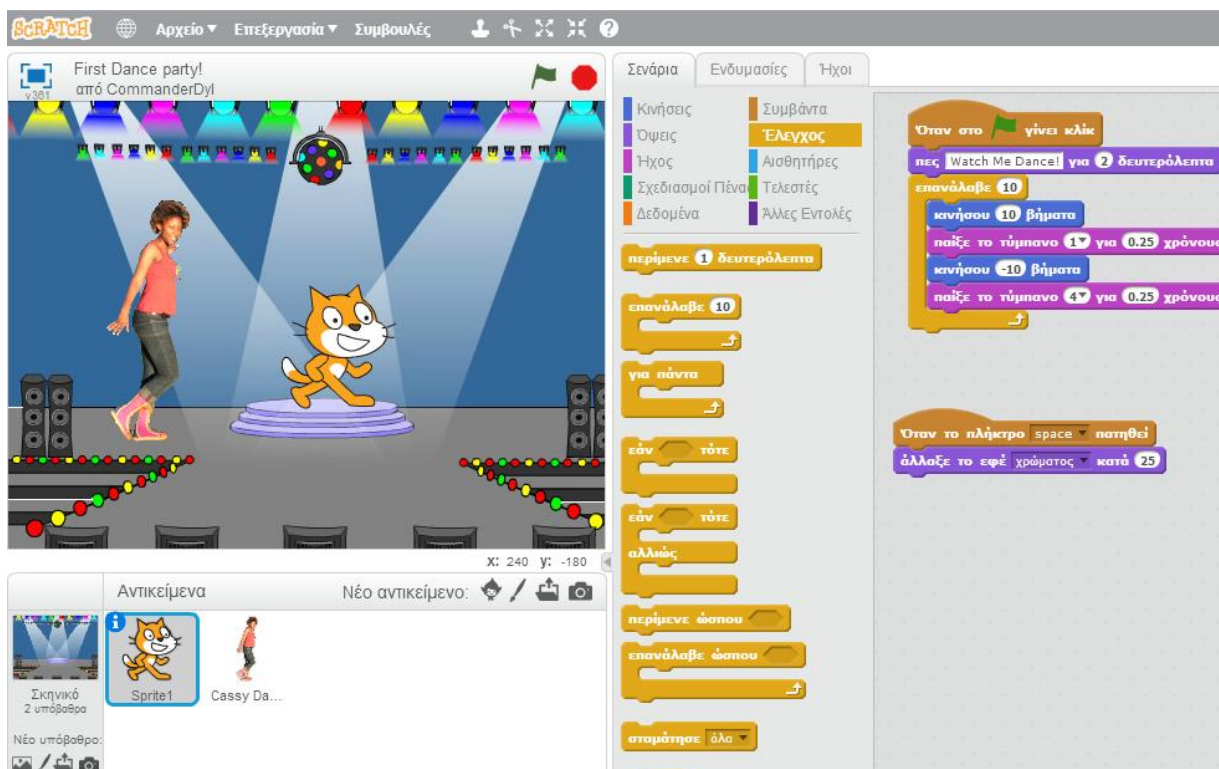
έκδοση 2.0



<http://scratch.mit.edu>

Ας αρχίσουμε

Το **SCRATCH** είναι μια γλώσσα προγραμματισμού, που σου επιτρέπει να δημιουργείς τις δικές σου διαδραστικές ιστορίες, κινούμενα σχέδια, παιχνίδια, μουσική και τέχνη.



Αυτός ο οδηγός θα σου δείξει πώς να δημιουργήσεις ένα έργο στο **SCRATCH**.
(Αφορά την online έκδοση της εφαρμογής Scratch.)



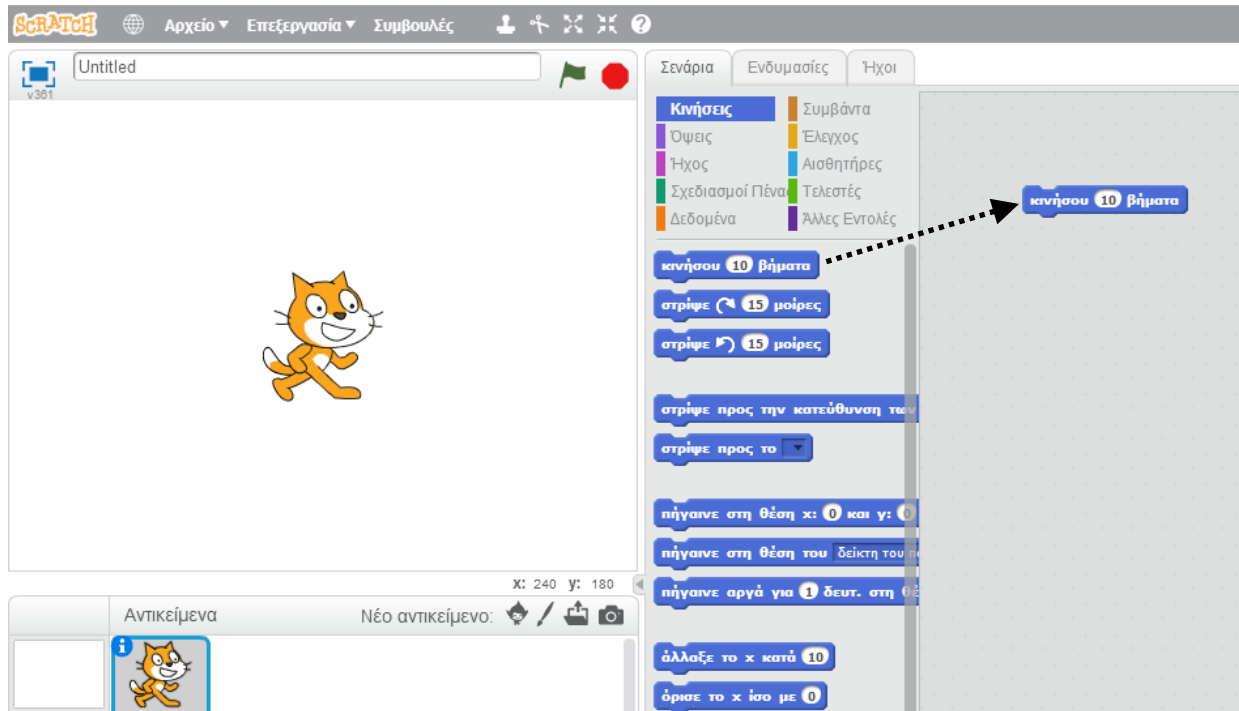
Για να ξεκινήσεις ένα νέο έργο, πήγαινε στο **SCRATCH** και κάνε κλικ στη **Δημιουργία**.



