



Οδηγός για Αρχάριους

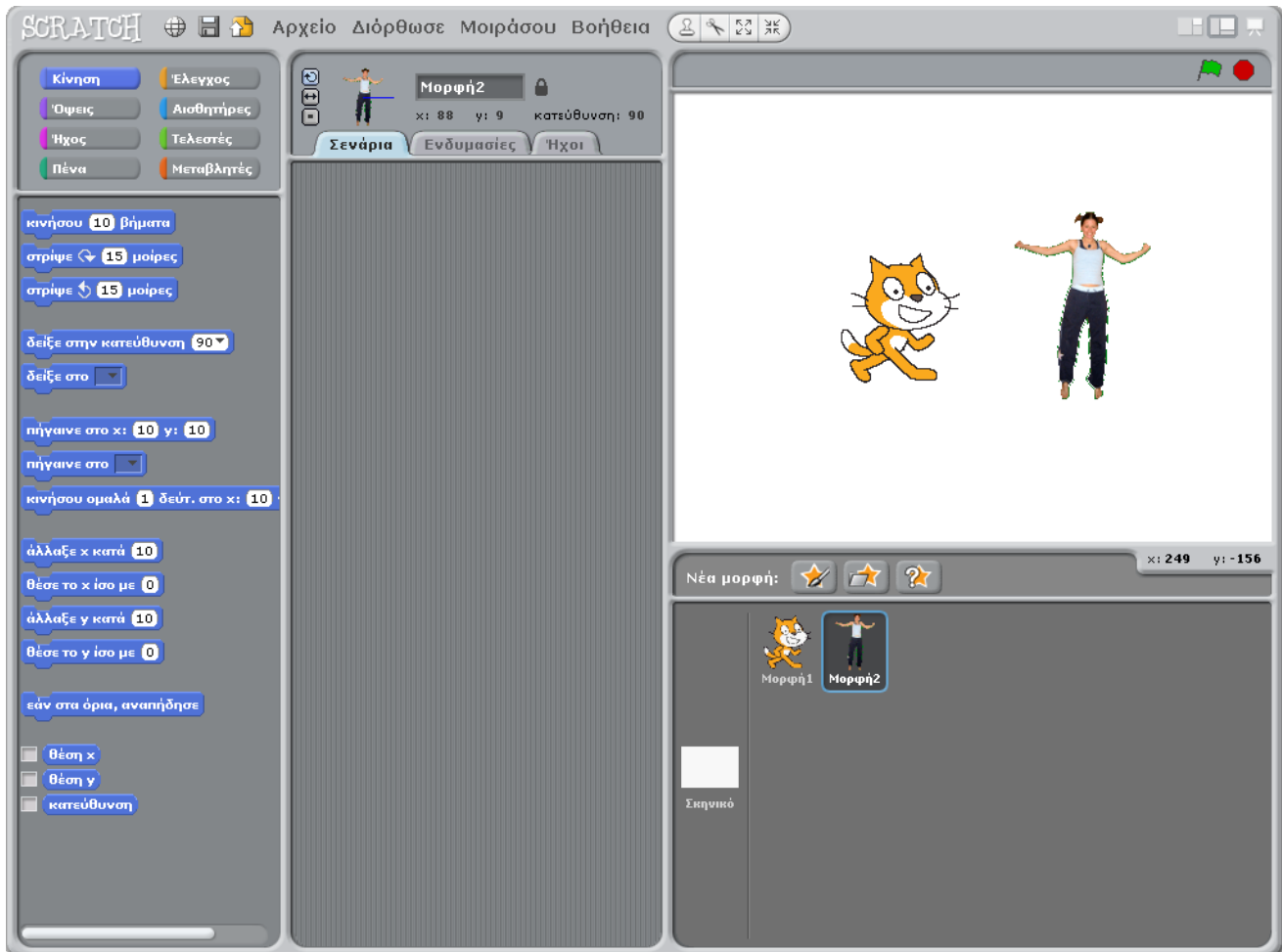
SCRATCH

έκδοση 1.4



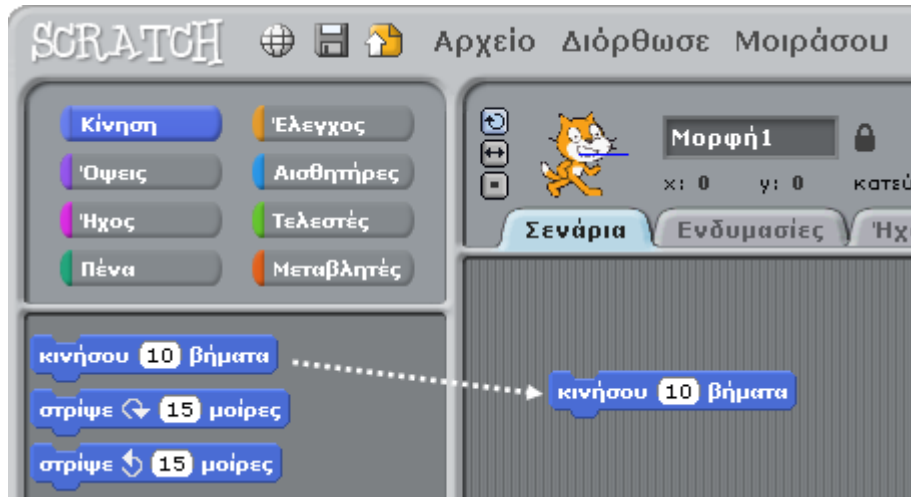
<http://scratch.mit.edu>

Ας αρχίσουμε

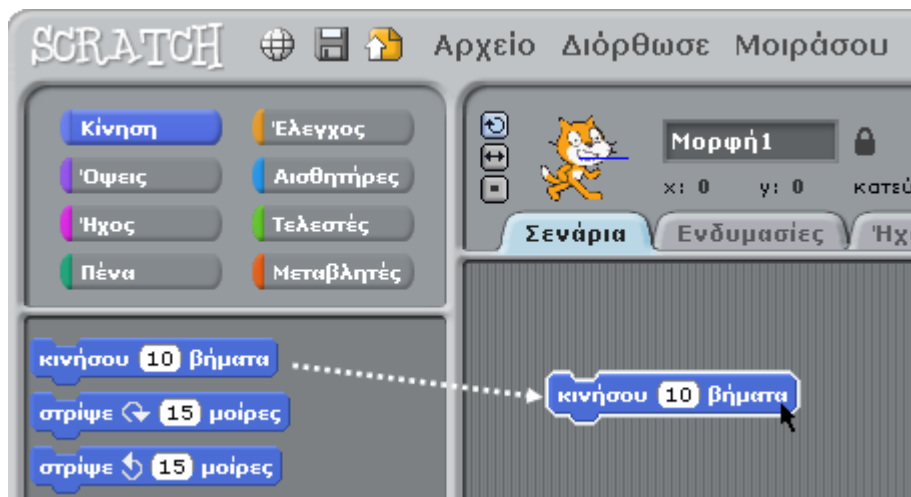


Το **Scratch** είναι μια νέα γλώσσα προγραμματισμού, που σου επιτρέπει να δημιουργείς τις δικές σου διαδραστικές ιστορίες, κινούμενα σχέδια, παιχνίδια, μουσική και τέχνη.

1 Κίνηση



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

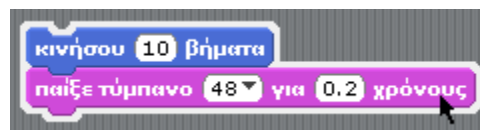


Κάνε κλικ στην εντολή για να κάνεις τη γάτα να κινηθεί.

