

e-SVIJET 2

Osnovne naredbe Scratch programa





Kako preuzeti program Scratch?



- Posjeti stranicu e-sfera.hr i preuzmi program Scratch.
- Prati upute za instalaciju koje pišu na stranici.





Mrežna poveznica

Scratch 3.0.

Preuzimanje instalacijske datoteke. Izvor: <https://scratch.mit.edu>

POKRENI

Programski jezik Scratch



e-SVIJET+

Preuzimanje i instalacija programa

Prije preuzimanje instalacijske datoteke, provjeri imaš li već na računalu instaliran Scratch 3.0.

Također, provjeri smiješ li na računalu na kojem radiš instalirati Scratch.

Zatraži pomoć odrasle osobe.

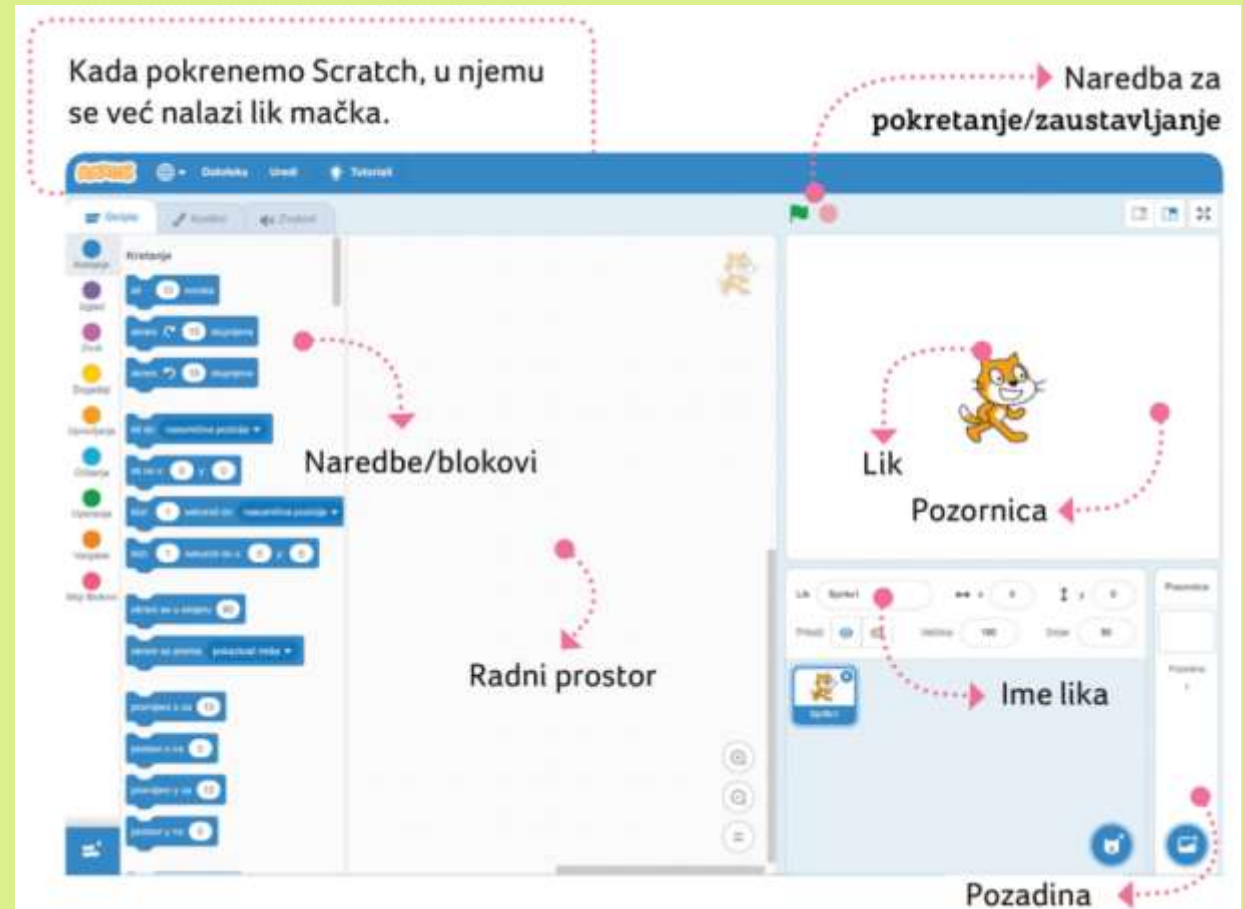


Program **Scratch** možemo instalirati na računalo kako bi mogli raditi i kada nema internetske veze (*offline*).

Ponovimo što smo zadnji puta naučili!



- Otvori na računalu program Scratch i prisjeti se gdje se što nalazi.

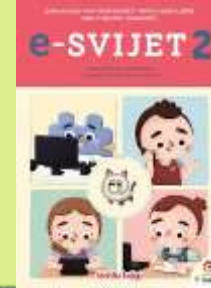


2





Osnovne naredbe Scratch programa



41.str.



