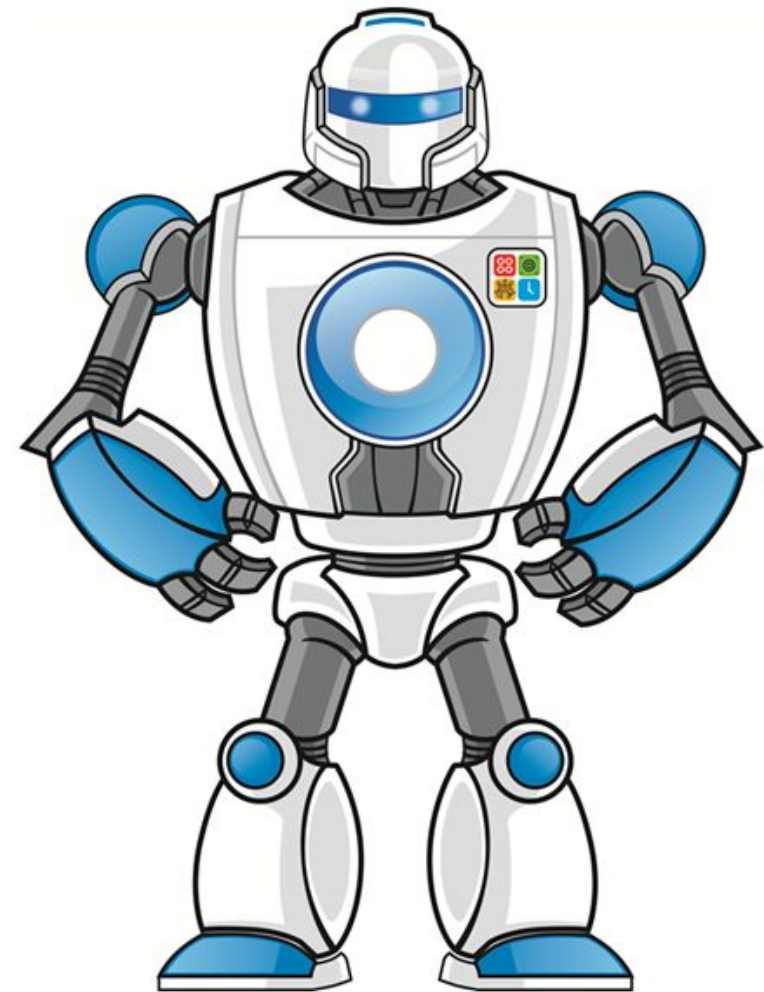


Scratch

Урок 7

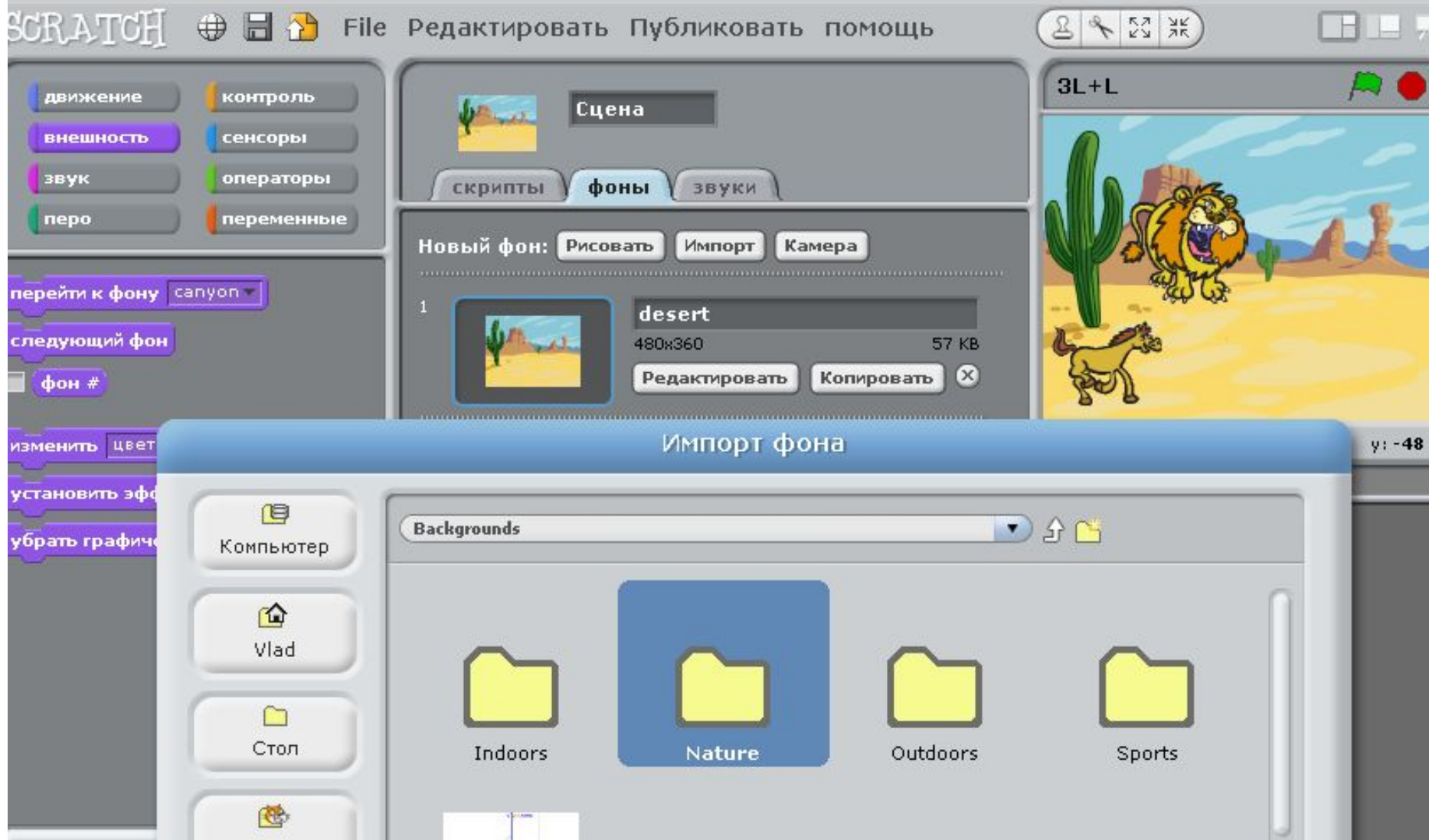


Урок 7. Проект 6. Меняем фон сцены