2 Προσθήκη ήχου

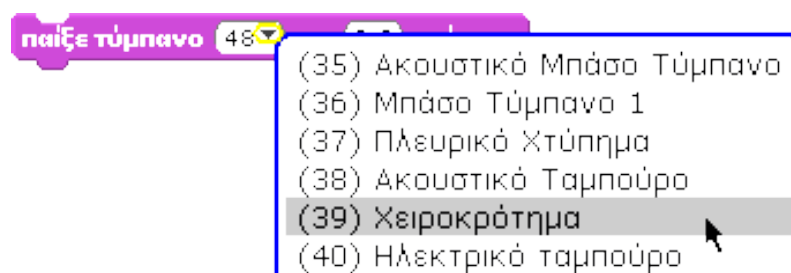


Σύρε την εντολή **παίξε τύμπανο** και ένωσέ τη με την εντολή **κινήσου**.



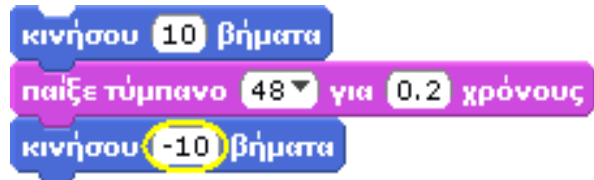
Κάνε κλικ και άκου.

Εάν δεν ακούς τίποτε, έλεγξε αν είναι ανοιχτά τα μεγάφωνα του υπολογιστή.

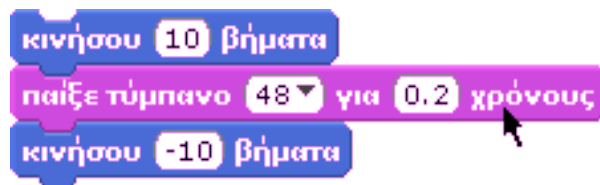


Μπορείς να επιλέξεις διάφορα κρουστά από το αναδιπλούμενο μενού.

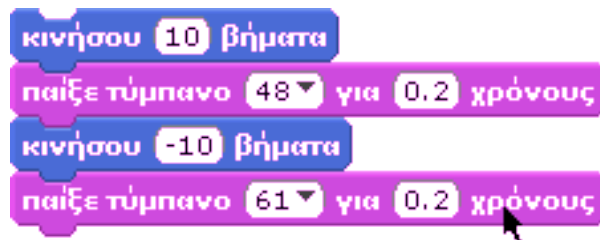
3 Ξεκίνημα χορού



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



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



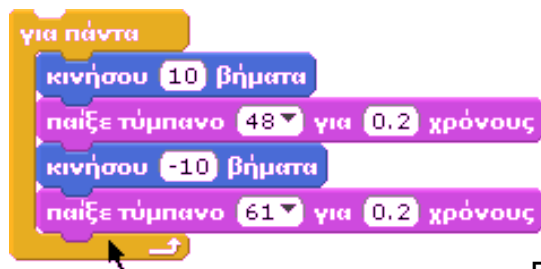
Πρόσθεσε άλλη μια εντολή **παιξε τύμπανο** και επίλεξε το κρουστό από το μενού. Κάνε κλικ για να το τρέξεις.

4 Ξανά και ξανά



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

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



Κάνε κλικ για να το τρέξεις.

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

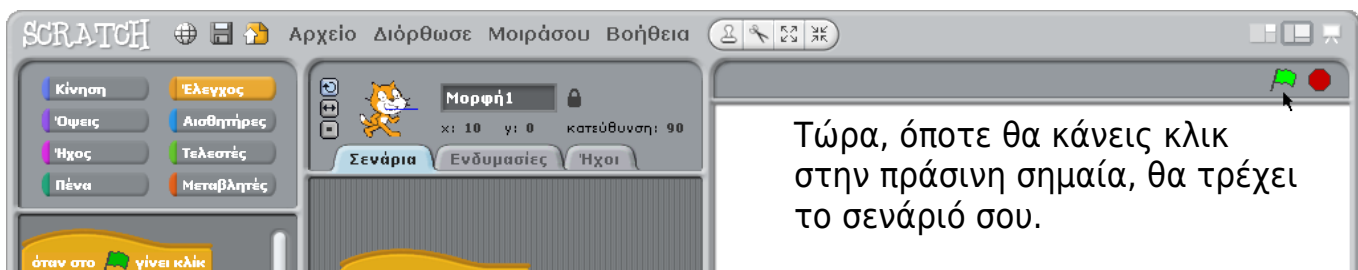
Για να το σταματήσεις, κάνε κλικ στο στοπ στην κορυφή της οθόνης.



