



SCRATCH Jr

**ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ  
SCRATCH JR**



**6+ ЛЕТ**

**Урок #1**

# Команда и программа



Программа - это список команд, которые, как правило, выполняются друг за другом



Каждая команда означает действие, которое должен выполнить компьютер или другая программа на компьютере



Компьютер получает программу и начинает читать их по очереди друг за другом

# Изучаем команды

---



Разберем данные команды подробнее



Запустить программу при нажатии на персонажа



Передвинуть персонажа на шаг вперед



Прыжок на 5 шагов вверх



Повернуть персонажа на 1 шаг

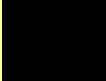


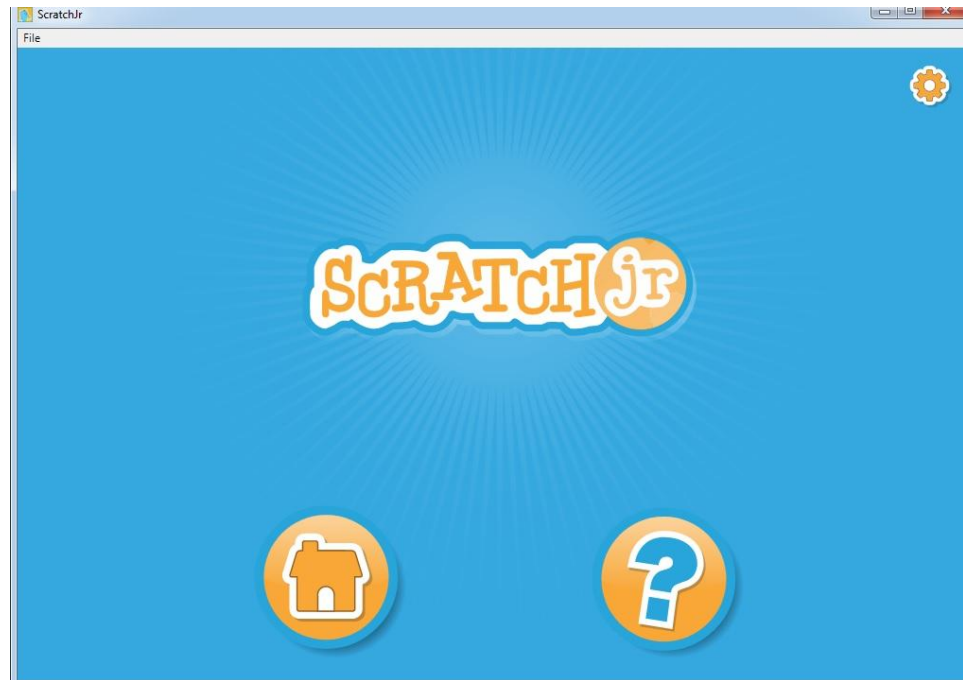
Закончить работу программы

# Начало работы

---



Найдите  на экране значок Scratch Junior



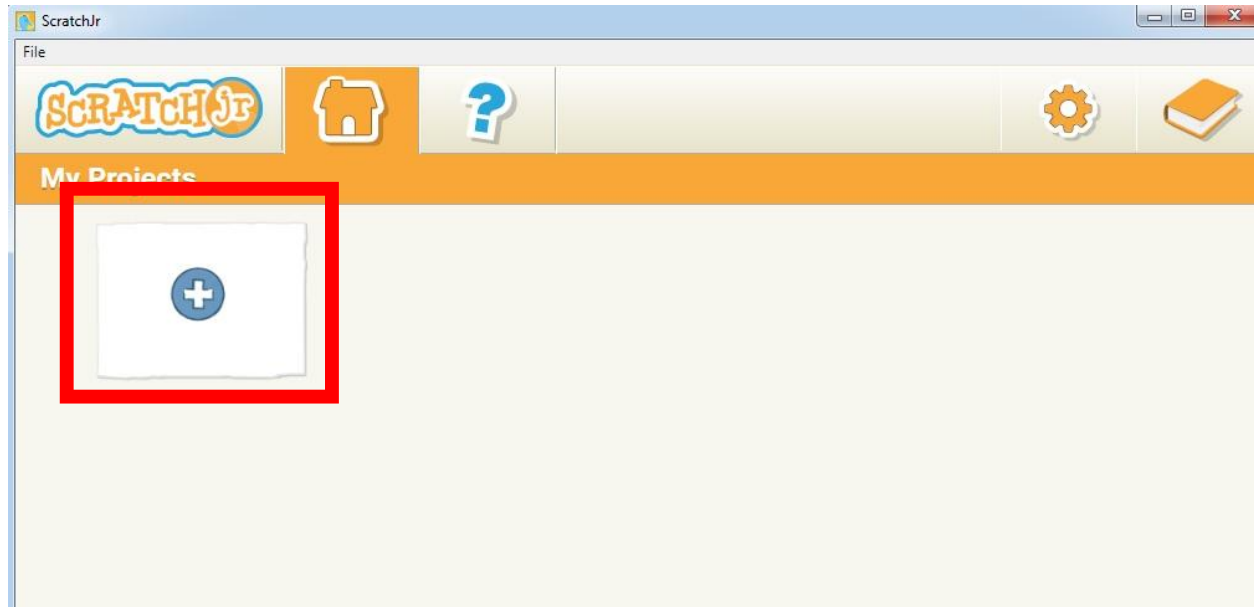
Наведите на него курсор мыши и дважды нажмите левой кнопкой

