

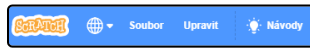
11.

Úvod do prostředí Scratch

Glóbus – slouží k přepnutí jazyka

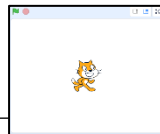
Soubor, Upravit - cokoli chceš s projektem, který vytváříš udělat

(uložit jej, kopírovat, nebo načíst jiný).



Zelená vlajka, červená značka a okno

s kocourem – simulace vašeho programu, spouštění, STOP, zvětšování okna tlačítkem se šipkami.



Pravá spodní strana slouží k **nastavení postavy** – velikost, umístění, viditelnost, nastavení směru.



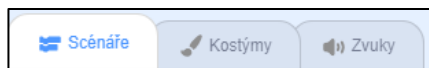
Spodní okno pro výběr postavy a výběr pozadí – modrá ikona s kočičkou+, modrá ikona krajinka+



Scénáře (vlevo) – každý příkaz má svoje barevné rozlišení – pohyby jsou modré, vzhled (postav) je fialový atd. Pro rychlé orientování jsou zde vytvořeny barevné kategorie – puntíky (přepínáme).

Kostýmy (záložka) – zde je možno měnit postavu, nakreslit si svoji, nebo pohybovat s postavami.

Zvuky (záložka) – možno vybírat a nahrávat, nebo vytvářet zvuky k postavám.



Pracovní okno – sem přetahujeme a spojujeme jednotlivé bloky a vytváříme příkazy pro postavu.

1/Příkazy vymažeme kliknutím pr. tl. myši a výběrem „smaž blok“, nebo jen přetáhneme zpět do blokové nabídky vlevo.

2/Každá postava má svoji pracovní kartu – poznáš podle ikonky v pravém horním rohu.