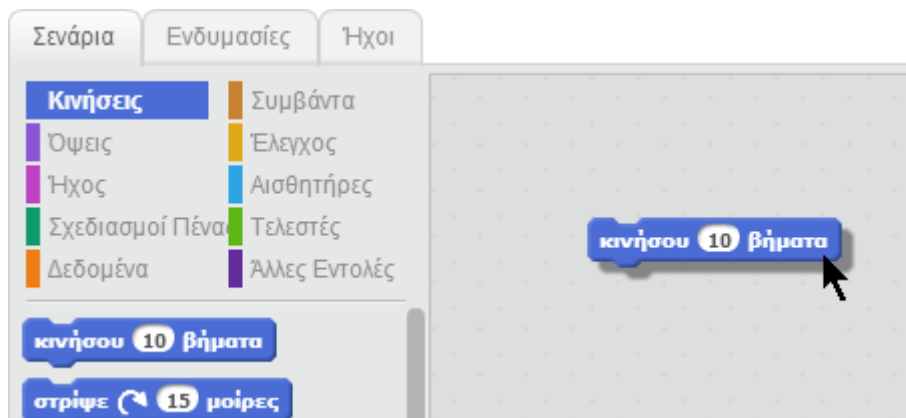
Αν έχεις λογαριασμό στο **SCRATCH**, **συνδέσου** για να μπορεί να αποθηκευτεί το έργο σου.

1

Κίνηση

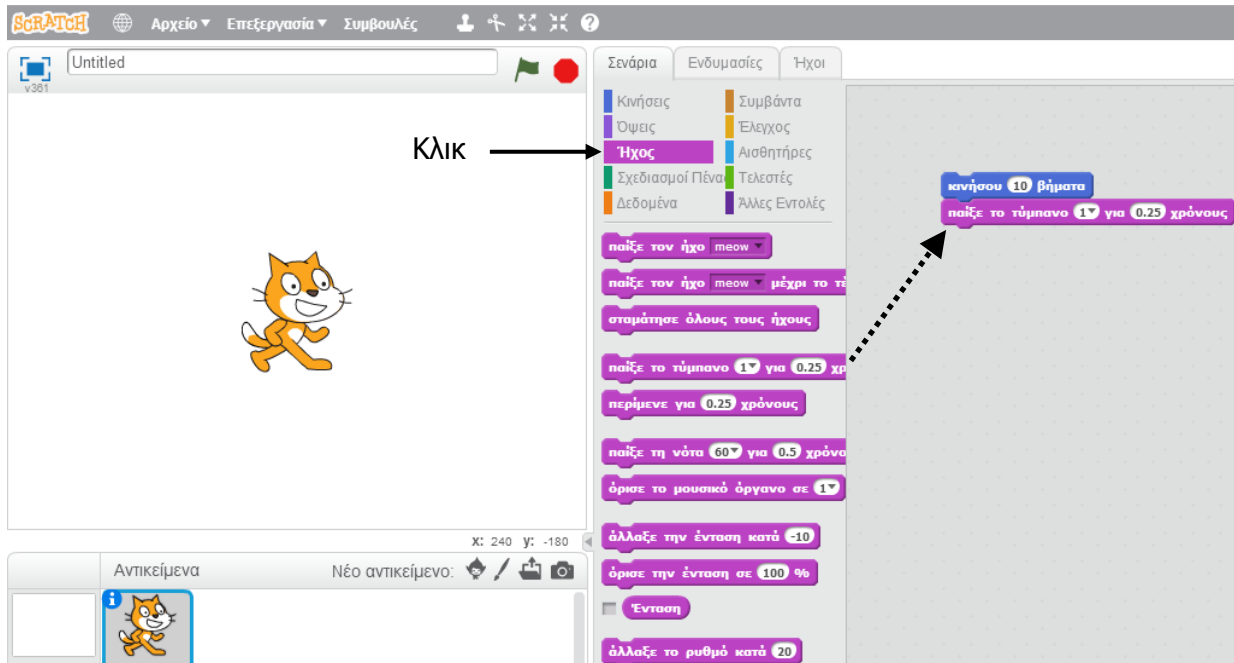


Σύρε την εντολή **κινήσου** μέσα στην περιοχή των σεναρίων.

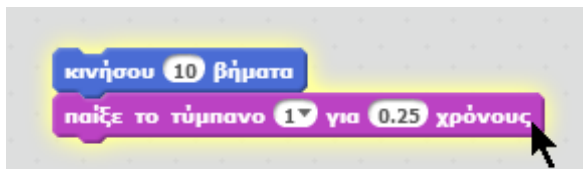


Κάνε κλικ στην εντολή για να κάνεις τη γάτα να κινηθεί.

2 Προσθήκη ήχου

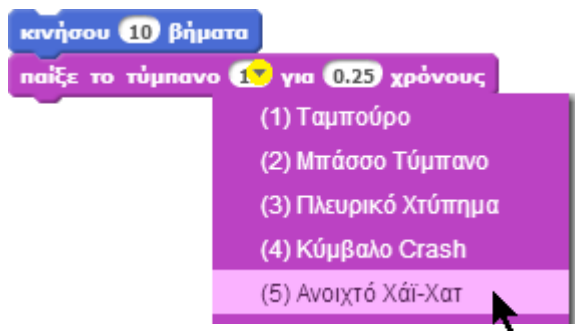


Σύρε την εντολή **παίξε το τύμπανο** και ένωσέ τη με την εντολή **κινήσου**.



Κάνε κλικ και άκου.

Εάν δεν ακούς τίποτε, έλεγξε αν είναι ανοιχτός ο ήχος του υπολογιστή.



Μπορείς να επιλέξεις διάφορα κρουστά από την πτυσσόμενη λίστα.