# Новый проект

---



Далее следует нажать на домик и  
подождать пока программа откроет  
НОВОЕ МЕНЮ

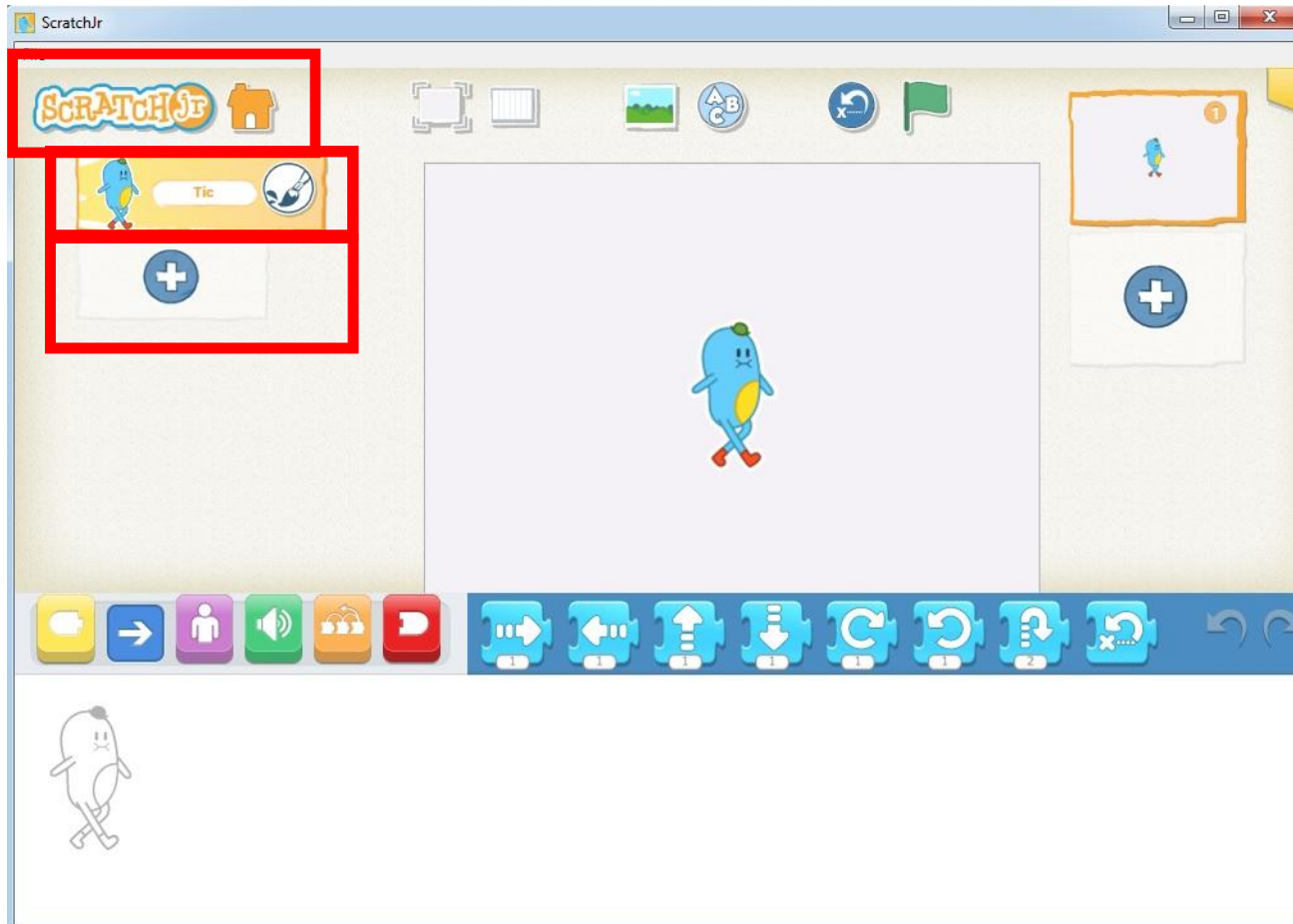


Сейчас нужно нажать на кнопку с плюсиком.  
