

Тема занятия



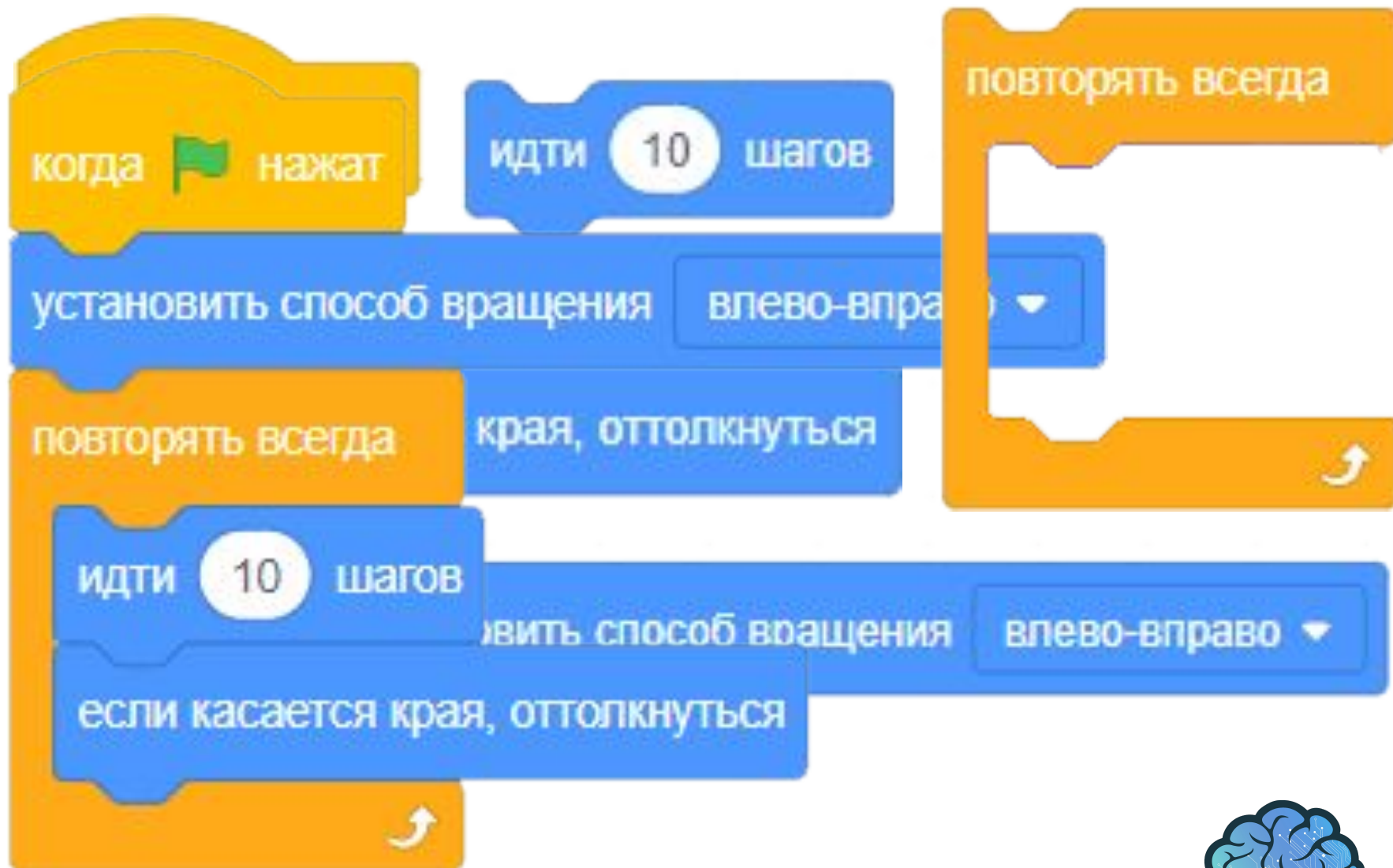
Фон сцены. Спрайт и его свойства

Интерфейс Scratch


The image shows the Scratch Desktop interface with several key components highlighted and labeled in Russian:

- Код (Code):** A vertical sidebar on the left containing various block categories: Движение (Motion), Внешний вид (Appearance), Звук (Sound), События (Events), Управление (Control), Сенсоры (Sensors), Операторы (Operators), and Переменные (Variables). The "Движение" category is expanded, showing blocks like "идти 10 шагов", "вернуться к началу", "вернуться к началу", "перейти на случайное положение", "перейти в x: 5 y: -103", "плыть 1 секунд к случайное положение", "плыть 1 секунд в точку x: 5 y: -103", "вернуться в направлении 90", "вернуться к указатель мыши", and "изменить x на 10".
- область скриптов (Script Area):** A large white rectangular area in the center, outlined in red, containing a small Scratch cat icon and a grid for placing script blocks.
- сцена (Stage):** A large light blue rectangular area on the right, outlined in green, representing the stage. It features a green background with a brown ground line and a Scratch cat sprite. The word "сцена" is written in green text at the top.
- спрайт (Sprite):** A yellow arrow points from the Scratch cat on the stage to the "Спрайт" (Sprite) panel at the bottom right. This panel shows "Спрайт 1" with its position coordinates (x: 5, y: -103) and a "Фон" (Background) section.
- фон сцены (Stage Background):** A purple arrow points from the "Фон" section in the "Спрайт" panel to the stage area, indicating the background image.
- Сцена (Stage Panel):** A purple-bordered panel at the bottom right, containing a preview of the stage background and a "Фоны" (Backgrounds) section with the number "2".

Собери скрипт

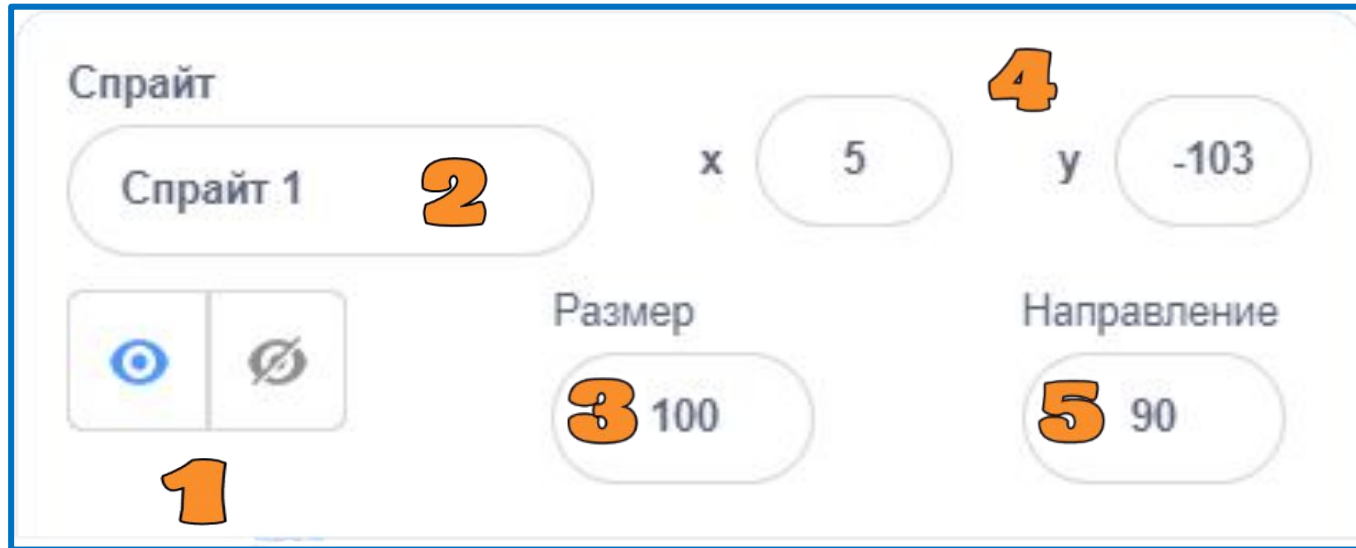


The image shows a Scratch script assembly puzzle. The pieces are as follows:

- Yellow event block:** "когда  нажат"
- Blue movement block:** "идти 10 шагов"
- Orange loop block:** "повторять всегда"
- Blue block:** "установить способ вращения влево-вправо"
- Orange loop block:** "повторять всегда"
- Blue block:** "края, оттолкнуться"
- Blue block:** "идти 10 шагов"
- Blue block:** "установить способ вращения влево-вправо"
- Blue block:** "если касается края, оттолкнуться"

