



Začínáme s programovacím jazykom

# SCRATCH

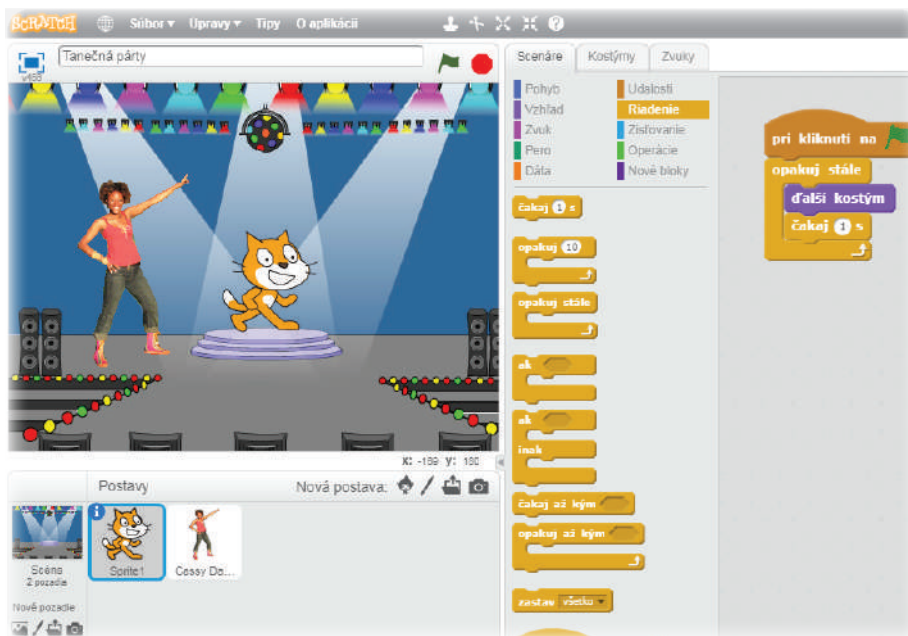
verzia 2.0



[www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)

# Začínáme

**SCRATCH** je programovací jazyk, ktorý ti umožňuje vytvárať svoje vlastné interaktívne príbehy, animácie, hry a hudobné a umelecké diela.



Tento sprievodca ti ukáže, ako vytvoriť projekt v aplikácii **SCRATCH**.

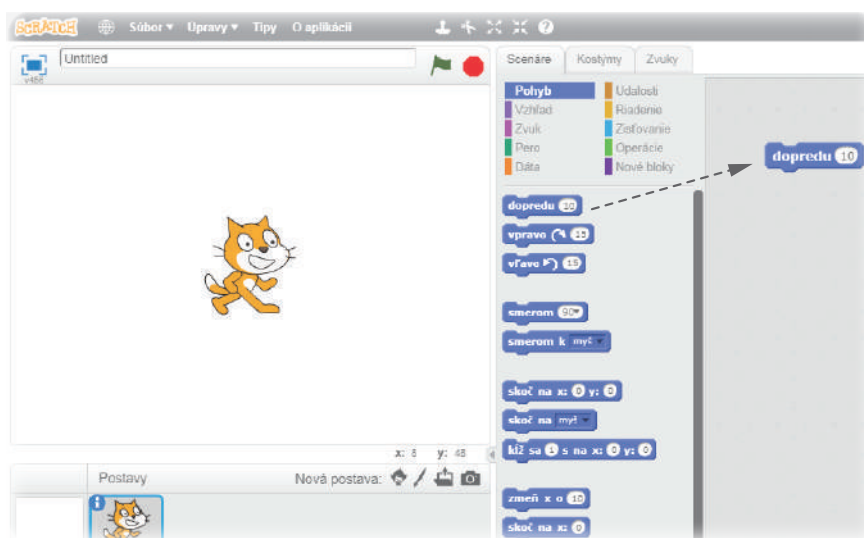


Ak chceš vytvoriť nový projekt, choď na **SCRATCH** a klikni na **Vytvor**.