5 Πράσινη σημαία



Σύρε την εντολή  και ένωσέ τη στην κορυφή.

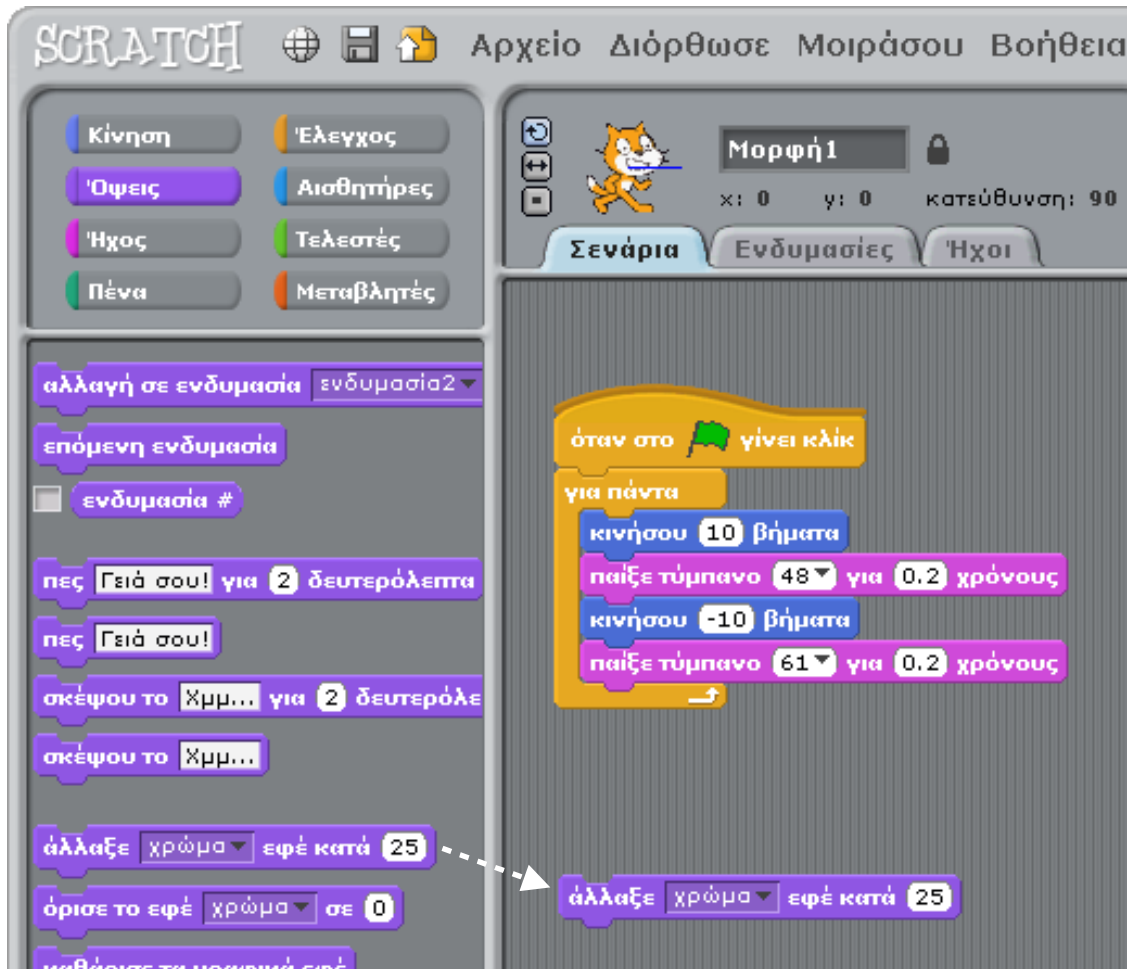


Τώρα, όποτε θα κάνεις κλικ στην πράσινη σημαία, θα τρέχει το σενάριό σου.

