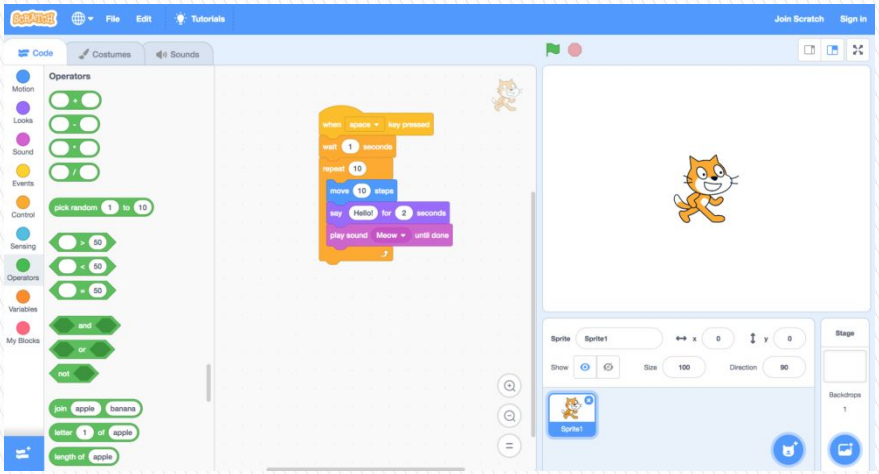
Презентация программы Skratch Desktop

Работу выполнил ученик 5 «Д» класса
Абрамов Дмитрий

- Название «Scratch» произошло от слова «scratching» — техники, используемой хип-хоп ди-джеями, которые крутят виниловые пластинки взад-вперёд руками для того, чтобы смешать музыкальные темы. Аналогично Scratch позволяет смешивать графику и фотографии, музыку и звуки. Такое смешивание поражает целый калейдоскоп проектов.



Возможности программы

- Хоть Scratch довольно простой язык, он позволяет создавать сложные и эффективные проекты: ролики, обучающие программы, компьютерные игры, презентации. Мы можем сочинять истории, рисовать и оживлять на экране придуманных нами персонажей, учиться работать с графикой и звуком. Это делает среду Scratch полезной и для старшеклассников

Особенности программы

- Программа Scratch в объектно-ориентированной среде «собирается» из разноцветных блоков команд так же, как собираются из разноцветных кирпичиков в конструкторах Лего различные объекты. Создание программ в Scratch происходит путём совмещения графических блоков в стеках. При этом блоки сделаны так, что их можно совмещать только в синтаксически верные конструкции, что исключает ошибки

Средства программы:

- – Стандартные для языков процедурного типа: следование, ветвление, циклы, переменные, типы данных (целые и вещественные числа, строки, логические, списки - динамические массивы), псевдослучайные числа;
- – Объектно-ориентированные: объекты (их поля и методы), передача сообщений и обработка событий;
- – Интерактивные: обработка взаимодействия объектов между собой, с пользователем, а также событий вне компьютера (при помощи подключаемого сенсорного блока);
- – Параллельное выполнение: запуск методов объектов в параллельных потоках с возможностью координации и синхронизации;
- – Создание простого интерфейса пользователя

Чему бы я хотел научиться:

- - Я бы хотел научиться сам создавать (рисовать) фоны и персонажей

- - Уметь строить более сложные блоки с анимацией персонажей

- - Исследовать новые возможности данной программы