

SCRATCH

Benvinguts al
Taller de Programació
amb Scratch
13 de Setembre de 2010



al

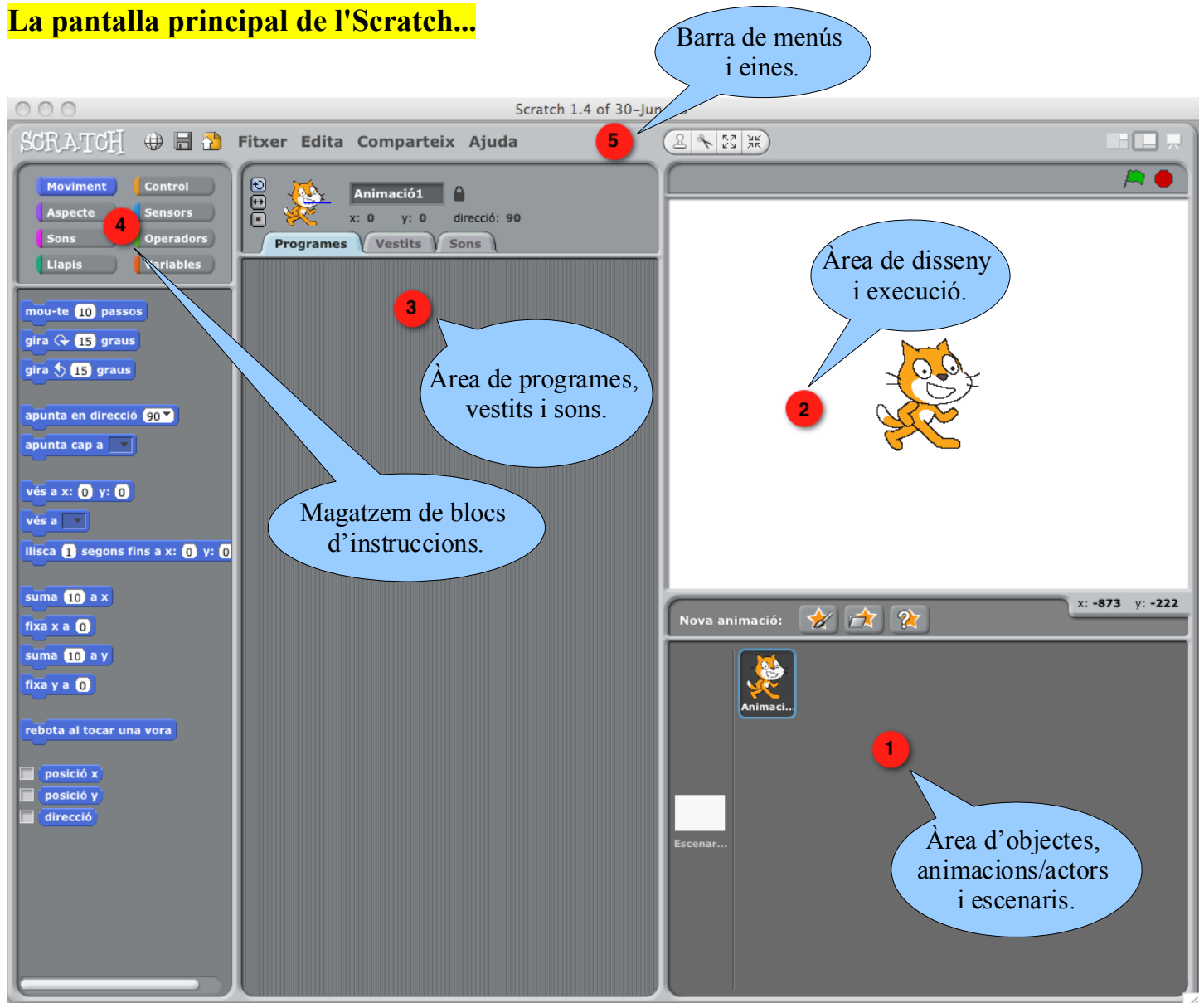


Nom i Cognoms:

Nom Projecte:

Nickname (o sobrenom):

La pantalla principal de l'Scratch...



Àrea d'objectes, animacions/actors i escenaris.