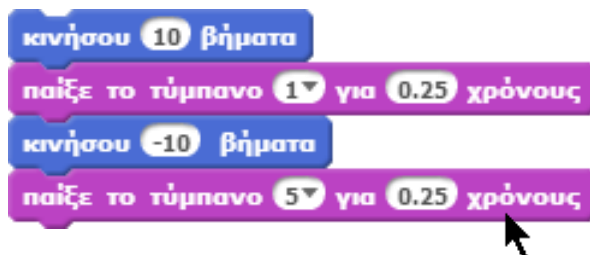
3 Ξεκίνημα χορού



Πρόσθεσε άλλη μια εντολή **κινήσου**.
Κάνε κλικ στο λευκό πεδίο και βάλε αρνητικό πρόσημο.

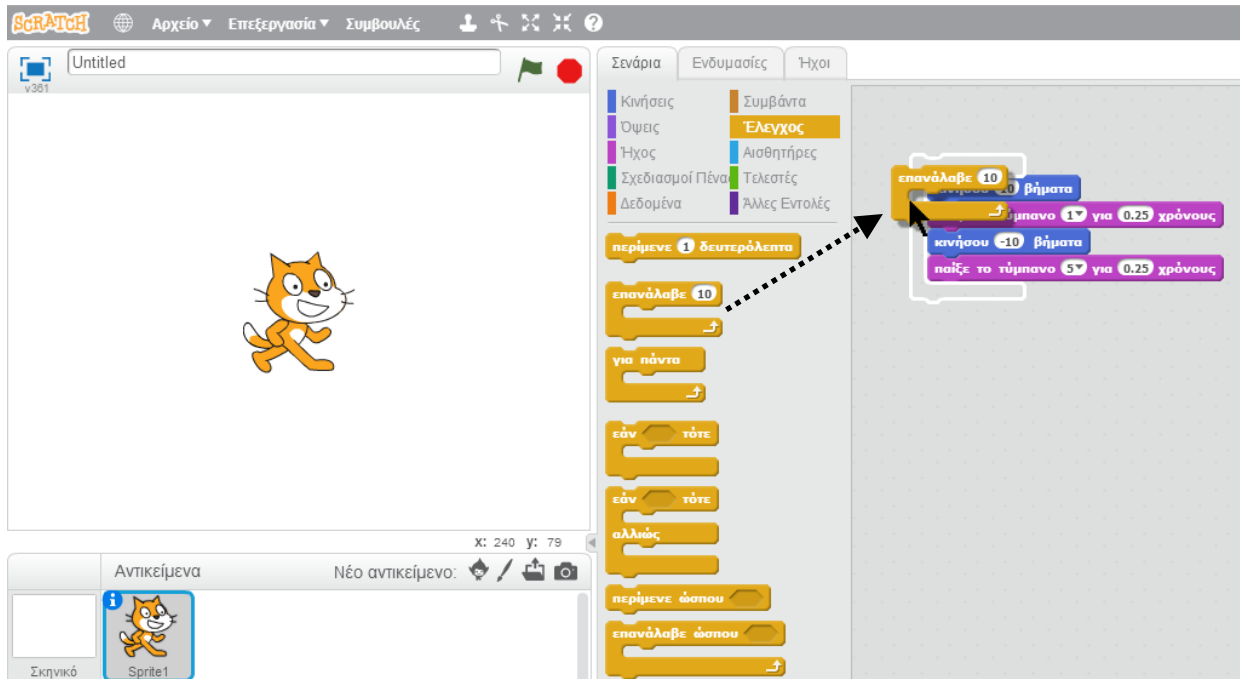


Κάνε κλικ σε οποιαδήποτε εντολή για να τρέξεις το σενάριο (δηλαδή να εκτελεστούν με τη σειρά όλες οι εντολές της στήλης).



Πρόσθεσε άλλη μια εντολή **παίξε το τύμπανο** και επίλεξε το κρουστό από τη λίστα.
Κάνε κλικ για να το τρέξεις.

4 Ξανά και Ξανά



Σύρε την εντολή **επανάλαβε** και άφησέ τη στην κορυφή της στήλης.
Πρέπει οι άλλες εντολές να μπουν μέσα στο στόμα της εντολής **επανάλαβε**.

Για να σύρεις μια στήλη ολόκληρη, πρέπει να την πιάσεις από την κορυφή της.

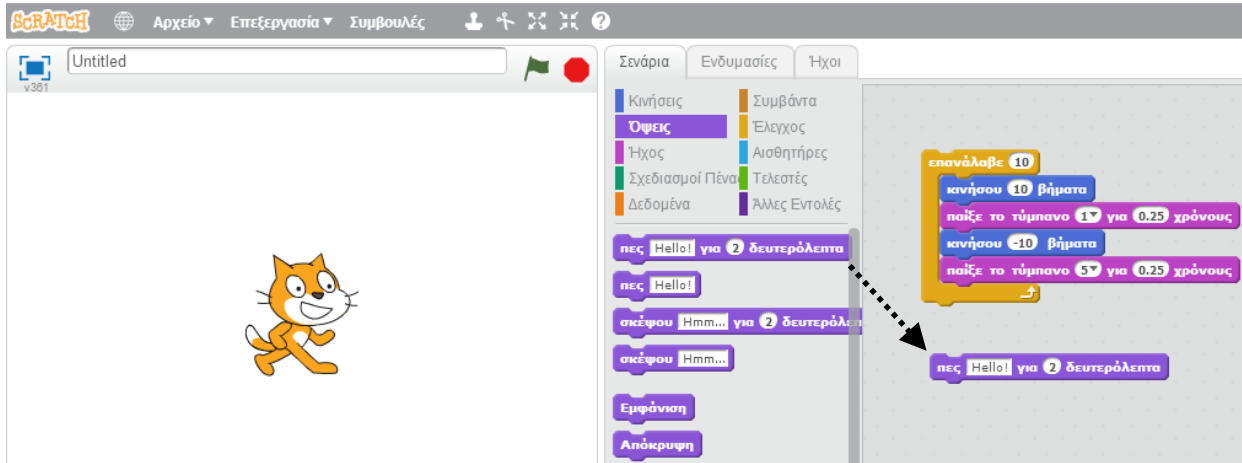


Μπορείς να αλλάξεις το πόσες φορές θα επαναληφθεί.