Για να το σταματήσεις, κάνε κλικ στο κουμπί στοπ.

6 Αλλαγή χρώματος

Τώρα ας δοκιμάσουμε κάτι διαφορετικό...



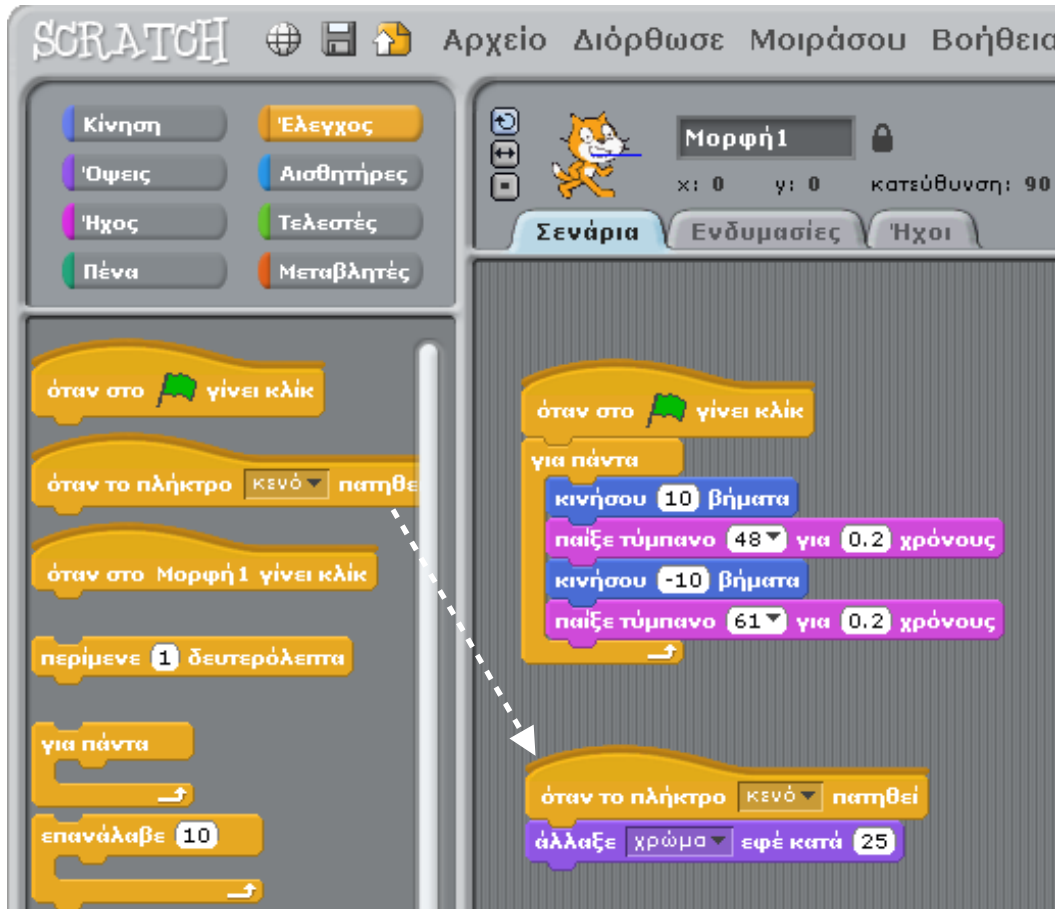
The screenshot shows the Scratch interface. On the left, the 'Scripts' category is selected, and the 'change color by' block is highlighted. A dashed arrow points from this block to a 'change color by' block in the script area. The script area contains a 'when green flag clicked' event block, followed by a 'forever' loop containing: 'move 10 steps', 'play drum 48 for 0.2 seconds', 'move -10 steps', and 'play drum 61 for 0.2 seconds'. The 'change color by' block in the script area has 'color' selected in the dropdown and '25' in the input field.