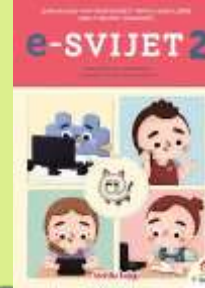
Otvorite udžbenik na stranici 41.

- Zadavanjem naredbi i uputa stvaraš program.









Osnovne naredbe Scratch programa



- Pažljivo pogledaj koja boja označava što.
- Boje će ti pomoći u lakšem snalaženju.

Scratch blokovi podijeljeni su u grupe ili kategorije različitih boja. Tako lakše pronalazimo željeni blok.

 Kretanje	Kretanje sadržava blokove plave boje za naredbe kojima pokrećemo odabrani lik.
 Izgled	Izgled sadržava blokove ljubičaste boje za naredbe kojima će odabrani lik govoriti, mijenjati svoj izgled i veličinu.
 Događaji	Događaji sadržava blokove žute boje. U blokovima se nalaze naredbe koje će pokrenuti sljedeći niz naredbi.
 Upravljanje	Upravljanje sadržava blokove narančaste boje za naredbe upravljanja likom.




Osnovne naredbe Scratch programa



- Voliš li slagati slagalice?

- Blokove u Scratchu slažemo poput slagalica.

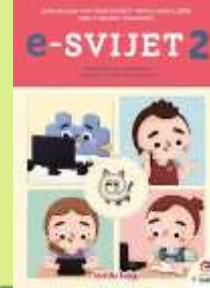
Svaki blok ima jedinstven izgled. Na svakom je bloku jasno naznačen dio koji se spaja s drugim blokom. Blokovi se mogu slagati ispod, iznad ili unutar bloka, kao slagalice.



Hmm...kamo ide ovaj žuti dio?



Osnovne naredbe Scratch programa



- Pokušaj u programu Scratch dodati nekoliko naredbi.
- Klikni na njih mišem i premjesti ih u radni prostor.

Naredbe dodajemo tako da na njih kliknemo mišem i premjestimo ih u prostor za stvaranje programa. Unutar jednog programa možemo spajati naredbe iz svih kategorija.



Program slažemo poput slagalice!



Osnovne naredbe Scratch programa

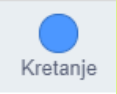
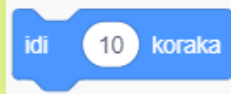


42.str.





Sljedeće zadatke riješi uz pomoć programa Scratch.



- Pronađi kategoriju  i odaberi blok s naredbom , premjesti ga u radni prostor.

- Što se dogodilo kada si kliknuo/la na njega?

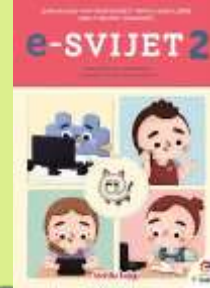
1. Pokrenite mačka. Odaberite blok s naredbom  iz kategorije  i premjestite ga u radni prostor Scratcha.

Nakon što ste dovukli blok, kliknite na njega.

Što se dogodilo?



Osnovne naredbe Scratch programa




42.str.



- Napravi zadane zadatke u Scratchu da bi mogao/la odgovoriti na pitanja.

Zadaj mi naredbu u programu, koliko koraka želiš da se pomaknem.



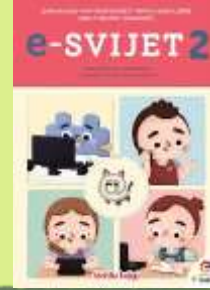
2. Kliknite na blok  tri puta zaredom. Što se dogodilo?

3. Kliknite na bijeli kružić u tom bloku, izbrišite broj 10 i upišite 100. Dva puta kliknite na njega. Što se sada dogodilo?





Osnovne naredbe Scratch programa



4. Spojite nazive grupa s odgovarajućim bojama.

Variable	●	Upravljanje	●	Zvuk
Očitavanja	●	Izgled	●	Operacije
	●		●	Događaji
	●		●	Kretanje

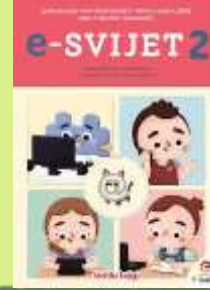
S kojom ćeš bojom spojiti kategoriju izgled?

Čekaj da pogledam u programu Scratch. Aha! S ljubičastom.





Osnovne naredbe Scratch programa



- Složi ove naredbe u Scratchu i pogledaj što će lik učiniti.
- Na crte upiši što je lik učinio svakom naredbom.



5. Što će učiniti lik nakon što se pokrene ovaj program?

```

idi 10 koraka
reci Bok!
čekaj 1 sekundi
sviraj zvuk Mijau
pitaj Kako se zoveš? i čekaj

```





Osnovne naredbe Scratch programa



- Pročitaj zadatak i promotri redoslijed napisanih naredbi.
- Zaokruži točan odgovor.

6. Mačak želi napraviti 10 koraka, promijeniti kostim, zatim napraviti još 10 koraka i promijeniti pozadinu.
 Koji je program točan? Zaokružite točan odgovor.