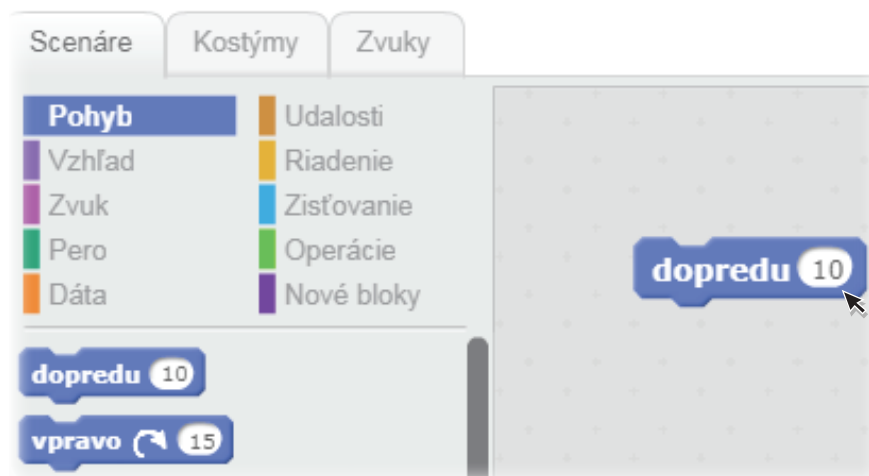


Ak už máš na stránke **SCRATCH** účet, prihlás sa, aby sa tvoj projekt automaticky uložil.

# 1 Prvý pohyb

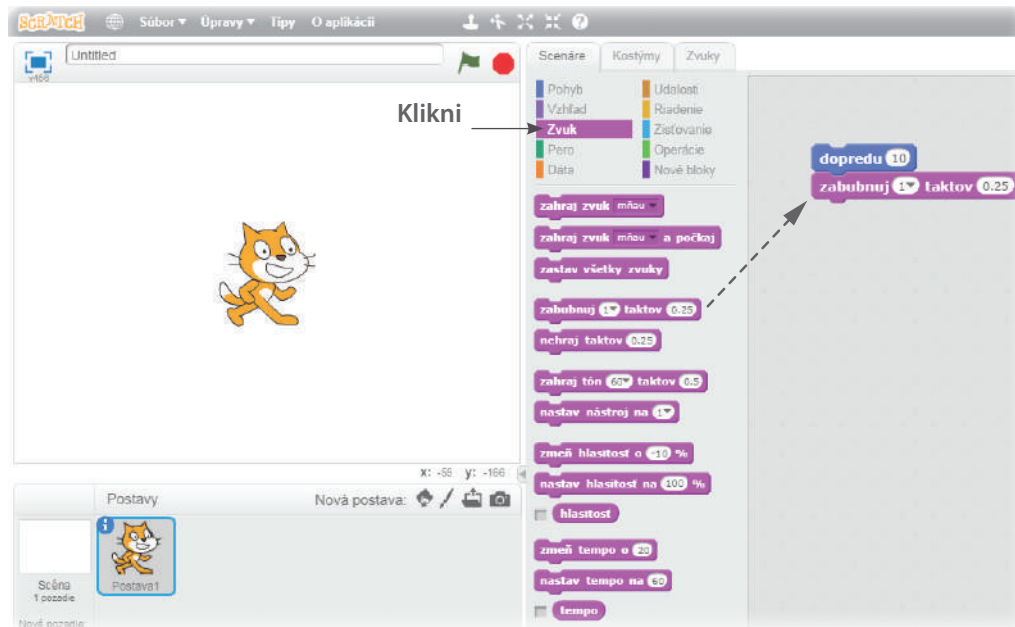


Potiahni blok s príkazom **DOPREDU** na plochu scenárov.

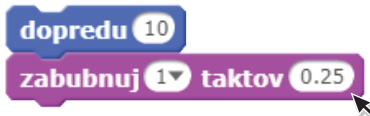


Klikni na blok s príkazom a kocúr sa pohne.

# 2 Pridaj zvuk



Zober blok s príkazom **ZABUBNUJ** a pridaj ho ku bloku **DOPREDU**.



Klikni a počúvaj.  
*Ak nič nepočuješ, uisti sa,  
že máš na počítači zapnutý zvuk.*



Zo zoznamu si môžeš vybrať  
rôzne typy bubnov.

# 3 Začni tancovať

```
dopredu 10
zabubnuj 1 taktov 0.25
dopredu -10
```

Pridaj ďalší blok s príkazom **DOPREDU**.  
Klikni dovnútra bloku a napíš znamienko mínus.

