

## Scratch – ogólne wskazówki Słowniczek i FAQ

### Słowniczek

#### Scena główna

Tu pokazują się efekty naszej pracy. Zielona flaga nad Sceną pozwala na uruchomienie programu, a czerwony ośmiokąt na jego zatrzymanie. Scena główna to oś x i y i za pomocą współrzędnych możemy odczytać lub ustawić położenie duszków. Aktualne współrzędne duszka widoczne są w prawym górnym rogu Panelu układania skryptów podczas edycji danego duszka. Współrzędne wyświetlane w prawym dolnym rogu Sceny wskazują aktualne położenie kursora myszki.

#### Przybornik z bloczkami

Jest jak piórnik, w którym trzymamy bloczki. Klikając na bloczek w przyborniku możemy przetestować jego działanie na duszku. Możemy wyciągnąć dowolną ilość bloczków z przybornika. Możemy też niepotrzebne bloczki wrzucić do niego i w ten sposób je usuwać.

#### Bloczki

Z nich tworzymy programy. Są fragmentami instrukcji, tworzącymi skrypt, czyli zestaw poleceń dla programu. W zależności od funkcji, mają inne kolory. Bloczki łączą się ze sobą, ale nie w każdym miejscu skryptu można dołączyć blok. Po kształcie bloczka poznamy takie, po których nie można na przykład już dołączyć kolejnego bloczka (na przykład bloczek Zawsze z kategorii Kontrola) – są jak puzzle i jeśli nie mają odpowiedniego wgłębienia, by dopasować do niego kolejny bloczek, nie można doczepić do nich innego bloczka. Jeśli zbliżymy bloczki i pojawi się pomiędzy jednym a drugim biały pasek, to znaczy, że zaraz możemy połączyć je przybliżając do siebie. Gdy uruchamiamy program, wykonywane skrypty są w żółtej obwódce. Jeśli skrypt podczas uruchomionego programu nie jest w takiej obwódce, to znaczy, że nie jest aktywny.

#### Skrypty

To zestawy połączonych bloczków tworzących instrukcje dla programu.

#### Panel układania skryptów

To największa przestrzeń, w której układamy skrypty z bloczków, które chcemy zastosować w programie. Jest jak kartka w zeszycie, na której zapisujemy polecenia dzięki bloczkom z przybornika.

#### Zakładki nad Panelem układania skryptów

Zakładki pozwalają zmienić sekcje w Panelu układania skryptów. W zależności od tego, czy pracujemy akurat nad duszkiem, czy tłami (sceną), są to różne zakładki. Edytując duszki mamy do wyboru zakładki Skrypty, Kostiumy i Dźwięki. Edytując scenę, zamiast zakładki Kostiumy widoczna jest zakładka Tła.

## **Duszki**

Postacie lub elementy programu. Każdy z nich ma osobne skrypty i właściwości. Duszki mogą wydawać dźwięki, być edytowane, poruszać się. To aktorzy na Scenie, dla których piszemy instrukcje (skrypty) za pomocą bloczków.

## **Szary pasek menu głównego**

Tu znajdują się ikony pozwalające na szybką edycję duszków: duplikowanie (pieczętka), wycinanie (nożyczki), powiększanie i pomniejszanie. Tu też korzystając z zakładki Plik możemy np. zapisać projekt lub wgrać projekt

## **Panel sceny i tła**

Pozwala edytować tła, dodawać nowe. Niebieska obwódka wokół miniatury sceny wskazuje, że w danej chwili edytujemy tło/scenę.

## **Panel duszków**

Tu znajdują się miniatury wszystkich duszków będących w naszym programie. Pozwala edytować niektóre właściwości duszków. Niebieska obwódka wokół miniatury duszka wskazuje którego duszka w danej chwili edytujemy i programujemy. Klikając na literkę „i” w rogu miniatury duszka, możemy przejść do pewnych jego właściwości (nazwy, kierunku, w który jest zwrócony, informacji o położeniu).

## **FAQ**

### **Czy wszystkie bloczki znajdujące się w Panelu układania skryptów będą uruchomione wraz ze startem programu?**

Niekoniecznie. „Wolnostojące” bloczki, nie przydzielone do logicznej instrukcji lub nie pasujące do niej, nie będą działać.

### **Kiedy uruchamia się cały program (wszystkie skrypty wszystkich duszków), a kiedy tylko wybrany fragment?**

Cały program uruchamia się po kliknięciu zielonej flagi nad Sceną główną. Klikając na skrypt (zestaw bloczków), uruchamiamy tylko ten konkretny skrypt, bez pozostałych skryptów. Klikając w samodzielny bloczek, uruchamiamy tylko ten bloczek.

### **Co zrobić, gdy duszek „zniknął”?**

Jeśli duszek zniknął, może to oznaczać, że wykonał taką sekwencję ruchów, która przeniosła go poza obręb sceny. Są wtedy dwa rozwiązania:

1. Wyłączamy program i ponownie włączamy (pamiętając o zapisaniu projektu!).

2. Edytując duszka (mając wybraną jego miniaturę w Panelu duszków), należy przejść do kategorii bloczków Ruch i w bloczku *Idź do x y* wpisać wartości 0 i 0. Następnie należy kliknąć ten bloczek (nie trzeba do wyciągać z przybornika). Współrzędne x:0 i y:0 wyznaczają środek sceny i w ten sposób zastosujemy polecenie, po zrealizowaniu którego duszek wraca do tego punktu.

Drugą przyczyną może być to, że niechcący zmieniono ustawienia duszka, dostępne po kliknięciu na literę „i” przy miniaturze wybranego duszka (czyli będącego w niebieskiej obwódce) w Panelu duszków. Można tam zaznaczyć i odznaczyć opcję „pokaż”, od której zależy, czy duszek jest widoczny na Scenie.

### **Co zrobić, gdy „zniknęły skrypty”?**

Często zdarza się, że uczniowie myślą, że stracili wszystkie skrypty, lub coś się nagle zmieniło i nie wiedzą dlaczego przed chwilą mieli inny skrypt. O ile nie usunęli lub dodali czegoś niechcący, powodem tego może być na przykład przejście z jednej zakładki nad Panelem tworzenia skryptów do drugiej. Na przykład z zakładki Skrypty do zakładki Kostiumy. Może być też tak, że znaleźli się w panelu edycji innego duszka lub sceny – należy sprawdzić, jaki duszek/tło jest aktualnie edytowany, sprawdzając która miniatura duszka/tła otoczona jest niebieską obwódką.

### **Jak usunąć bloczek z programu?**

Należy uważać przy usuwaniu, aby usunąć tylko te bloczki, których nie potrzebujemy. Jeśli są one połączone ze skryptem, którego potrzebujemy, to możemy usunąć niechcący CAŁY SKRYPT. Należy najpierw odłączyć od skryptów niepotrzebne bloczki.

Bloczek można usunąć z Panelu układania skryptów na trzy sposoby:

1. Przeciągnąć do z powrotem do przybornika i puścić.
2. Kliknąć na bloczek prawym przyciskiem myszy i wybrać opcję „usuń”.
3. Kliknąć na nożyczki na szarym pasku menu nad Zakładkami, a następnie na bloczki, które chcemy usunąć.