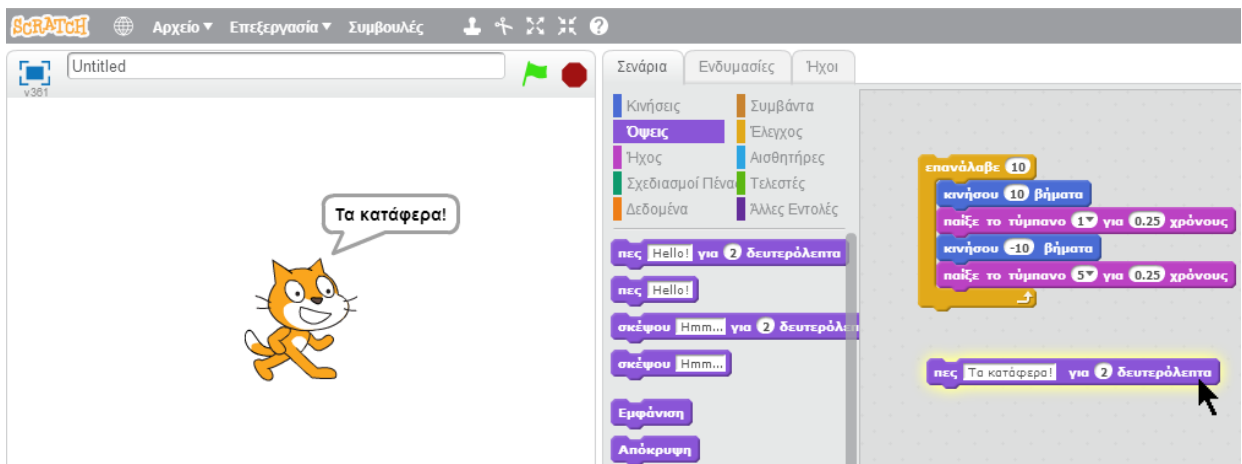
Κάνε κλικ για να το τρέξεις.

Για να τρέξεις ένα σενάριο, μπορείς να κάνεις κλικ σε οποιαδήποτε εντολή του.

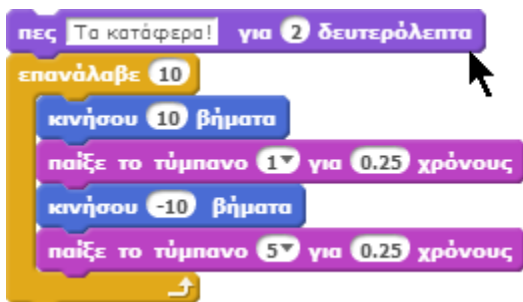
5 Πες κάτι



Κάνε κλικ στην κατηγορία 'Όψεις' και σύρε την εντολή **πες**.

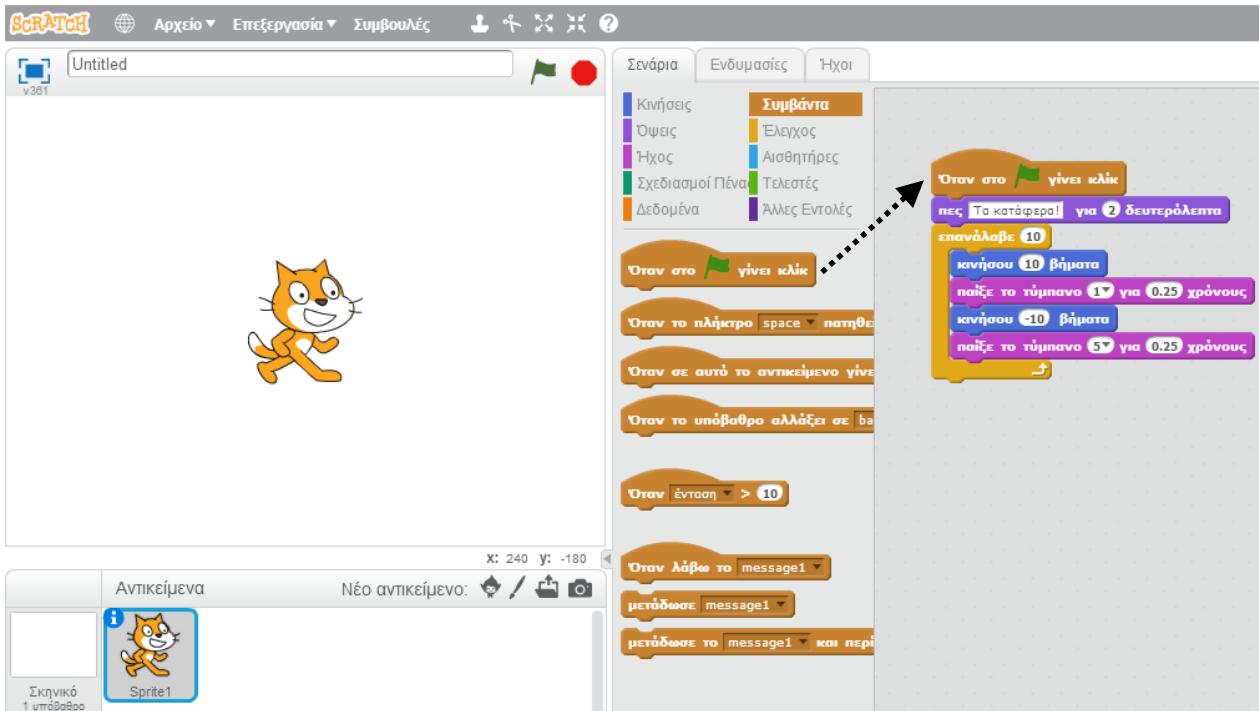


Κάνε κλικ μέσα στο λευκό πεδίο για να αλλάξεις τα λόγια. Κάνε κλικ για να τη δοκιμάσεις.



Μετά ένωσε την εντολή **πες** στην κορυφή.