Она позволяет создать новый проект

# Добавление персонажа



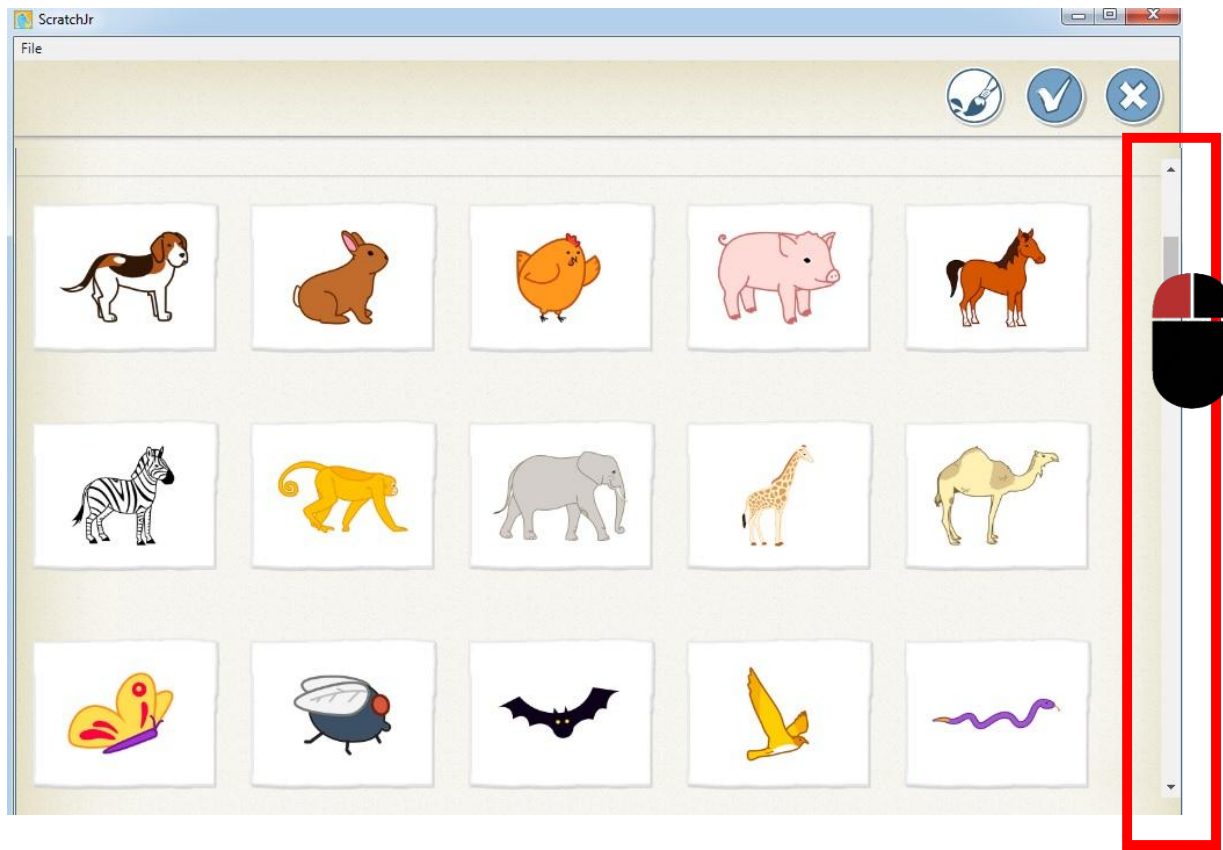
Давайте попробуем добавить нового персонажа, нажмите на кнопку с плюсиком