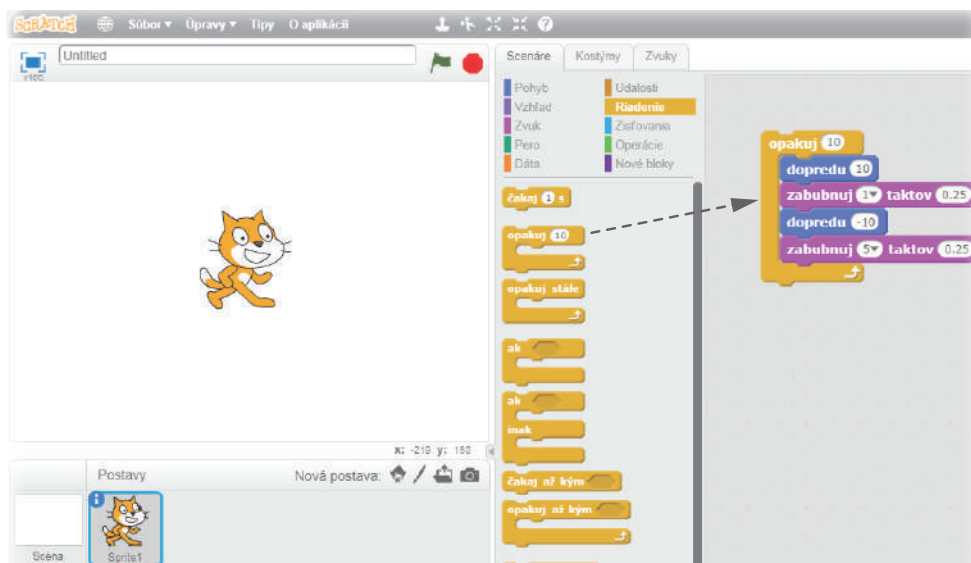
```
dopredu 10
zabubnuj 1 taktov 0.25
dopredu -10
```

Klikni na ľubovoľný blok  
a spustiš celý stĺpec príkazov.

```
dopredu 10
zabubnuj 1 taktov 0.25
dopredu -10
zabubnuj 5 taktov 0.25
```

Pridaj ďalší blok s príkazom **ZABUBNUJ**  
a vyber si typ bubna zo zoznamu.  
Kliknutím spusti.

# 4 Znovu a znovu



Zober blok s príkazom **OPAKUJ** a daj ho na začiatok stĺpca príkazov tak, aby obalil všetky ostatné príkazové bloky.

*Ak chceš presunúť celý stĺpec príkazov, chyt' ho za navrchnejší blok.*

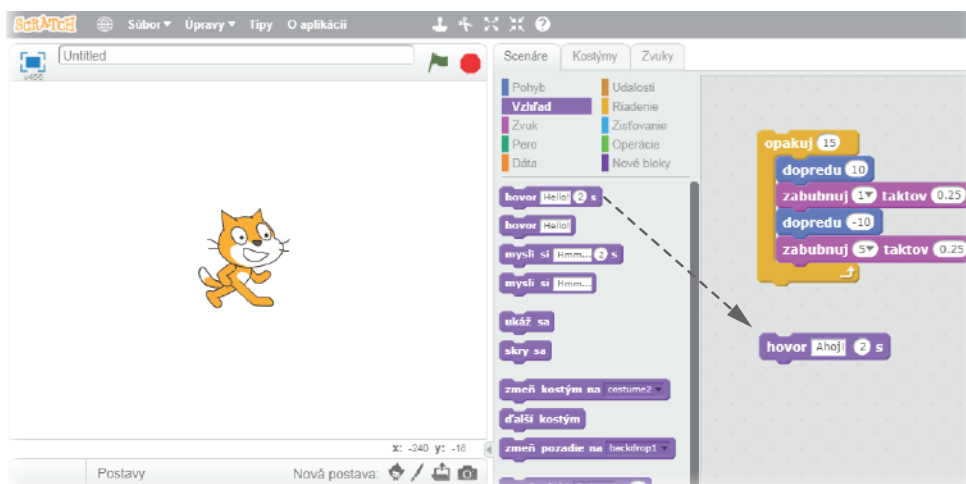


Môžeš zadať, koľkokrát chceš, aby sa príkazy opakovali.