Σύρε μια εντολή **άλλαξε εφέ**.



Κάνε κλικ για να δεις τι κάνει.

7 Πάτημα πλήκτρου

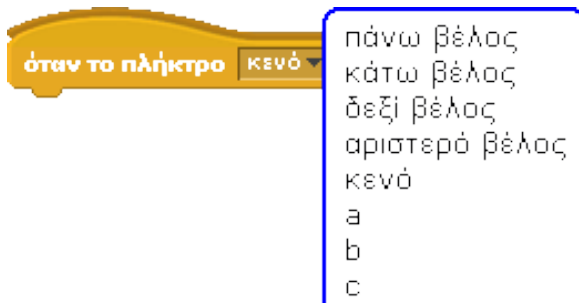


Ένωσε μια εντολή

όταν το πλήκτρο ΚΕΝΟ πατηθεί



Τώρα πάτα την μπάρα στο πληκτρολόγιό σου.

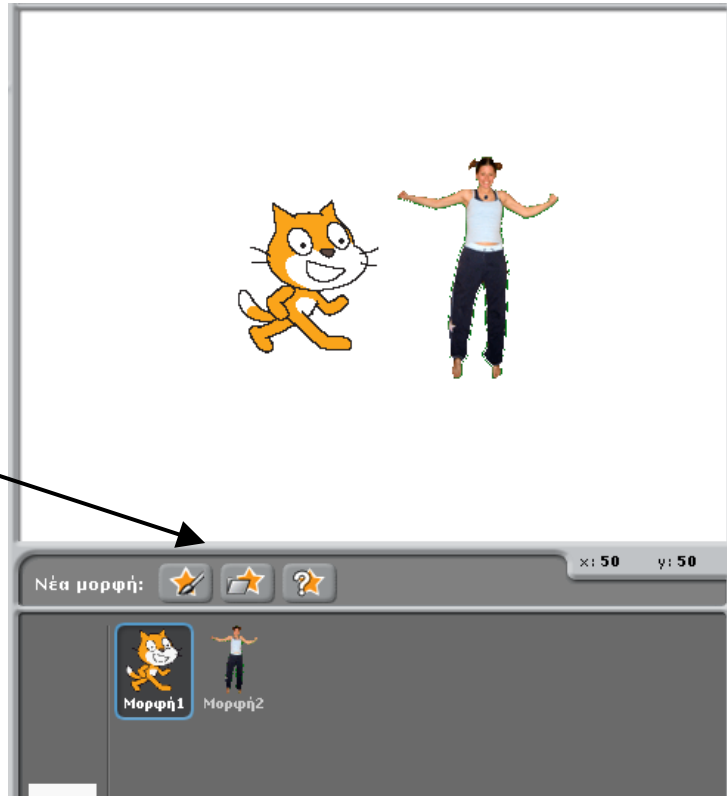


Μπορείς να επιλέξεις ένα άλλο πλήκτρο, μέσω του μενού.

8 Προσθήκη μορφής

Κάθε αντικείμενο μέσα στο Scratch λέγεται μορφή.

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



ΚΟΥΜΠΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΜΟΡΦΩΝ:



Ζωγράφισε μια δική σου μορφή.



Επίλεξε μία από αρχείο.



Πάρε μια μορφή στην τύχη.

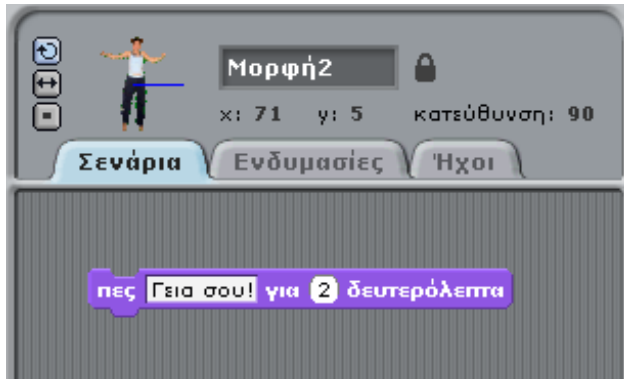


Για να προσθέσεις αυτήν εδώ τη μορφή, κάνε κλικ σε αυτό το κουμπί: Μετά πήγαινε στον φάκελο People και επίλεξε το αρχείο *jodi1*.