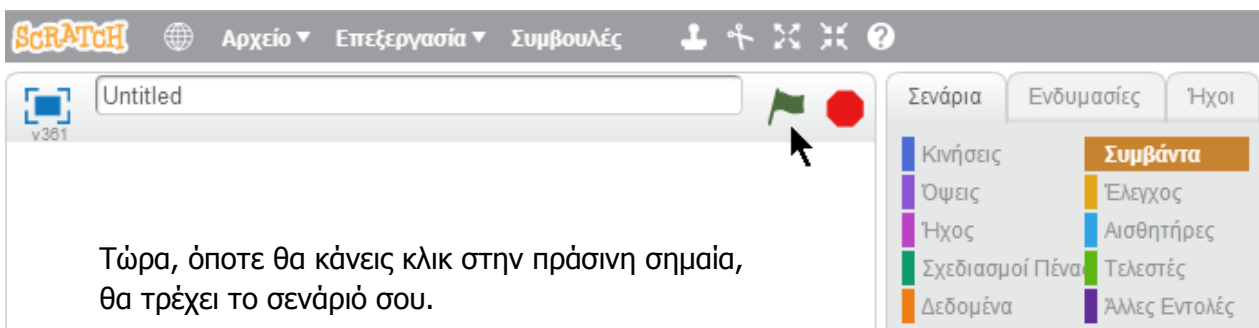
6 Πράσινη σημαία



Σύρε την εντολή



και ένωσέ τη στην κορυφή.

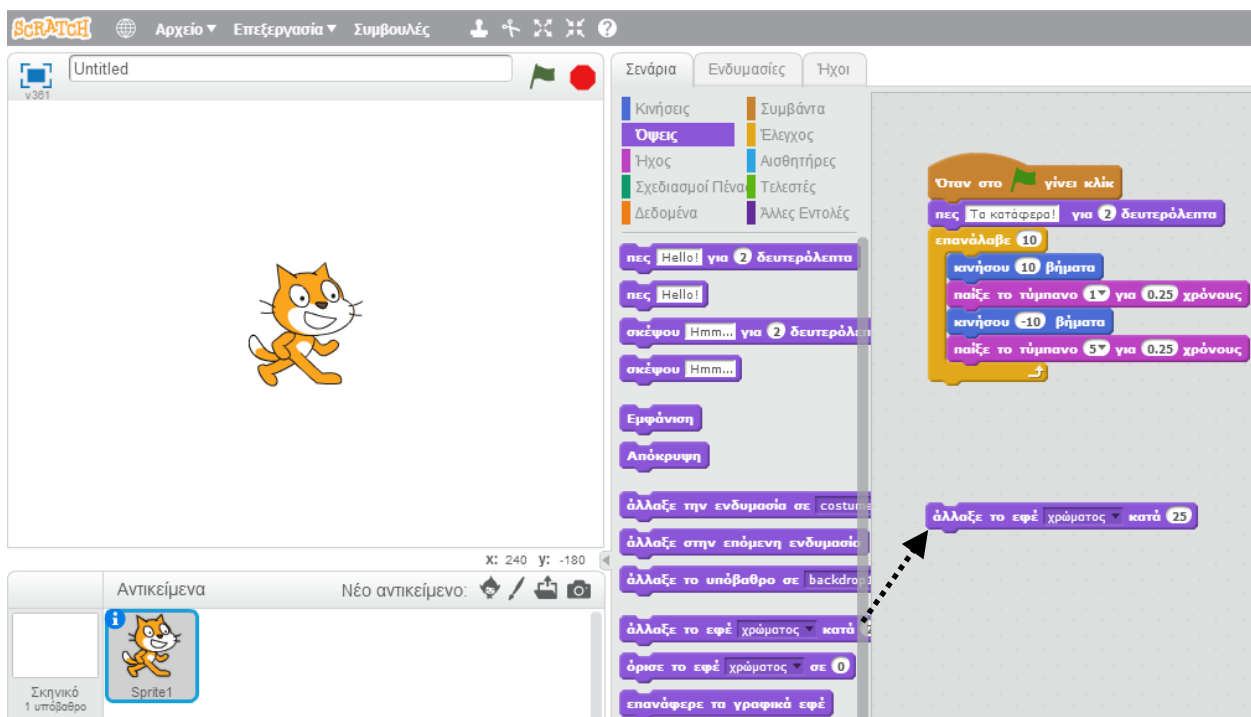


Τώρα, όποτε θα κάνεις κλικ στην πράσινη σημαία, θα τρέχει το σενάριό σου.

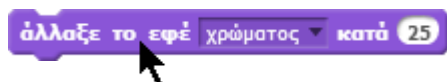
Για να το σταματήσεις, κάνε κλικ στο στοπ.

7 Αλλαγή χρώματος

Τώρα ας δοκιμάσουμε κάτι άλλο...