The puzzle is partially assembled. The yellow event block is connected to the "идти 10 шагов" block. The "повторять всегда" loop block is connected to the "установить способ вращения влево-вправо" block. The "повторять всегда" loop block is also connected to the "идти 10 шагов" block. The "повторять всегда" loop block is also connected to the "установить способ вращения влево-вправо" block. The "повторять всегда" loop block is also connected to the "края, оттолкнуться" block. The "идти 10 шагов" block is connected to the "установить способ вращения влево-вправо" block. The "установить способ вращения влево-вправо" block is connected to the "если касается края, оттолкнуться" block.

Свойства Спрайта



1 Спрайт можно **скрыть** или **показать**.

2 Спрайту можно дать **имя**.

3 Можно изменить **размер** Спрайта.

4 Посмотреть **расположение** Спрайта на сцене.

5 Указать **направление** движения для Спрайта.

Как добавить Спрайт

The image shows the Scratch web editor interface. The browser address bar displays `scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted`. The top navigation bar includes the Scratch logo, a globe icon, and menu items: "Файл", "Редактировать", "Руководства", "Присоединяйся", and "Войти". Below this are tabs for "Код", "Костюмы", and "Звуки".

The left sidebar contains a "Управление" (Management) section with various block categories: Движение (Motion), Внешний вид (Appearance), Звук (Sound), События (Events), Управление (Management), Сенсоры (Sensors), Операторы (Operators), and Переменные (Variables). The "Движение" category is selected, showing blocks like "ждать 1 секунд" (wait 1 seconds), "повторить 10 раз" (repeat 10 times), "повторять всегда" (repeat forever), and "повторять всегда" (repeat forever).

The central workspace shows a stage with a female character and the Scratch cat. A red arrow points from the text "НОВЫЙ спрайт" (New sprite) to the character on the stage. Another red arrow points from the same text to the "Abby" sprite in the "Спрайт" (Sprite) panel at the bottom. The "Спрайт" panel shows the selected sprite "Abby" with coordinates x: -121, y: -78, size: 100, and direction: 90. The "Сцена" (Stage) panel shows the background "Фоны 2" (Backgrounds 2).