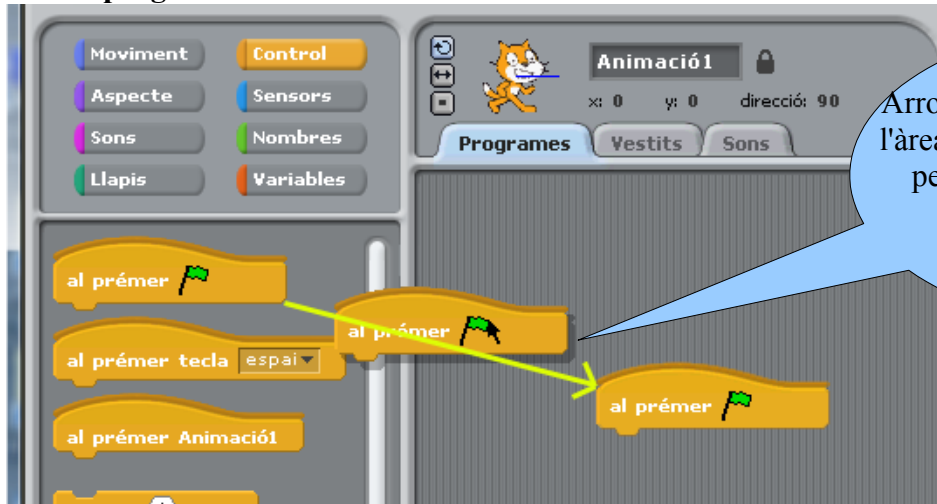


Construint un programa.

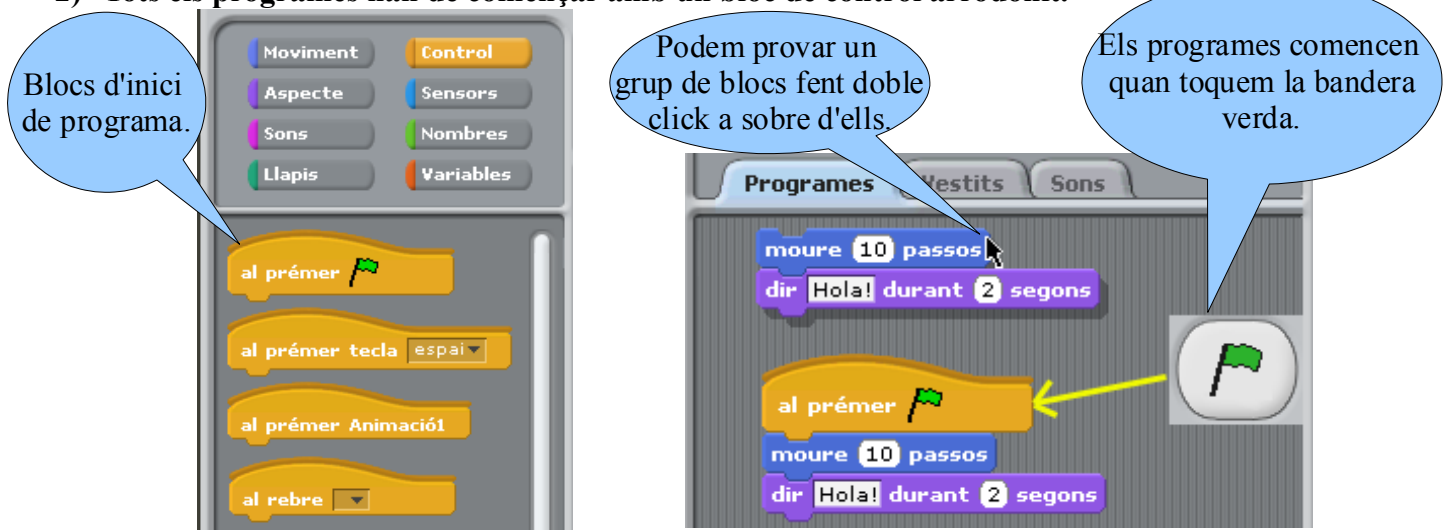
És molt fàcil, hem de fer construccions utilitzant els blocs de colors, però començant pel terrat.

Normes a seguir per fer un bon programa:

- 1) Per començar a construir, arrossega amb el ratolí els blocs des de l' magatzem fins a l'àrea de programes.



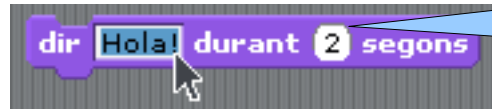
- 2) Tots els programes han de començar amb un bloc de control arrodonit.



- 3) Cada objecte/animació o escenari poden tenir un o més programes, però no és obligatori.



4) A alguns blocs els hi podem canviar els valors.



Alguns blocs tenen uns espais amb valors que es poden canviar.

5) Els vestits dels objectes/animations donen sensació de moviment.



Aquest gatet té 2 vestits. Al canviar d'un a l'altre semblarà que camina.