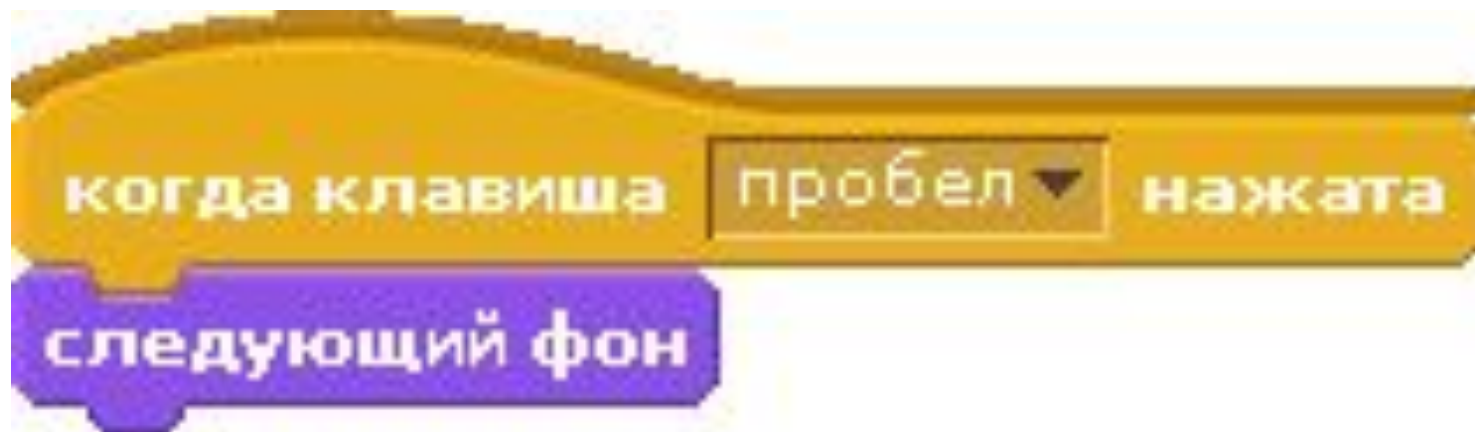
Цель: изучение взаимодействия объектов на основе обмена сообщениями.