# Библиотека персонажей



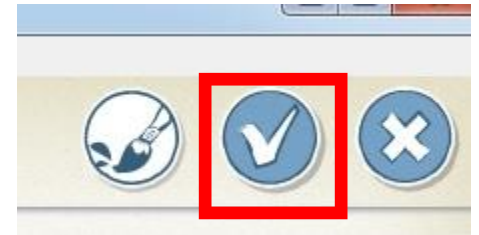
Наведите курсор мыши на ползунок, нажмите левую кнопку мыши и перемещайте курсор вверх или вниз.



# Выбор персонажа



Выберите понравившегося персонажа и один раз нажмите на него левой кнопкой мыши. Персонаж будет выделен рамкой



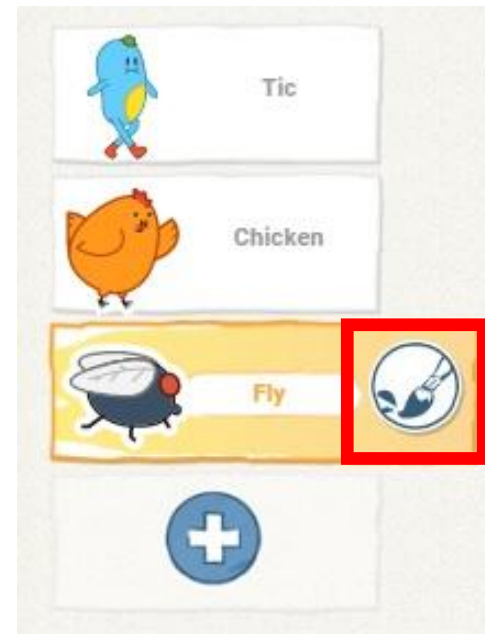
Подтвердите свой выбор, нажав на кнопку галочку в правом верхнем углу окна