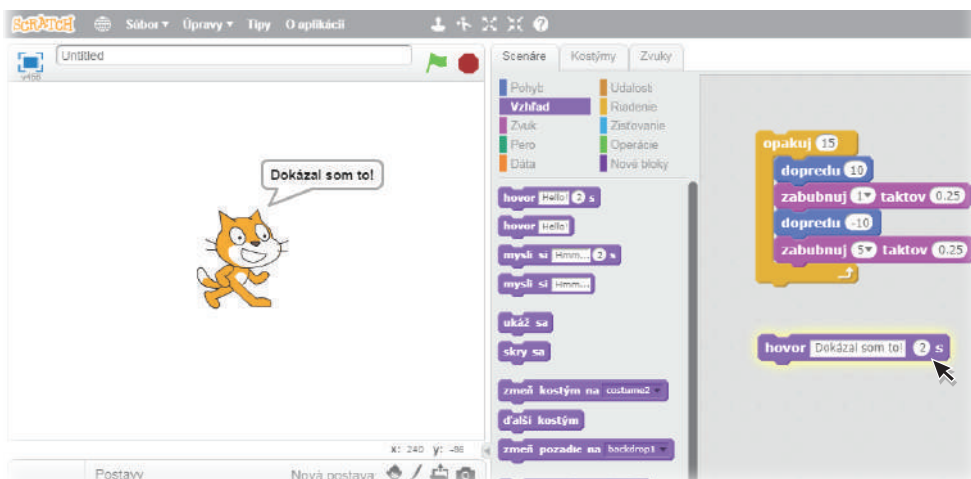
Kliknutím spusti.

*Klikni na ľubovoľný blok a spustiš celý stĺpec príkazov.*

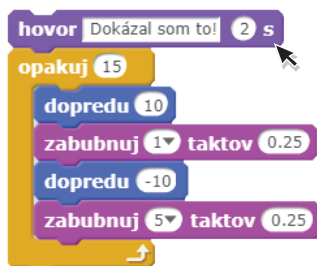
# S Prvé slová



Klikni na kategóriu VZHĽAD a zober blok s príkazom HOVOR.

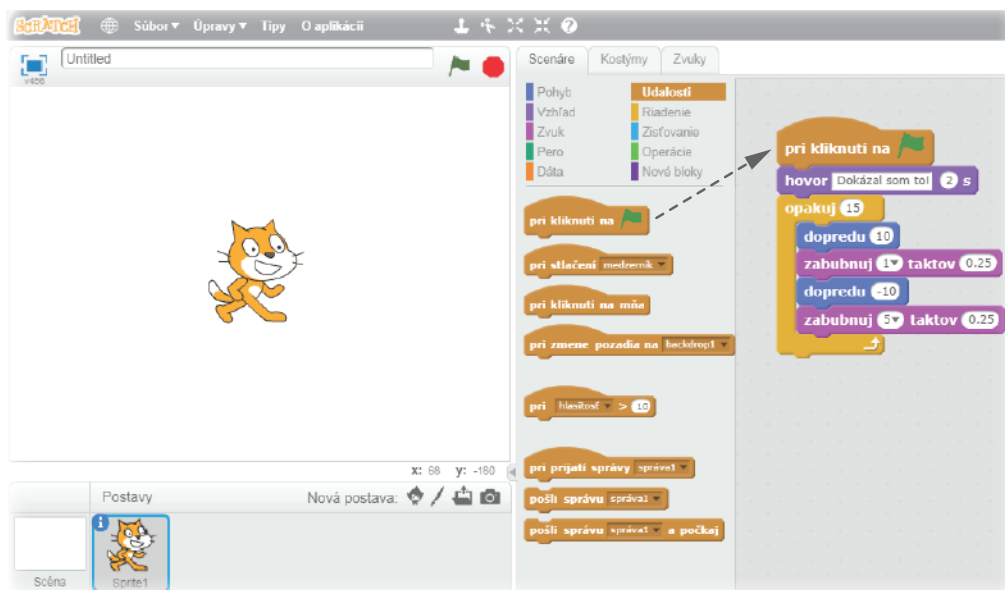


Klikni dovnútra bloku a prepíš text v príkaze. Kliknutím naň ho vyskúšaj.

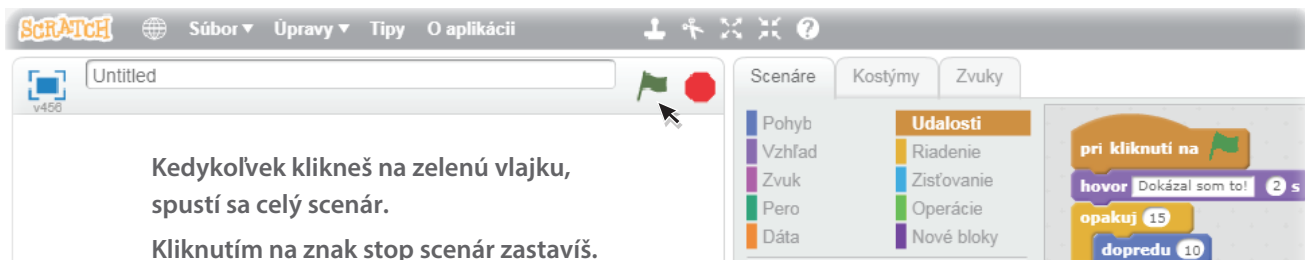


Potom priraď blok HOVOR na začiatok stĺpca príkazov.