A

```

idi 10 koraka
sljedeća pozadina
idi 100 koraka
sljedeći kostim
  
```

B

```

idi 10 koraka
sljedeći kostim
idi 10 koraka
sljedeća pozadina
  
```

C

```

idi 10 koraka
sljedeća pozadina
idi 10 koraka
sljedeći kostim
  
```

D

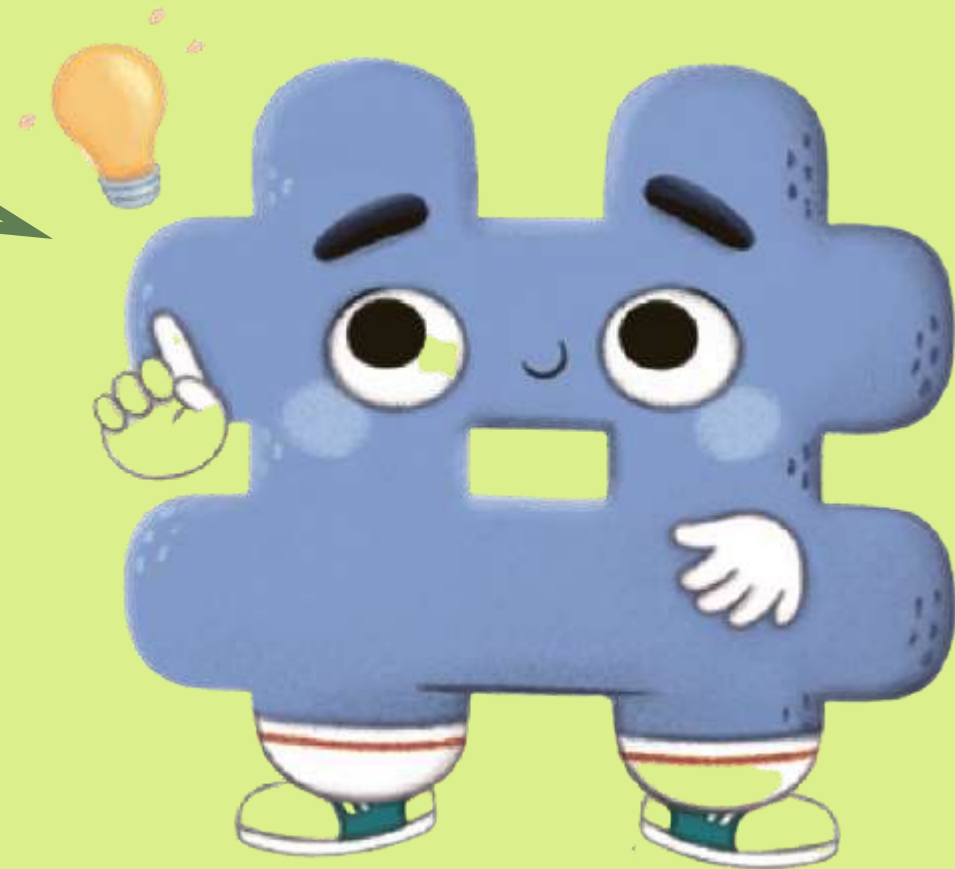
```

idi 100 koraka
sljedeća pozadina
idi 10 koraka
sljedeći kostim
  
```



Zapamti!

Za uspješno obavljanje zadatka,
potrebno je postaviti korake
pravilnim redoslijedom.





Osnovne naredbe Scratch programa



23.str.

Otvorite radnu bilježnicu na stranici 23.

1. Poveži pojmove u lijevom stupcu s opisom desno.

KRETANJE

Sadržava blokove ljubičaste boje za naredbe kojima će odabrani lik govoriti, mijenjati svoj izgled i veličinu.

IZGLED

Sadržava blokove žute boje. U blokovima se nalaze naredbe koje će pokrenuti sljedeći niz naredbi.

UPRAVLJANJE

Sadržava blokove narančaste boje za naredbe upravljanja likom.

DOGAĐAJI

Sadržava blokove plave boje za naredbe kojima pokrećemo odabrani lik.

- Prisjeti se koja boja označava koju kategoriju.



Osnovne naredbe Scratch programa



23.str.



2. Blokovi naredbi iz grupe **Kretanje** su _____ boje.

Blokovi naredaba iz grupe **Događaji** su _____ boje.

3. Zaokruži točan odgovor.

Blokove možemo slagati unutar drugih blokova.

TOČNO NETOČNO

Sjećaš li se koju kategoriju predstavlja plava boja?





Osnovne naredbe Scratch programa





4. Napiši što će lik napraviti ako mu zadamo ovaj niz naredaba.

```
reci Bok!  
idi 30 koraka  
čekaj 1 sekundi  
idi 10 koraka
```

- Pokušaj ove naredbe posložiti u programu Scratch i pogledaj što će lik napraviti.
- Napiši u radnu bilježnicu svoj odgovor.



Poigraj se i provjeri svoje znanje!

- Posjeti stranicu **e-sfera**, na njoj prolistaj svoj udžbenik iz informatike i klikom miša otvori kod  koji se nalazi pored naslova.
- Kod  možeš i skenirati svojom **e-sfera** aplikacijom na mobilnom uređaju.

Klikni ovdje!
e-sfera.hr