# Список персонажей



Вы увидите, что в нашем списке добавился новый персонаж

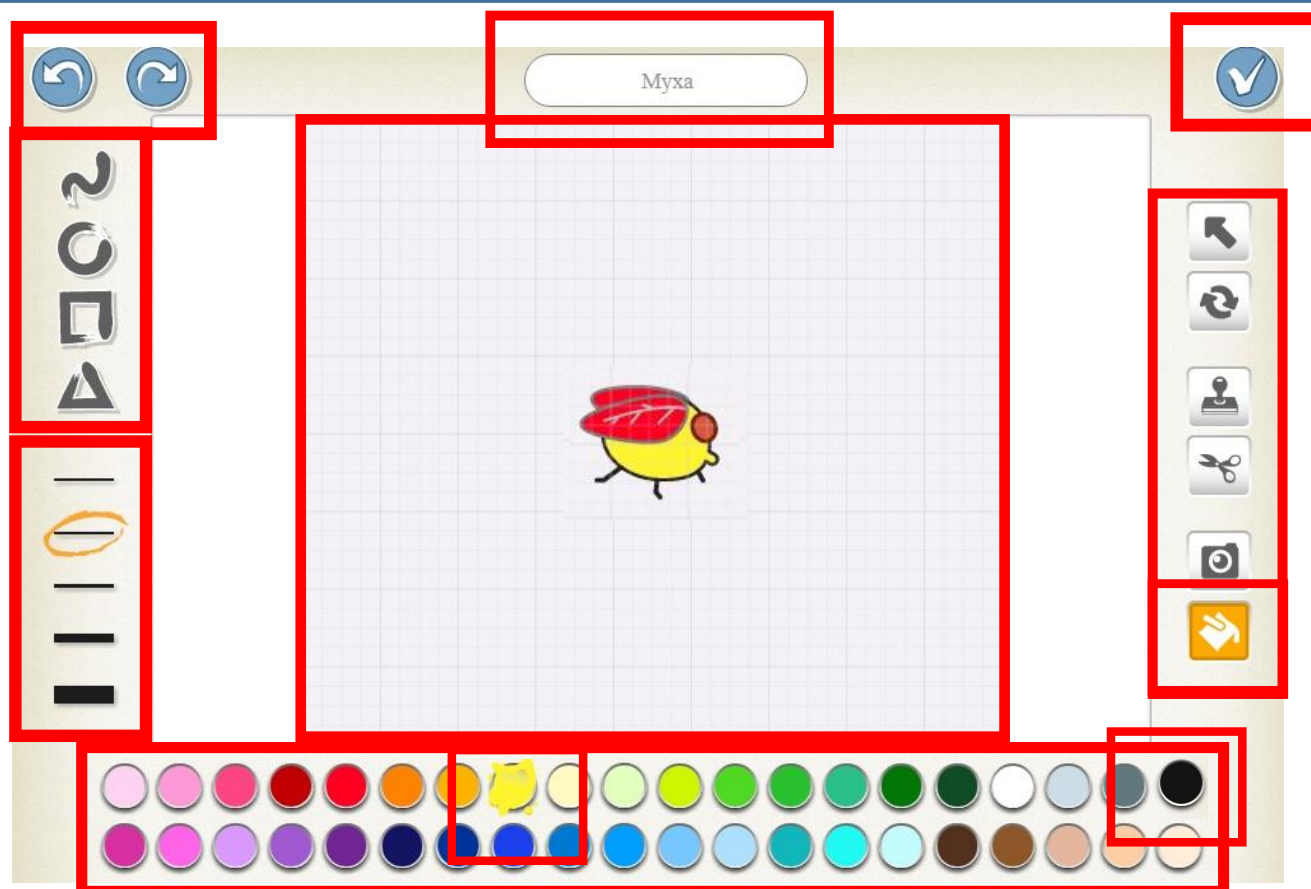


Нажмите на круглую кнопка с кисточкой справа от названия персонажа

# Редактор персонажа



Подтвердите изображение вашего персонажа, нажав на кнопку с галочкой



# Удаление персонажа



Научимся удалять персонажа из проекта. Для этого наведите курсор мыши на персонажа и, зажав кнопку мыши, удерживайте ее до тех пор, пока не появится красный крестик