9 Εξερεύνηση!

Τώρα μπορείς να πεις στη μορφή τι να κάνει.
Δοκίμασε τις εξής εντολές ή άλλες δικές σου.



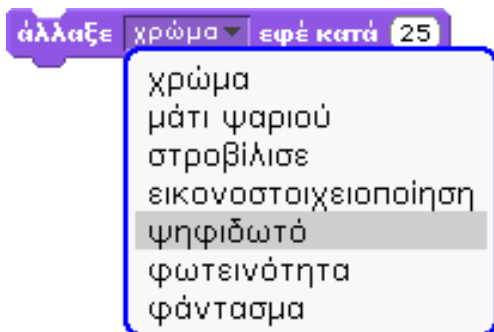
ΠΕΣ ΚΑΤΙ

Κάνε κλικ στην κατηγορία **όψεις**
και πάρε την εντολή **ΠΕΣ**.

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

Δοκίμασε επίσης και την
εντολή **σκέψου...**

Γεια σου!



ΓΡΑΦΙΚΑ ΕΦΕ

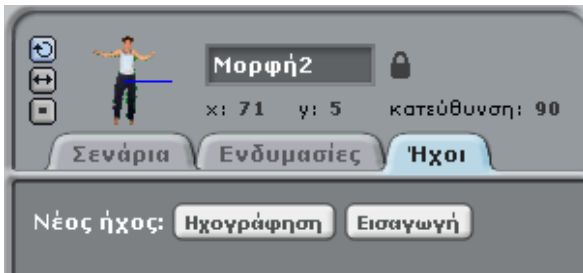
Επίλεξε ένα εφέ από το αναδιπλούμενο
μενού.

Μετά κάνε κλικ στην εντολή για να δεις
το εφέ.

Για να εκκαθαρίσεις τα εφέ, κάνε κλικ στο
στοπ.



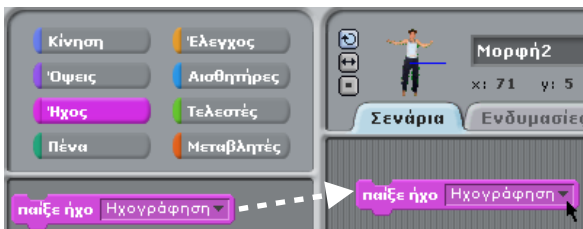
10 Εξερεύνηση!



ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΗΧΟΥ

Κάνε κλικ στην καρτέλα **ήχοι**.

Ηχογράφησε τον δικό σου ήχο ή κάνε **εισαγωγή** από αρχείο (MP3, AIF ή WAV).



Τώρα κάνε κλικ στην καρτέλα **σενάρια** και πάρε την εντολή **παίξε ήχο**.

Επίλεξε τον δικό σου ήχο από το αναδιπλούμενο μενού.

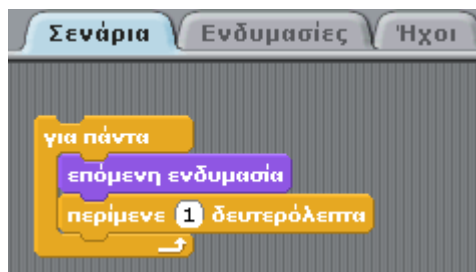


ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ

Εναλλάσσοντας διαρκώς ενδυμασίες, η μορφή σου μπορεί να γίνει κινούμενο σχέδιο.

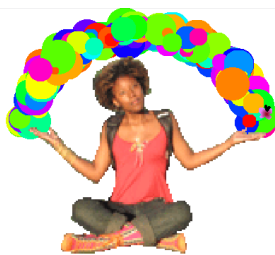
Για να προσθέσεις μια ενδυμασία, κάνε κλικ στην καρτέλα **ενδυμασίες**.