Ход работы:

1. ЛКМ по значку Сцена
2. Перейти на вкладку фоны и нажать импорт
3. В окне фонов выбрать папку Nature (Природа) и открыть её



4. В папке Nature выбрать фон desert (пустыня)
5. Как организовать смену пейзажей по нажатию на пробел:
 - Удалить белый фон
 - Добавить ещё один фон
 - Составить скрипт для Сцены
6. Сохранить проект как Л6



Изменение размеров объектов

Дополнительно на этом уроке уделим внимание еще одной функциональной возможности Scratch, которая позволяет изменять размер объектов. Вы уже могли заметить, что холст слишком маленький, а добавляемые на него объекты зачастую слишком крупные. В Scratch можно менять размер объектов вручную или программно.

В первом случае используются две последние кнопки в ряду из четырех кнопок вверху:

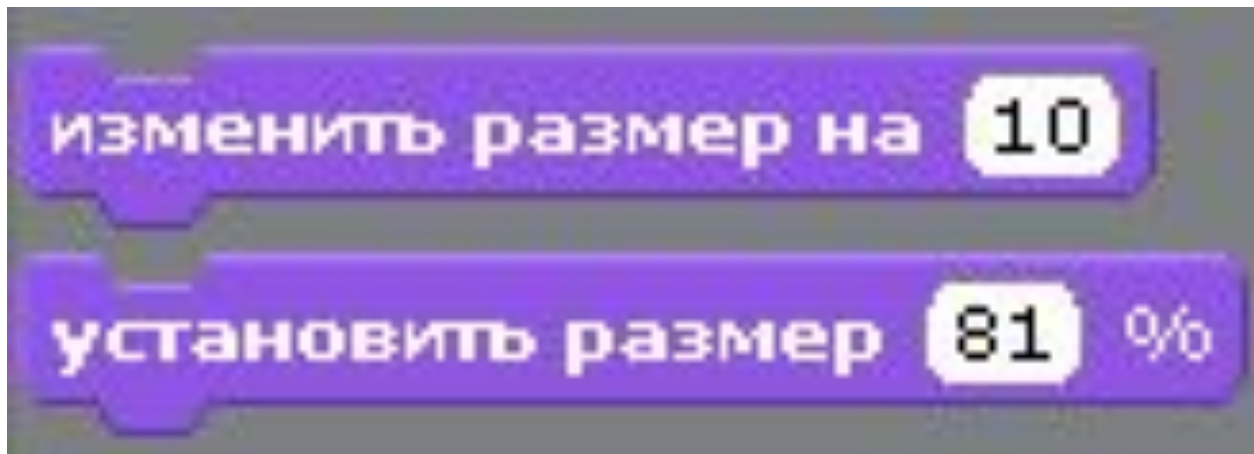


Здесь первая кнопка позволяет дублировать (копировать) объект. При этом копируются и все его скрипты. Вторая кнопка предназначена для удаления объекта. Может случиться, что добавленный объект оказался лишним. Его можно будет удалить с помощью этой кнопки. Третья кнопка отвечает за увеличение объекта, а четвертая — за его уменьшение.

После того, как любая из этих кнопок выбрана, курсор мыши меняет свой вид.

Далее следует щелкнуть по объекту, которые мы планировали изменять. После окончания изменений следует щелкнуть курсором мыши в пустое место холста, чтобы сбросить выбранный инструмент.

Другой способ изменить размер объектов — использование специальных команд в скрипте (программе). Это значит, что размер объекта можно изменять с помощью программы. Вот эти две команды:



Команда *изменить размер на ...* увеличивает или уменьшает объект на указанное количество точек.

Положительные числа в поле будут увеличивать объект, а отрицательные (с минусом) — уменьшать его.

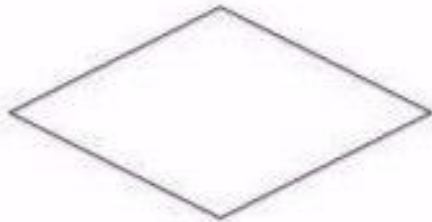
Команда *установить размер ... %* вычисляет размер объекта, относительно его оригинального (самого первоначального) размера. 100% - это и есть оригинальный размер. Если прописать в поле 50, то объект уменьшится в 2 раза, а если 25, то в 4. Скажем, чтобы увеличить героя в 2 раза, требуется задать 200%.



ОВАЛ - начало или
конец алгоритма



ПРЯМОУГОЛЬНИК –
шаг алгоритма



РОМБ обозначает проверку истинности условия
и выбор следующего шага алгоритма



ПАРАЛЛЕЛОГРАММ обозначает
ввод информации (запись)
или вывод информации (чтение)

До встречи!