# 6 Zelená vlajka



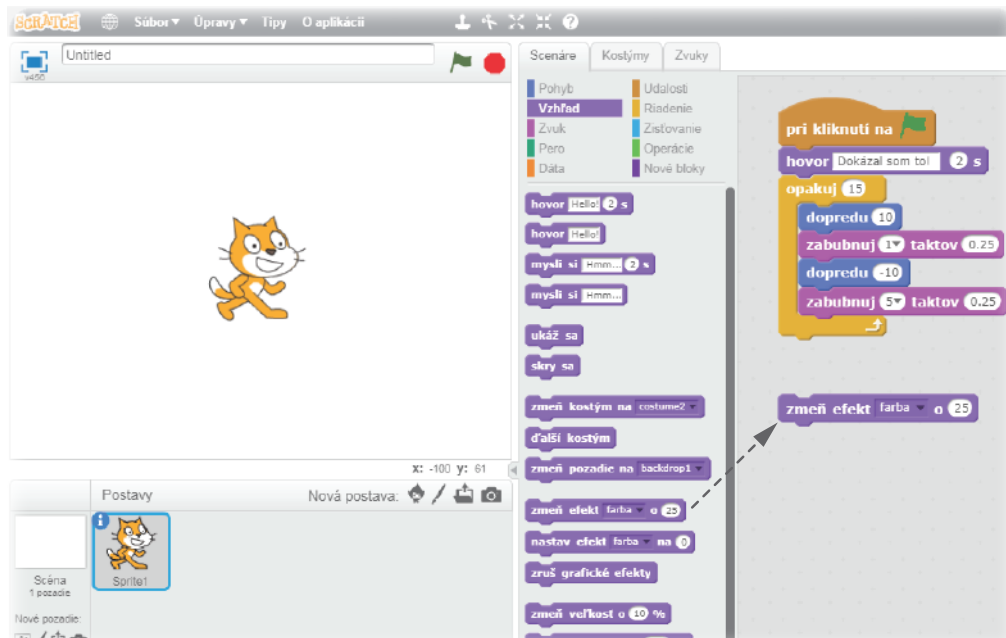
Zober príkaz **pri kliknutí na** a pridaj ho na začiatok stĺpca príkazov.





# 7 Zmena farby

Vyskúšaj teraz niečo iné...

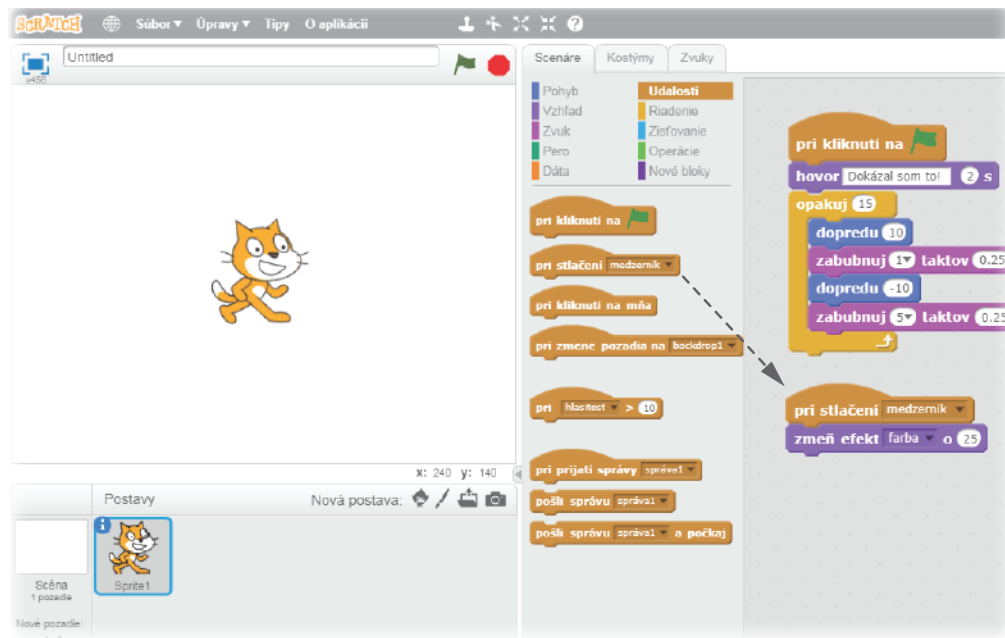


Zober príkaz **ZMEŇ EFEKT**.