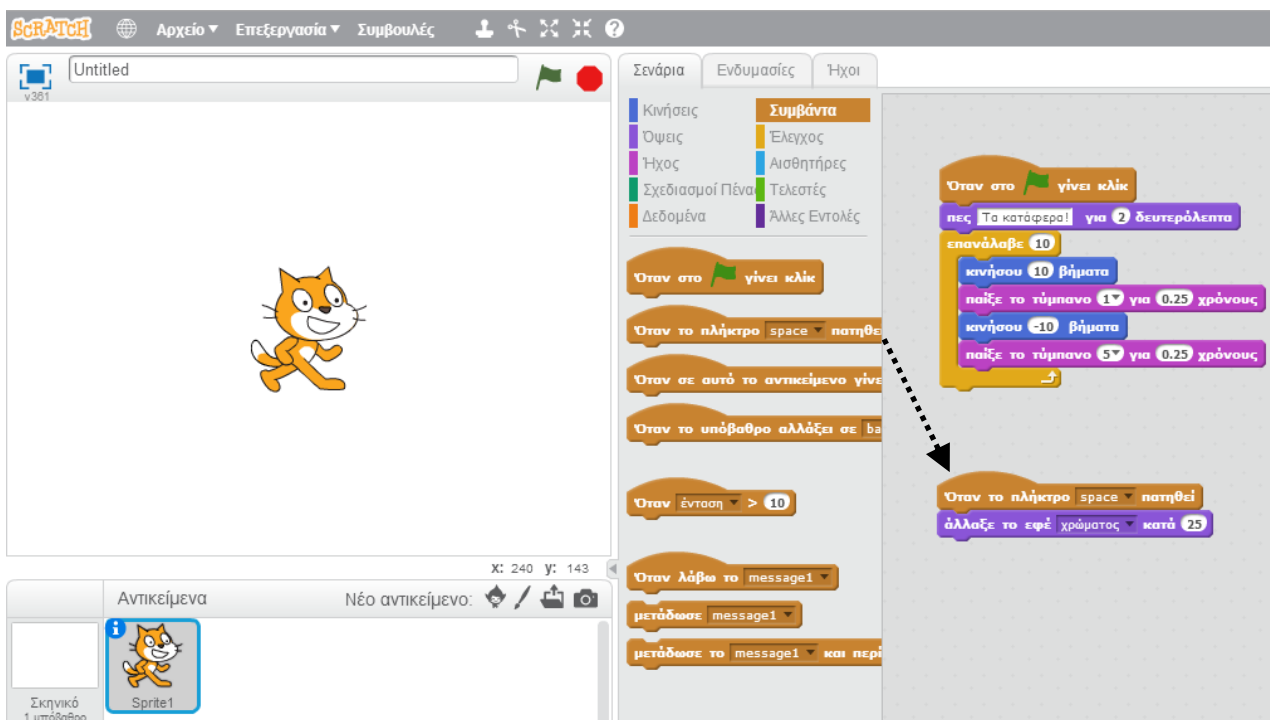


Σύρε την εντολή **άλλαξε το εφέ**.



Κάνε κλικ για να δεις τι κάνει.

8 Πάτημα πλήκτρου

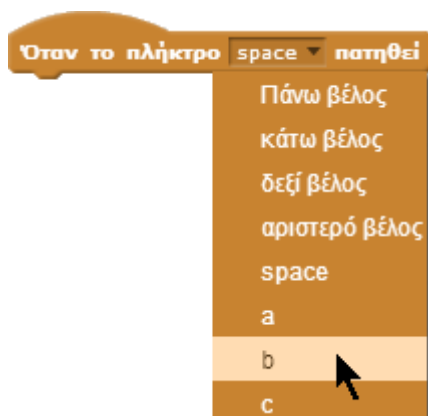


Ένωσε μια εντολή

Όταν το πλήκτρο space πατηθεί




Τώρα πάτα την μπάρα στο πληκτρολόγιό σου.

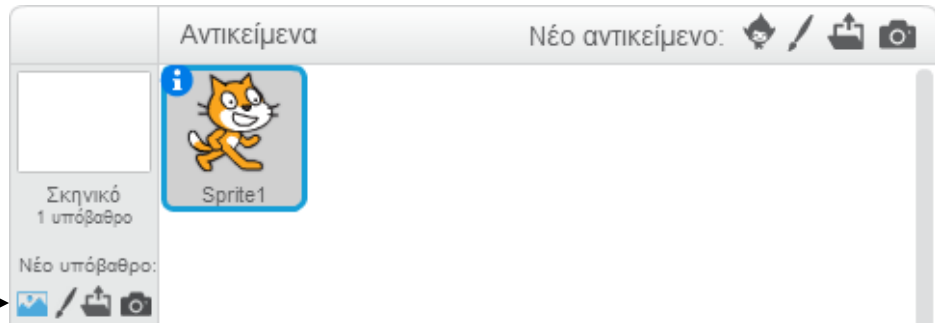


Μπορείς να επιλέξεις ένα άλλο πλήκτρο από την πτυσσόμενη λίστα.

9 Προσθήκη υπόβαθρου

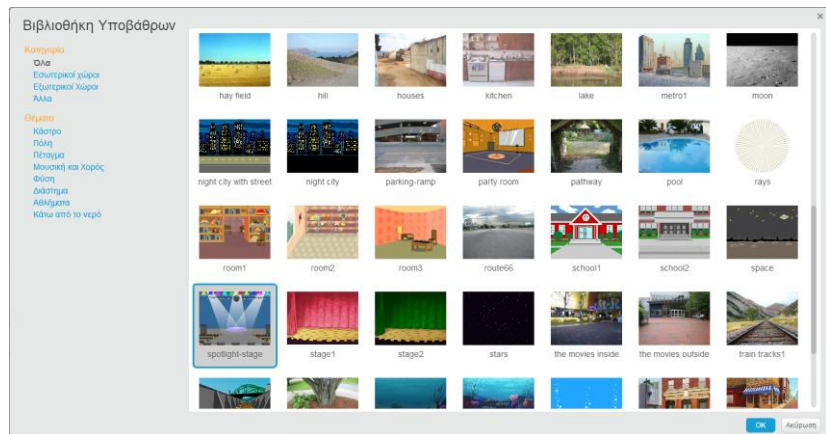
Μπορείς να προσθέσεις ένα υπόβαθρο στη Σκηνή.

Κάνε κλικ στο εικονίδιο  για να επιλέξεις ένα υπόβαθρο.

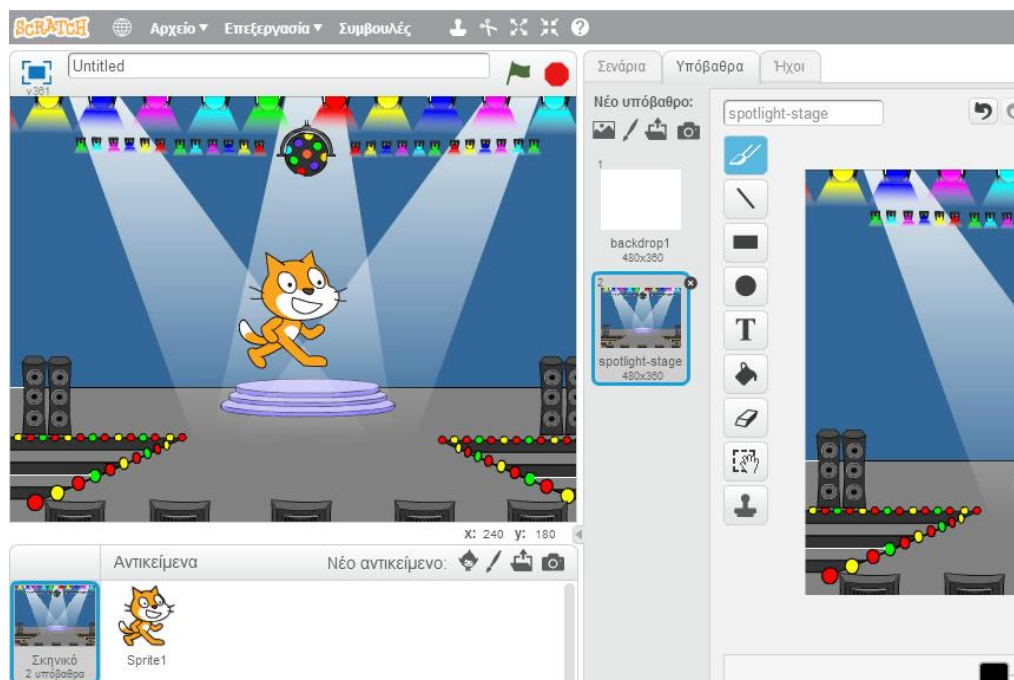


Επίλεξε ένα υπόβαθρο από τη **Βιβλιοθήκη Υποβάθρων** (πχ. το «Spotlight-Stage»)

και πάτα το OK.