НОВЫЙ спрайт

Как добавить Фон

Спрайт

Sprite1

↔ x 29

↕ y -116

Показать



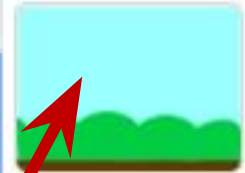
Размер

100

Направление

-90

Сцена



Фоны

2

**НОВЫЙ
фон**



Удалить Спрайт

Спрайт

Andie

↔ x 96

↕ y 16

Показать

Размер

Направление

100

90

Сцена

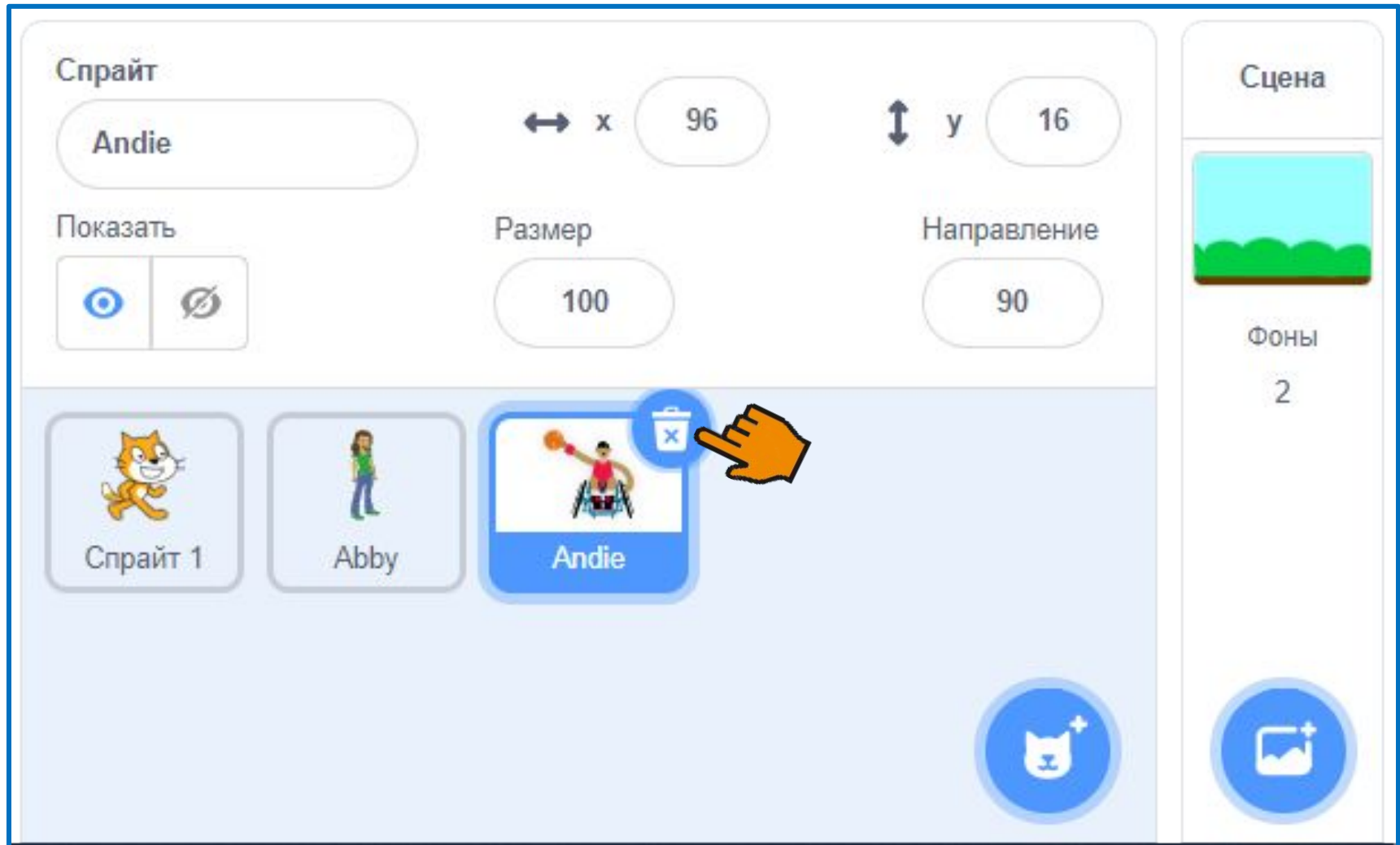
Фоны

2

Спрайт 1

Abby

Andie

The image shows the Scratch software interface. On the left, the 'Sprites' area contains three sprite thumbnails: 'Спрайт 1' (a cat), 'Abby' (a girl), and 'Andie' (a person in a wheelchair). The 'Andie' sprite is selected, and a trash can icon with an 'x' is overlaid on it, with a hand cursor pointing to it. Above the sprites, the 'Sprite' properties panel shows the name 'Andie', width '96', height '16', 'Show' (checked), 'Size' '100', and 'Direction' '90'. On the right, the 'Stage' area shows a background image and 'Backgrounds' '2'. At the bottom right, there are two circular buttons: one with a cat icon and a plus sign, and another with a landscape icon and a plus sign.

Запомни!

Спрайт умеет передвигаться, а **сцена** нет.

Сцена может иметь **скрипт**, **фон** и **звуки**, но не может использовать **блоки движения** и **блоки размера**.

Для спрайта можно добавлять новые **КОСТЮМЫ**, а для сцены – новые **ФОНЫ**.

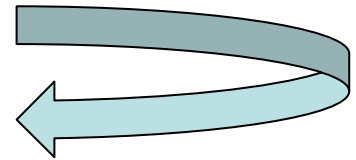
Стандартный фон — белый.

Размер картинки фона **480*360** пикселей.