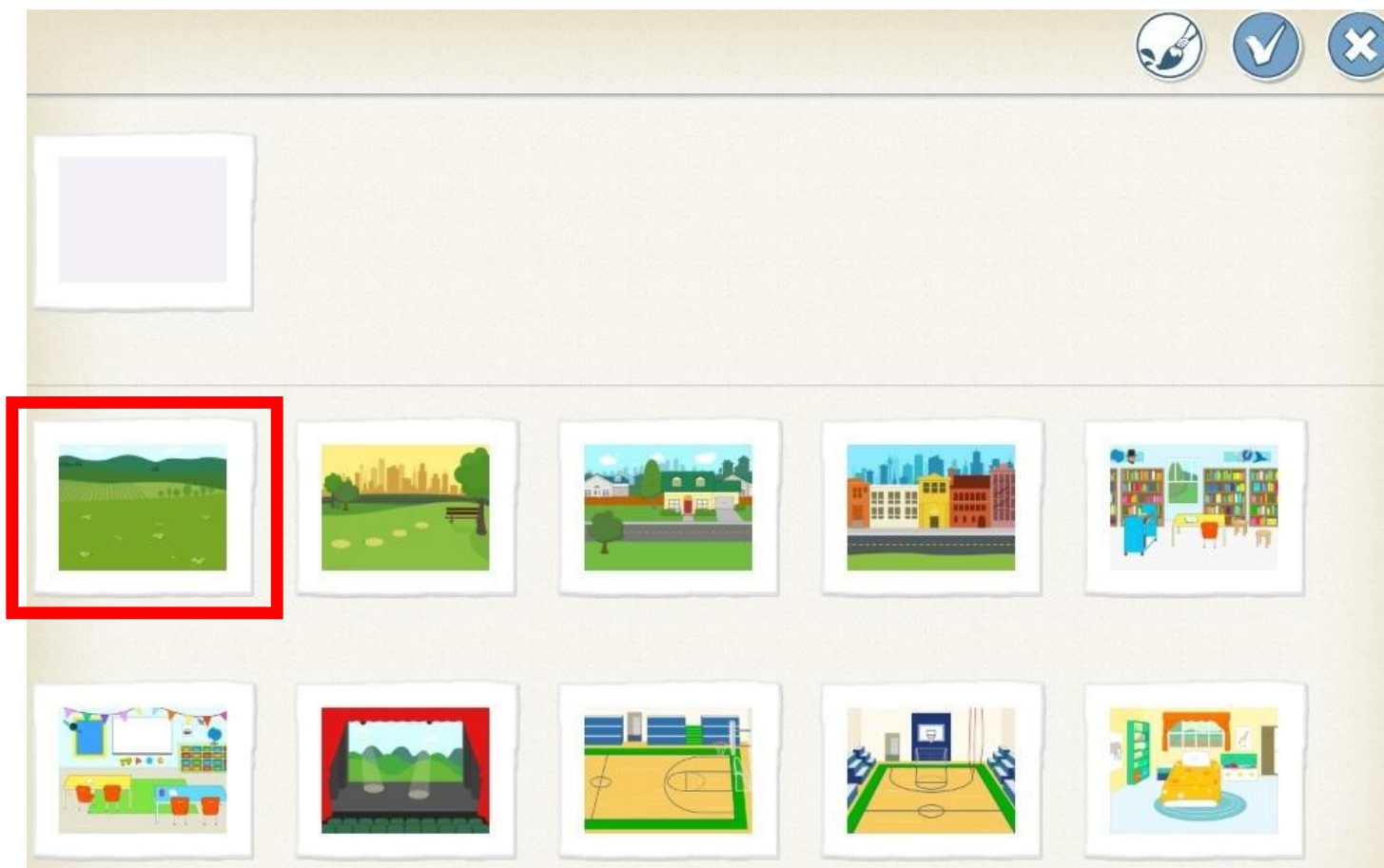
Удалите всех персонажей, оставив, только Тика



# Фон (задний план)



Выбираем самый первый фон с полем **Farm**



## Фон (задний план)



В отличие от персонажей фон может быть только один. Проверьте это, выбрав новый фон – спортзал



# Сцена



Самостоятельно добавьте новую сцену, персонажем которой будет муха, а сценой второй вид спортзала



# Панель управления



Для каждого персонажа пишется своя программа, которая определяет его поведение. Все персонажи работают самостоятельно и независимо друг от друга



# Программа для персонажа



Теперь переключимся на последнюю группу команд. Нам нужно завершить работу программы. Выбираем первую команду