Τώρα το νέο υπόβαθρο εμφανίζεται στη Σκηνή.







10 Προσθήκη μορφής

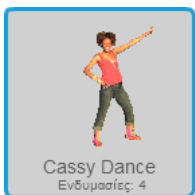
Κάθε αντικείμενο μέσα στο Scratch λέγεται **μορφή**.




Για να προσθέσεις μια νέα μορφή, κάνε κλικ σε αυτά τα κουμπιά.

ΚΟΥΜΠΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΜΟΡΦΩΝ:

-  Επίλεξε μία από τη Βιβλιοθήκη Αντικειμένων.
-  Ζωγράφισε μια δική σου μορφή.
-  Ανέβασε μια δική σου εικόνα ή μορφή.
-  Τράβα μια φωτογραφία (από webcam).



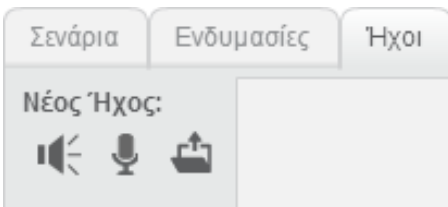
Για να προσθέσεις αυτή τη μορφή πάτα το κουμπί  , πήγαινε στην κατηγορία **Άνθρωποι** και επίλεξε «Cassy Dance».

Μπορείς να σύρεις τις μορφές σε όποια θέση θέλεις.




11 Εξερεύνηση!


Τώρα μπορείς να πεις στη μορφή τι να κάνει. Δοκίμασε τις παρακάτω ιδέες ή άλλες δικές σου.




ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΗΧΟΥ

Κάνε κλικ στην καρτέλα **Ήχοι**.

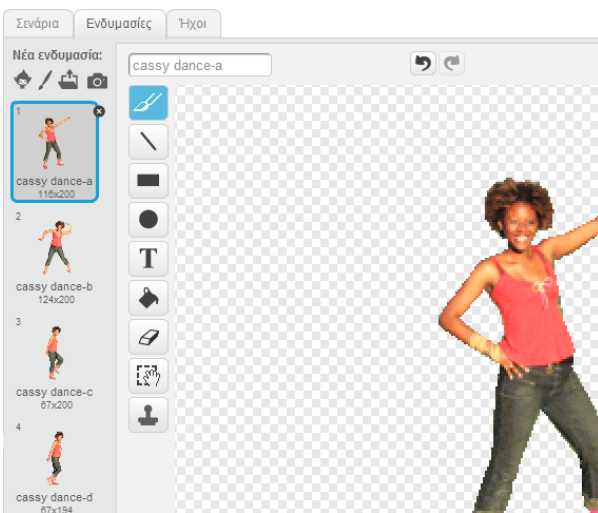
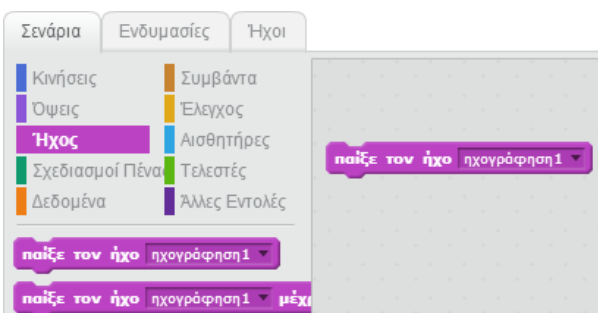
Με το κουμπί  μπορείς να επιλέξεις έναν ήχο από τη Βιβλιοθήκη Ήχων.

Με το κουμπί  μπορείς να ηχογραφήσεις έναν δικό σου ήχο.

Με το κουμπί  μπορείς να εισάγεις έναν ήχο από αρχείο (σε μορμά mp3, aif ή wav).

Μετά κάνε κλικ στην καρτέλα **Σενάρια** και σύρε την εντολή **παιξε τον ήχο**.

Επίλεξε τον ήχο από την πτυσσόμενη λίστα.

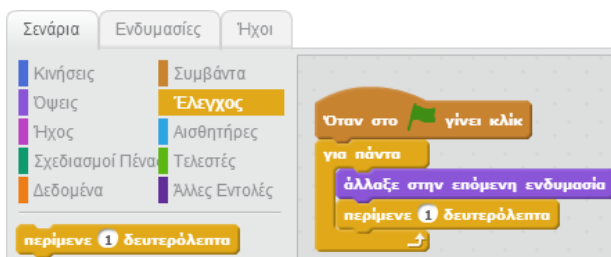


ΑΛΛΑΓΗ ΕΝΔΥΜΑΣΙΑΣ

Κάθε μορφή μπορεί να έχει περισσότερες από μία ενδυμασίες.

Για να αλλάξεις την παρούσα ενδυμασία, κάνε κλικ στην καρτέλα **Ενδυμασίες**.

Μετά κάνε κλικ σε μια άλλη ενδυμασία για τη μορφή.



ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ

Μια μορφή μπορείς να την κάνεις κινούμενο σχέδιο εναλλάσσοντας τις ενδυμασίες της.

Κάνε κλικ στην καρτέλα **Σενάρια** και φτιάξε ένα σενάριο εντολών που να κάνει την εναλλαγή των ενδυμασιών.

12 Συμβουλές!