Klikni na blok s príkazom a sleduj, čo sa stane.

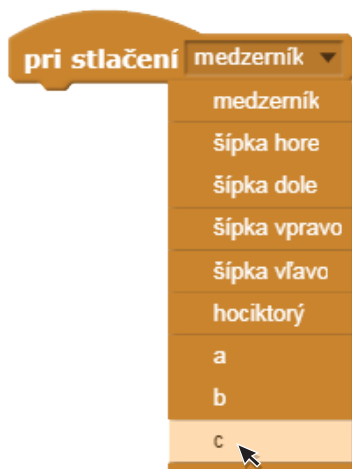
# 8 Stlač kláves



Prirad' **pri stlačení medzerník** .




Teraz stlač na klávesnici medzerník .

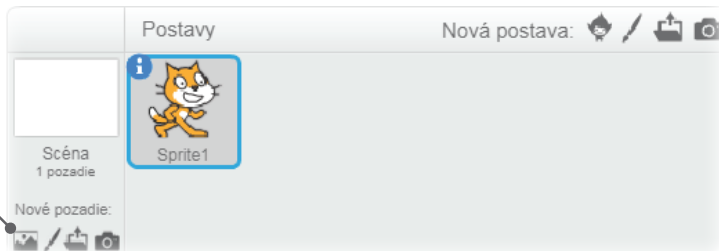


Zo zoznamu si môžeš vybrať aj iné klávesy.

# 9 Pridať pozadie

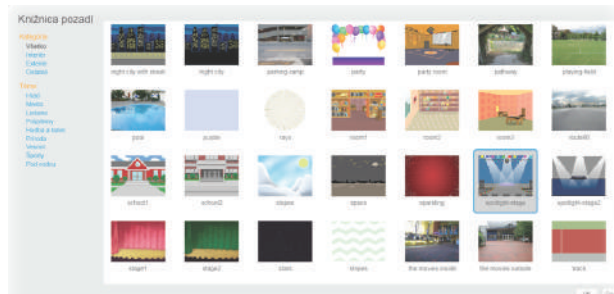
Na scénu môžeš pridať pozadie.

Pre nové pozadie  
klikni na .

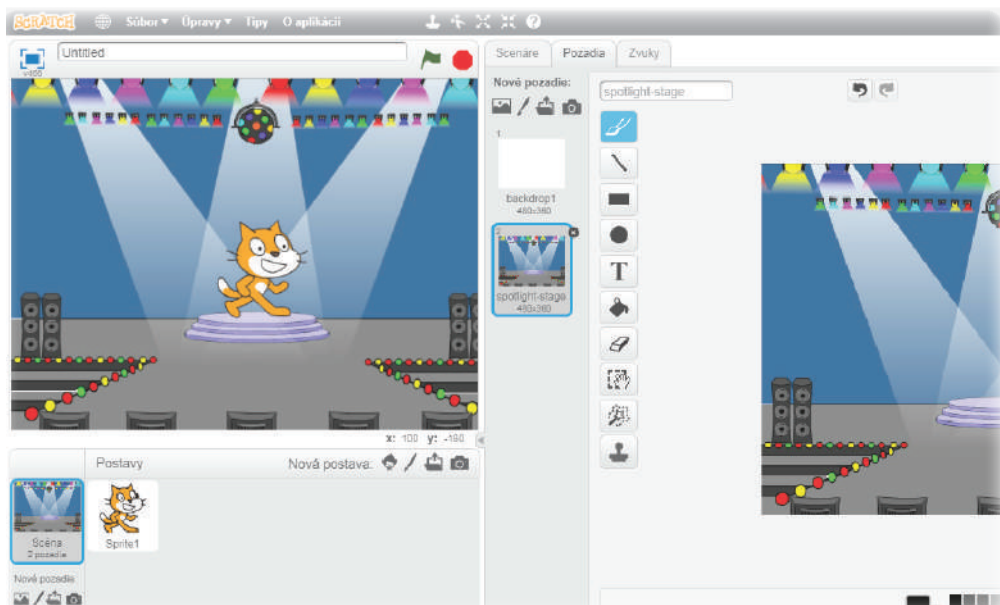


Vyber si z knižnice nové pozadie (napríklad "Spotlight-Stage").