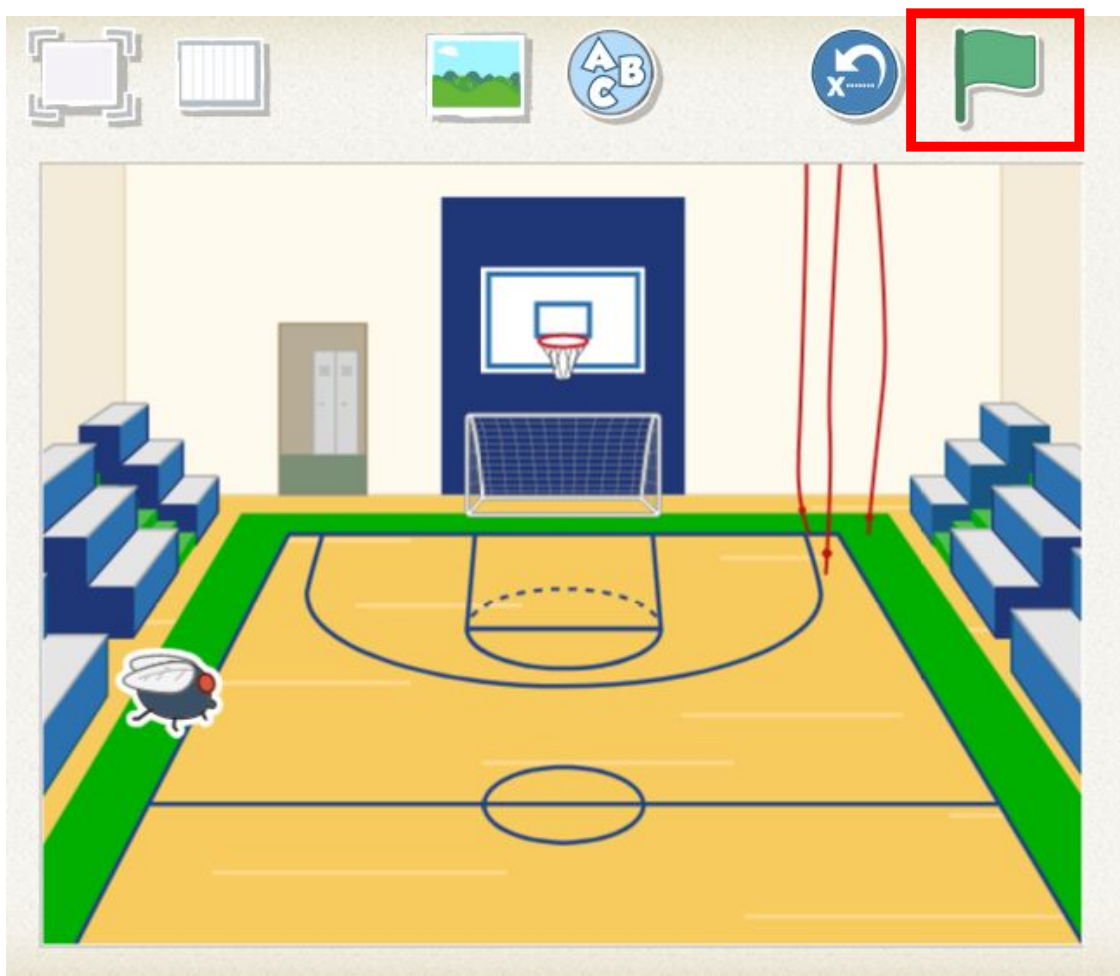
Данная программа заставит прыгать нашу муху



# Проверка программы



Теперь запустим нашу программу. Нажмите на кнопку с зеленым флажком



# Среда разработки

---



Среда разработки это специальная программа, включающая все инструменты для работы над проектом



Среда разработки позволяет не только писать программы, но и рисовать, выбирать сцены и проекты



# Повторение терминов

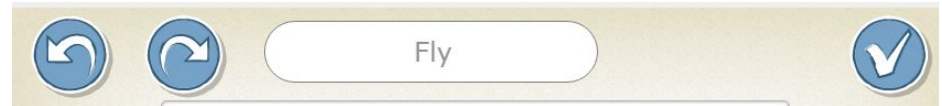


Повторим термины, которые мы прошли

программа



редактор



персонаж



сцена



фон (задний план)



среда разработки