Informació del vestit, nom i mida. I també els botons per modificar-lo, fer una còpia i esborrar-lo.

6) Només es pot tenir un escenari, però li podem canviar el vestit per donar sensació de trobar-nos en diferents llocs.



Aquest escenari té 2 fons diferents. Al canviar d'un a l'altre semblarà que ens movem.

Informació del fons, nom i mida. I també els botons per modificar-lo, fer una còpia i esborrar-lo.

7) Podem tenir més d'un objecte/animació i fer-los actuar entre ells.

2 animacions juntes a l'escenari, les podem arrossegar i col·locar on vulguem.



Les hem creat fent servir algun d'aquest 3 botons.
1) Crear una animació
2) Escollir una ja feta
3) Animació sorpresa

Hem de seleccionar l'animació per veure els seus programes, vestits i sons.

El meu projecte

Escull el projecte que més t'agradi

- Animació: expliquem un conte o historia fent que els objectes tinguin vida i puguem actuar amb ells.
- Joc: Què tal jugar un partit de tennis o una carrera de cotxes?
- Música: Per què no fem un piano o una orquestra?

Un cop t'hagis decidit pel teu projecte, cal tenir en compte algunes coses, aquí tens una llista que t'ajudarà a construir-lo.

- **Quin nom li posaré?** Doncs fem-ho ara, anem a guardar el projecte amb aquest nom i recorda de guardar tot sovint per evitar perdre el teu treball.

- **Quins objectes/animacions faré servir? Els crearé jo o els agafaré dels que hi ha disponibles?**

- **Què haurà de fer cada animació?**

- **Quins blocs faré servir per cada objecte?**

- **Faré servir un escenari o ho deixaré en blanc?**

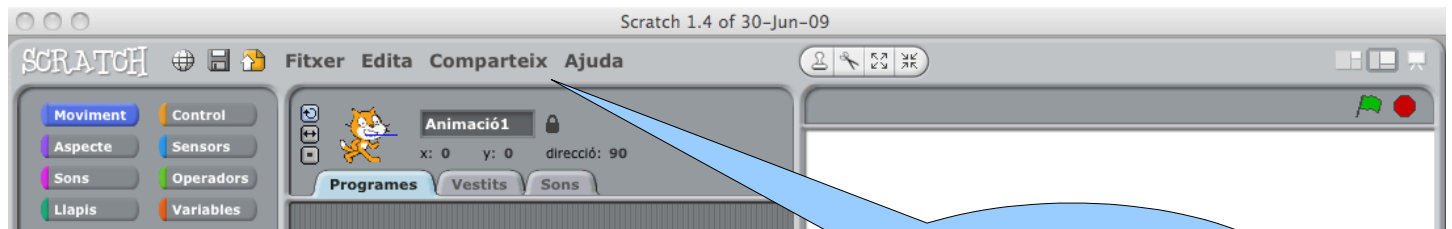
- **L'escenari també tindrà un programa/es? Amb quins blocs?**

Ara que ja tenim el projecte pensat només et queda una cosa.

Fes-ho!!

Molt be!!

Ja tens el teu projecte, què tal si l'enviem a Internet perquè tothom el pugui veure i gaudir de la teva creació?



Fes click amb el ratolí a sobre d'aquest menú i el teu projecte anirà a Internet.

Has d'omplir la següent informació i ja esta!!.

Puja al servidor Scratch (scratch.mit.edu)

Login del teu lloc web Scratch:

nickname

Password: **Crear compte**

Nom del projecte:

Gatet a l'oest

Notes del projecte:

Aquí podem explicar què és el que fa aquest projecte.

El gatet s'en va a passejar per l'oest i li passen moltes coses divertides.

També podem explicar com es fa servir.

Per jugar s'han de fer servir les fletxes esquerra i dreta.

Etiquetes:

Animation

Art

Game

Music

Simulation

Story

Més etiquetes:

Escola El Dofí

Comprimeix imatges i sons

OK Cancel·la

Escriu el nickname que has escollit.

Necessites una paraula clau. No la oblidis!!

Aquí sortirà el nom del projecte.

Escriu una explicació del projecte, així tothom sabrà com es fa servir

Marca les etiquetes que millor descriguin el teu projecte.

Pots posar noves. Es fan servir per cercar els projectes al lloc web d'Scratch.

També els hi pots ensenyar als pares. Com?

Obre l'explorador d'Internet i ves a l'adreça http://scratch.mit.edu/users/el_teu_nickame i podràs veure'l.

També pots veure els projectes d'ScratchCatalà a <http://scratch.mit.edu/users/scratchcatala>