

# e-SVIJET 2

## Programski jezik Scratch



Uskoro ćete saznati  
što je to Scratch.

Naš hešteg je dobio i  
prijatelja.  
Društvo će mu praviti  
lisica.

SCRATCH



2





# SCRATCH



- Programski jezik
- S pomoću programa Scratch možemo programirati svoje priče, igre i animacije.
- Pokrećemo ga preko slijedeće poveznice:

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>



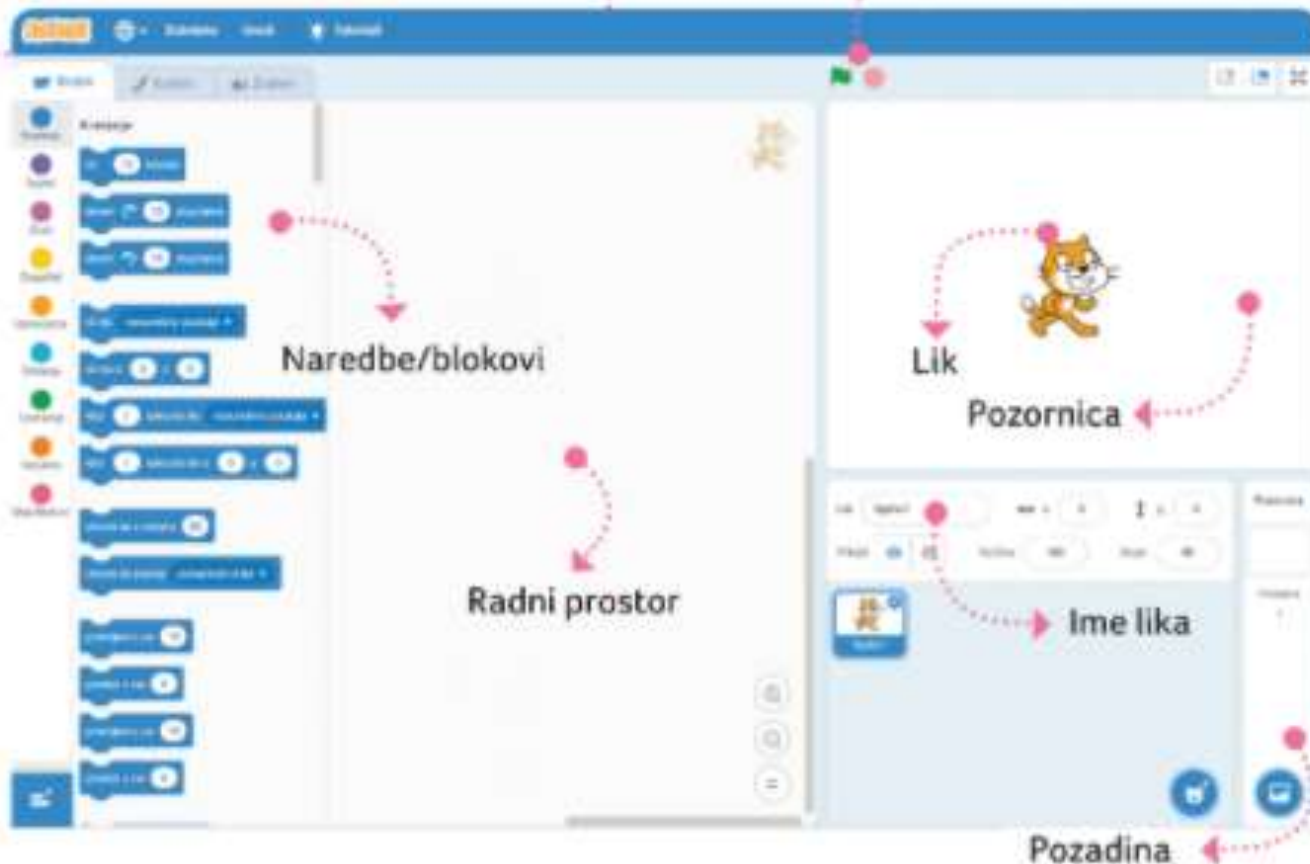


# Sučelje Scratcha



Kada pokrenemo Scratch, u njemu se već nalazi lik mačka.