Klikni OK.



Nové pozadie sa teraz objaví na scéne.



# 10 Postavy

Každý objekt v aplikácii Scratch sa nazýva postava.



Klikni na jedno z týchto tlačidiel a vyber si postavu.

## Nová postava (tlačidlá):



Vyber postavu z knižnice



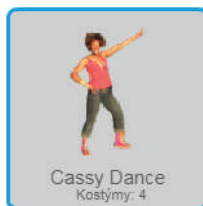
Nakresli novú postavu




Nahraj postavu zo súboru



Odfot' novú postavu (webkamerou)



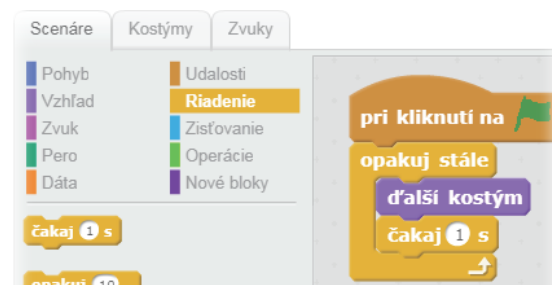
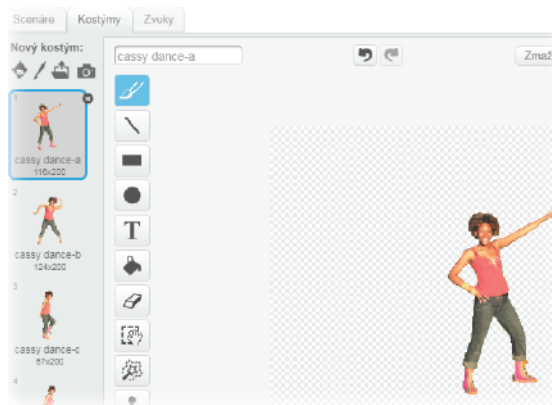
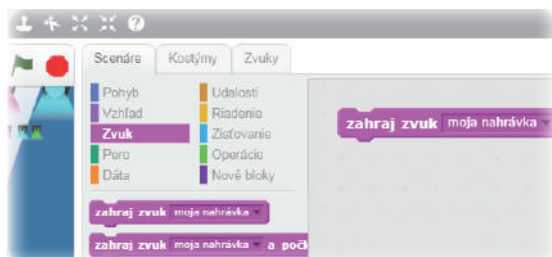
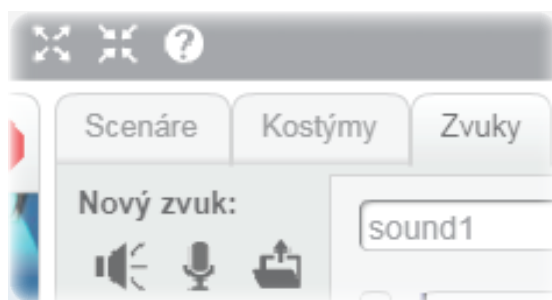
Pre výber tejto postavy klikni na , potom klikni na **Ľudia** a vyber "Cassy Dance".

Postavy môžeš umiestniť na ľubovoľné miesto na scéne.



# 11 Objavuj!

Teraz môžeš postave zadať príkazy. Vyskúšaj napríklad tieto a sleduj, čo sa stane.



## PRIDAJ ZVUK

Klikni na záložku **ZVUKY**.

Môžeš si vybrať zvuk

Nahrať vlastný zvuk

Alebo importovať zvukový súbor.

(vo formáte mp3, AIF alebo WAV)

Potom klikni na záložku **SCENÁRE** a presuň na plochu blok s príkazom **ZAHRAJ ZVUK**.

Vyber si zvuk zo zoznamu.

## ZMEŇ KOSTÝM

Každá postava môže mať viac ako jeden kostým.

Ak chceš zmeniť kostým, klikni na záložku **KOSTÝMY**, kde si môžeš vybrať kostým pre svoju postavu.

## ANIMÁCIA

Ak zadáš, aby postava neustále menila kostýmy, vytvoríš tak animáciu.

Klikni na záložku **SCENÁRE**.

Vytvor scenár tak, aby sa menili kostýmy.