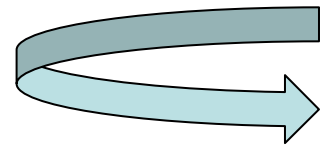
Упражнения для глаз

«Вращение глазами» (5 раз)

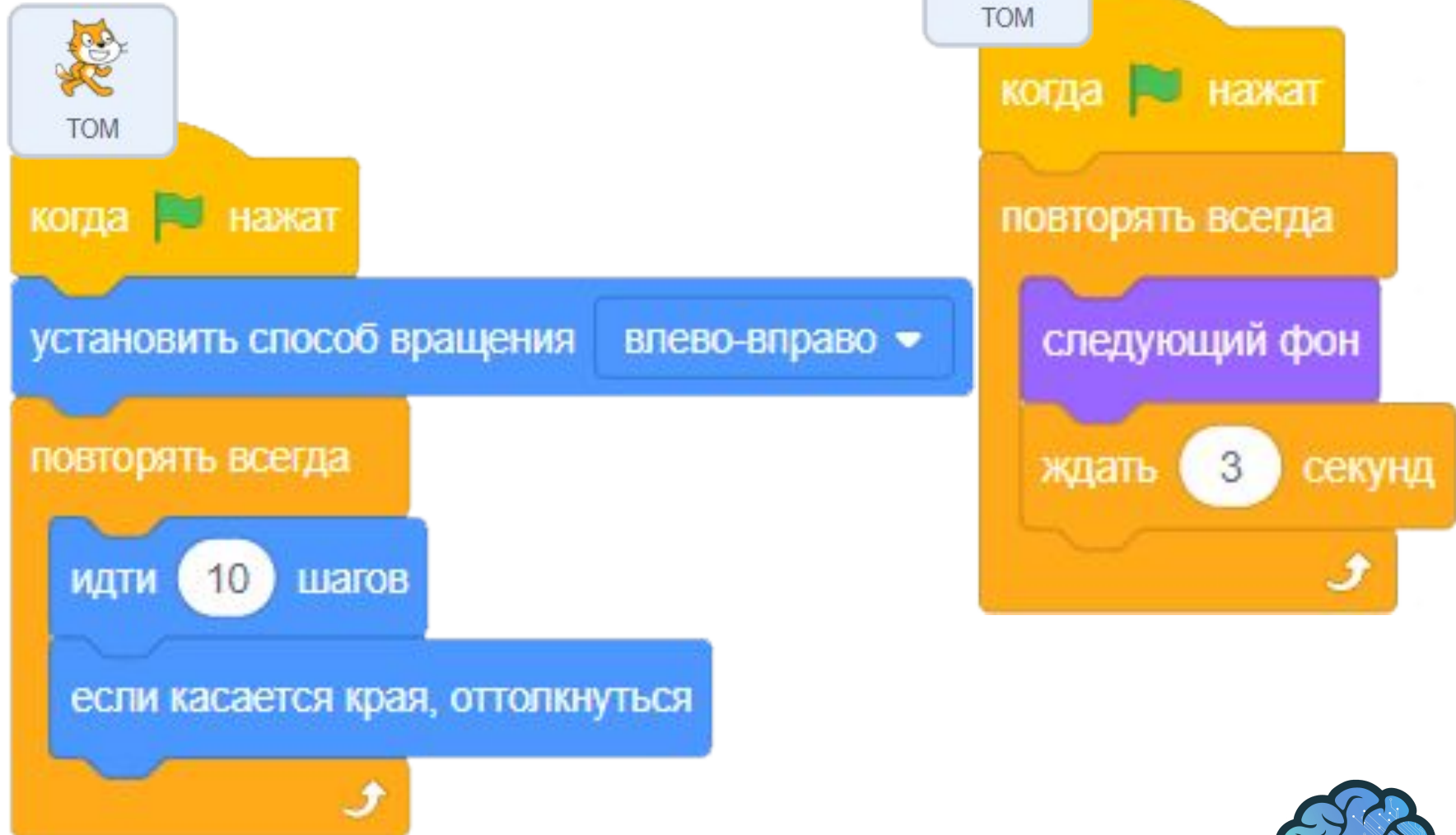
- по часовой стрелке



- против часовой стрелки



Проект «Прогулка Тома»



Проект «Прогулка по дому»



```
когда флажок нажат
  повторять всегда
    переключить фон на гостиная
    ждать 3 секунд
    переключить фон на спальня
    ждать 3 секунд
    переключить фон на кабинет
    ждать 3 секунд
```



сцена

```
когда флажок нажат
  повторять всегда
    следующий фон
    ждать 3 секунд
```

Подведение итогов

- сегодня я узнал...
- было трудно...
- я научился...
- я смог...
- мне захотелось...