Naredba za pokretanje/zaustavljanje



2



Razmislite koji su koraci  
u pravljenju muffina.



# Koraci u pravljenju muffina:



**Sastojci**

- 285 g brašna
- 15 g kakaa (2 žlice)
- 200 g šećera
- vanilin šećer
- prašak za pecivo
- 4 jaja
- 2,5 dl ulja
- 2,5 dl mlijeka
- cimet (po želji)

1. Recept
2. Pripremiti sastojke
3. Slijediti upute u receptu
4. Staviti smjesu u kalupe
5. Pitati stariju osobu da ti uključi pećnicu
6. Staviti muffine u pećnicu
7. Pričekati da budu gotovi

Primjećujete da smo radili po uputama ?





- **PROGRAM** stvaramo zadavanjem uputa i naredbi koristeći se **BLOKOVIMA**.



- Blokovi se međusobno spajaju kao slagalice i na taj način zadajemo naredbe odabranom liku.



- Naredbe u Scratchu su u obliku blokova različitih oblika i boja.
- Naredbe slažemo u radni prostor, a sve naredbe međusobno povezujemo gradeći program.



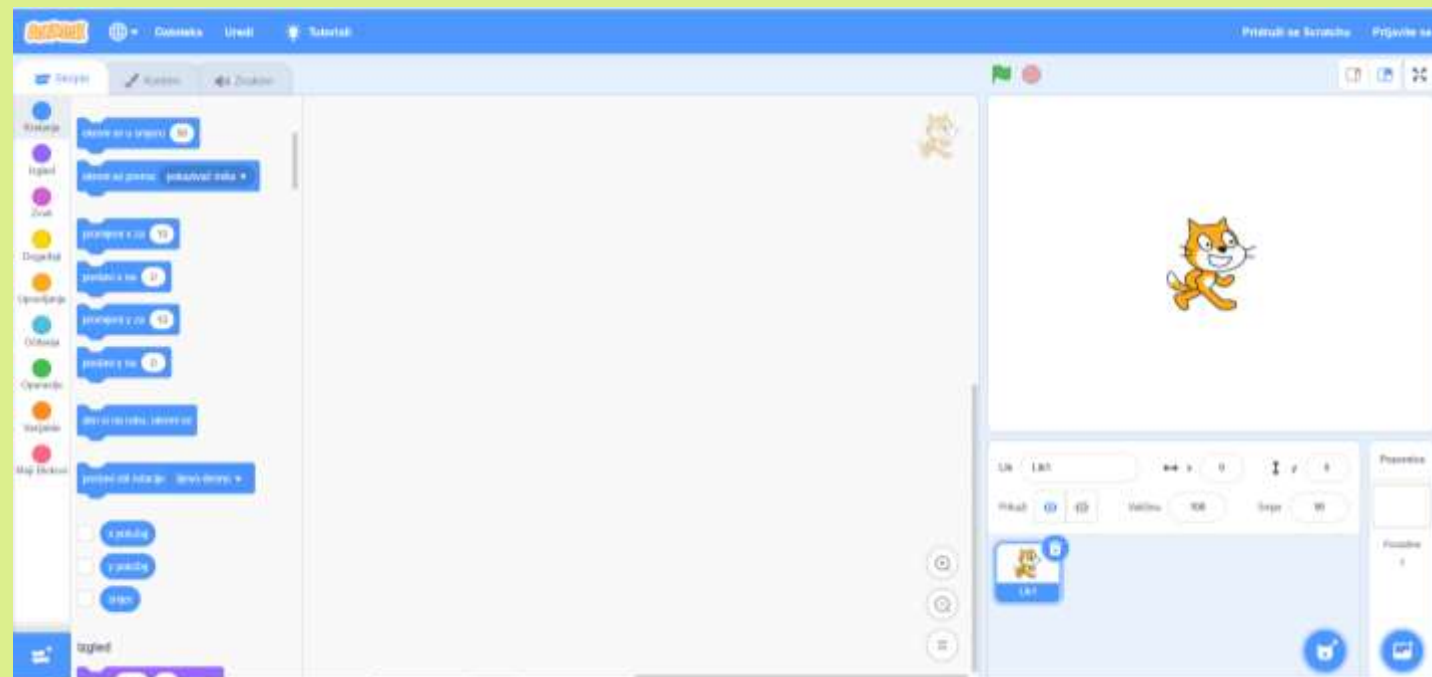




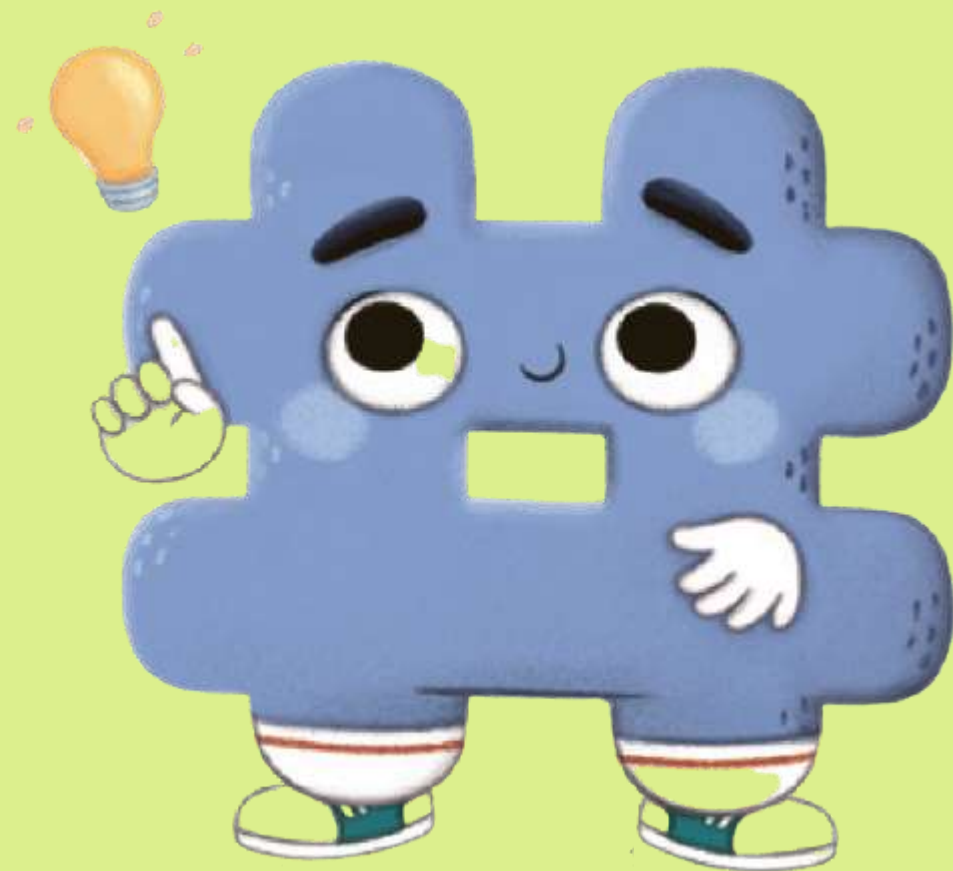
# Idemo malo istražiti Scratch



1. Otkrij gdje se nalazi pozornica.
2. Gdje je zelena zastavica za pokretanje mačke?
3. Kako mijenjamo pozadinu?



- Slaganjem blokova naredbi izrađujemo PROGRAM.



## Riješiti:

- RADNA BILJEŽNICA – str. 22..

## E-SFERA – istražite, igrajte, naučite, provjerite znanje

- <https://www.e-sfera.hr/dodatni-digitalni-sadrzaji/331ef631-5347-4222-a656-f190fb8890ce/>