# 12

# Tipy



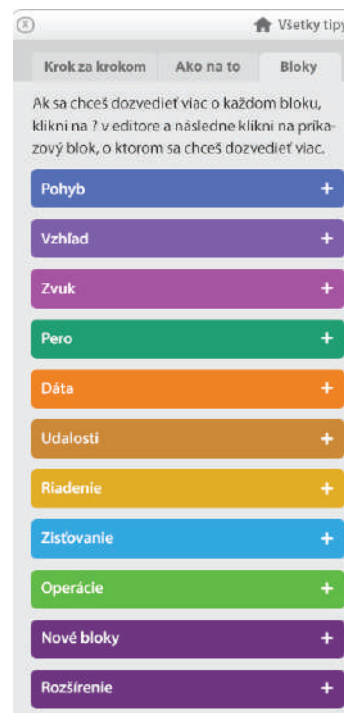
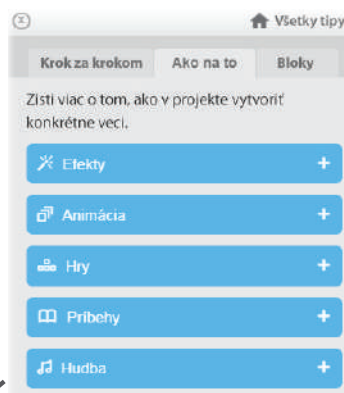
Napíš, ako sa tvoj projekt bude volať.

Ak chceš vedieť viac, klikni na **Tipy**:



Okno s tipmi zobrazuje príklady scenárov, ktoré môžeš použiť pre svoj projekt.

Tiež vysvetľuje, na čo každý blok v **SCRATCHI** slúži.




# ULOŽ & ZDIEĽAJ

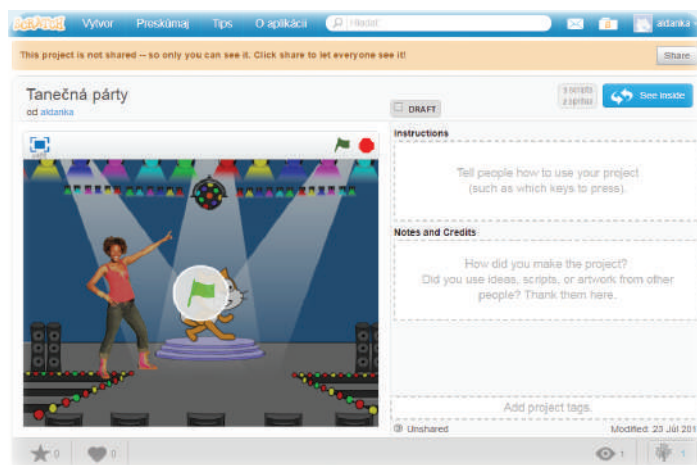
Aby si mohol svoj projekt uložiť, musíš sa najprv prihlásiť.  
(Ak chceš súbor uložiť na svoj disk, klikni na Súbor v menu  
a vyber "Prevziať do tvojho počítača".)

Prihlásenie ▾

Keď to máš, klikni na [Pozri stránku projektu](#)

## STRÁNKA PROJEKTU

Klikni na  pre zobrazenie projektu na celej obrazovke.



Klikni na **Zdieľaj**, ak chceš svoj projekt zdieľať s ostatnými.

Ak svoj projekt zdieľaš, ostatní ho môžu vidieť a hrať sa s ním.

A teraz čo? Môžeš [Vytvor](#) nový projekt alebo [Preskúmaj](#) projekty, ktoré vytvoril niekto iný.

Scratch je programovací jazyk, ktorý umožňuje vytváranie vlastných interaktívnych príbehov, hier a animácií - a ich zdieľanie s ostatnými na webe.

Scratch bol vytvorený skupinou Lifelong Kindergarten Group pôsobiacej v univerzitnom laboratóriu Media Lab Massachusettského technického inštitútu (<http://llk.media.mit.edu>). Táto skupina vytvára nové technológie, ktoré, podobne ako kocky a prstové farby v škôlke, otvárajú možnosti, ako tvoriť, vzdelávať sa a hrať.

Projekt Scratch finančne podporujú Národná vedecká nadácia (National Science Foundation), Nadácia Intel, Microsoft, Nadácia MacArthur, Nadácia LEGO, Google, Dell, Inversoftware a výskumné konzorcium MIT Media Lab.



Supported by NSF Grants 0325828 and 1002713. Any opinions, findings, and conclusions or recommendations expressed on this site are those of the authors and do not necessarily reflect the views of the National Science Foundation.