Μετά κάνε κλικ στην **Εισαγωγή**, για να επιλέξεις μια δεύτερη ενδυμασία. (Δοκίμασε π.χ. την εικόνα *jodi2* από τον φάκελο People)



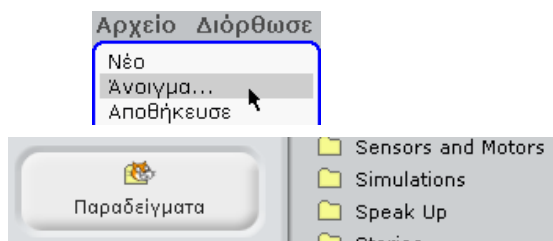
Τώρα κάνε κλικ στην καρτέλα **σενάρια**. Φτιάξε ένα σενάριο εντολών, που να κάνει την εναλλαγή μεταξύ των δύο αυτών ενδυμασιών.

Μπορείς να δημιουργήσεις πολλούς και διάφορους τύπους έργων με το Scratch.



Για να δεις παραδείγματα έργων, επέλεξε **Άνοιγμα** στο μενού **Αρχείο**.

Μετά, κάνε κλικ στο κουμπί **Παραδείγματα** και επέλεξε ένα από κάποιον φάκελο.



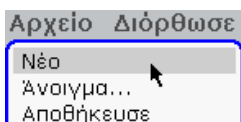
Ιδέες...



Μπορείς να αρχίσεις με μια φωτογραφία του εαυτού σου ή του αγαπημένου σου ήρωα. Μπορείς επίσης να ζωντανέψεις τα γράμματα του ονόματός σου.



Όταν έχεις μια ιδέα για ένα καινούριο έργο, επέλεξε **Νέο** από το μενού **Αρχείο** και άρχισε να το δημιουργείς.

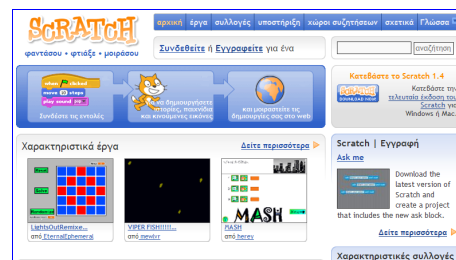


Μοιράσου

Κάνε κλικ στο **Μοιράσου** για να ανεβάσεις το έργο σου στον ιστοχώρο του Scratch:

<http://scratch.mit.edu>.

Επισκέψου τον για να μάθεις περισσότερα!



Το Scratch είναι μια νέα γλώσσα προγραμματισμού, με την οποία μπορείς εύκολα να δημιουργήσεις τις δικές σου διαδραστικές ιστορίες, παιχνίδια και κινούμενα σχέδια, καθώς και να τα μοιραστείς με άλλους στο διαδίκτυο.

Το Scratch αναπτύσσεται από την ομάδα έρευνας Lifelong Kindergarten του MIT Media Lab (<http://lkl.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, Microsoft, Intel Foundation, Nokia και MIT Media Lab.

Ο παρών οδηγός και άλλο εκτυπώσιμο υλικό για το Scratch δημιουργήθηκε από την Natalie Rusk και άλλα μέλη της ομάδας ανάπτυξης του Scratch.

Ιδιαίτερες ευχαριστίες οφείλονται στους Kate Nazemi και Lauren Bessen για τη σχεδίαση του εκτυπώσιμου υλικού.

Πολλές ευχαριστίες και σε όλους τους μεταφραστές του Scratch ανά τον κόσμο.



Βάσει της χορηγίας αρ. 0325828 του NSF. Οποιοσδήποτε γνώμες, διαπιστώσεις, συμπεράσματα ή συστάσεις αναφέρονται σε αυτόν τον ιστοχώρο ανήκουν στους συγγραφείς και δεν εκφράζουν απαραίτητα τις απόψεις του National Science Foundation.