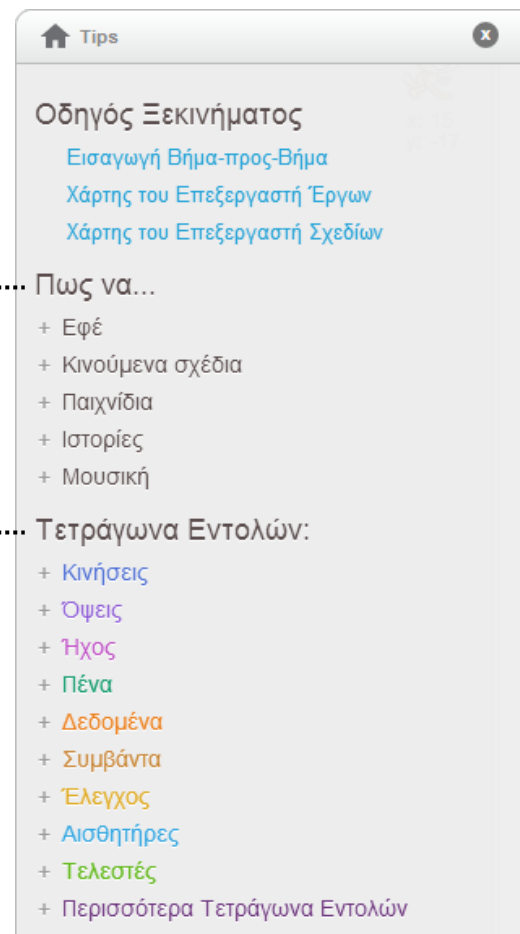
Γράψε ένα όνομα για το έργο σου.

Για περισσότερες ιδέες κάνε κλικ στις **Συμβουλές**.



Στο παράθυρο των Συμβουλών (Tips) παρέχονται παραδείγματα σεναρίων που μπορείς να χρησιμοποιήσεις στα έργα σου.

Επίσης εξηγείται πώς λειτουργεί η κάθε εντολή του **SCRATCH**.

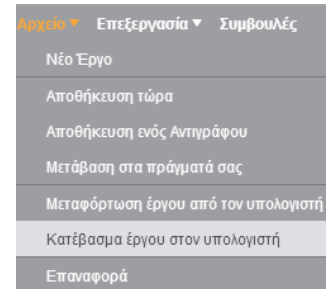


Αποθήκευση και Μοίρασμα

Για να αποθηκευτεί το έργο σου στον λογαριασμό σου, πρέπει να συνδεθείς.

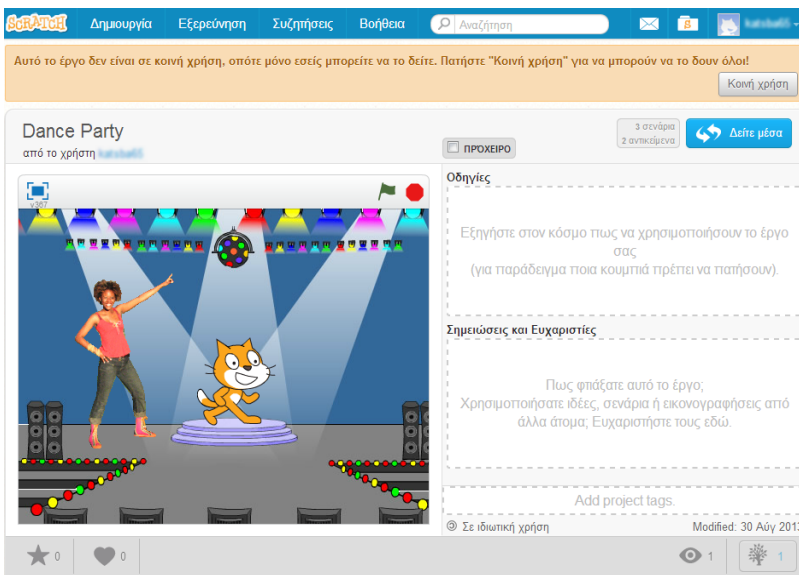
Είσοδος ▾

Αν θέλεις να αποθηκεύσεις το έργο στον υπολογιστή σου, κάνε κλικ στο **Αρχείο** και επίλεξε **Κατέβασμα έργου στον υπολογιστή**.




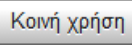
Τέλος, πάτα το κουμπί

 Δείτε την σελίδα του έργου



Στη **σελίδα του έργου** γράψε οδηγίες και σημειώσεις για το έργο σου.

Με το κουμπί  μπορείς να δεις το έργο σου σε προβολή πλήρους οθόνης.

Κάνε κλικ στο κουμπί  ώστε να μπορούν και άλλοι να βλέπουν και να χρησιμοποιούν το έργο σου, καθώς και να αλληλεπιδρούν με αυτό.

Και μετά;

Μπορείς να κάνεις  ενός νέου έργου ή  για ιδέες.

Για περισσότερες πληροφορίες κάνε κλικ στη 

ή επισκέψου το <http://scratch.mit.edu/help>

Το Scratch είναι μια γλώσσα προγραμματισμού, με την οποία μπορεί κανείς εύκολα να δημιουργεί τις δικές του διαδραστικές ιστορίες, παιχνίδια και κινούμενα σχέδια, καθώς και να τα μοιράζεται με άλλους στο διαδίκτυο.

Το Scratch αναπτύσσεται από την ομάδα έρευνας Lifelong Kindergarten του MIT Media Lab (<http://llk.media.mit.edu>). Η ομάδα μας αναπτύσσει νέες τεχνολογίες οι οποίες, με παιγνιώδη τρόπο, επεκτείνουν το εύρος σχεδίασης, δημιουργίας και μάθησης.

Η ανάπτυξη του Scratch υποστηρίχτηκε οικονομικά από: National Science Foundation, Intel Foundation, Microsoft, MacArthur Foundation, LEGO Foundation, Google, Dell, Inversoft και MIT Media Lab.



Υποστηρίζεται από τις επιχορηγήσεις 0325828 και 1002713 του NSF. Οποιοσδήποτε γνώμες, διαπιστώσεις και συμπεράσματα ή συστάσεις που εκφράζονται σε αυτόν τον ιστοχώρο ανήκουν στους συγγραφείς και δεν εκφράζουν απαραίτητα τις απόψεις του National Science Foundation.

