

# ВСТУП ДО SCRATCH 3

У цій книжці ти навчишся кодувати власні ігри за допомогою Скретч 3. Ти працюватимеш з різними блоками для створення коду. Ти також дізнаєшся як додавати об'єкти, які називаються *спрайтами*, та застосовувати код, аби вони виконували твої команди. Наприкінці кожного розділу є завдання. Вони допоможуть покращити рівень твоїх навичок!

Але перш ніж писати код, давай більше дізнаємось про веб-сайт, який ми будемо використовувати.



## РЕДАКТОР SCRATCH

Редактор Scratch — середовище, в якому можна створювати проекти в Scratch. Ось його основні складові:

**Меню** Використовуй *Файл*, аби зберегти чи завантажити свій проект.

**Основні вкладки** Вибирай між кодуванням, малюванням чи додаванням звуку.

**Категорії блоків** Блоки в палітрі блоків поділено на групи за кольором. Натисни на категорію, щоб перейти до необхідних блоків.

**Область кодування** Перетягуй, кидай та об'єднуй блоки, аби створити свій код.

**Виконати і Зупинити** Натисни на зелений прапорець, аби запустити свій код, або на знак *Зупинити*, щоб припинити його роботу.

**Розмір Сцени** Використовуй ці кнопки, щоб зробити Сцену меншою, звичайного розміру або збільшити на весь екран.

**Сцена** Тут буде працювати програма.

**Спрайти** Об'єкти, які рухаються по Сцені.

**Інформація про спрайт** Тут вказані характеристики кожного спрайта, як-от його розмір.

**Програмні блоки** Показано блоки, які належать до певної групи. Прокрути донизу, щоб знайти потрібний блок.

**Навчальні матеріали** Тут відображено довідкові відео. Натисни на білий хрестик, аби закрити цю панель.

**Список спрайтів** Тут вказано всі спрайти твого проекту. Вибраний спрайт має синю рамку навколо.

**Обрати спрайт** Додавай новий спрайт до свого проекту.

**Обрати тло** Додавай нове тло до свого проекту.

Scratch має безліч блоків, спрайтів і звуків, про які варто дізнатися.

Не хвилюйся — ти швидко навчишся ними користуватися!

## ОСНОВНІ ВКЛАДКИ

Під час створення ігор тобі потрібно використовувати три основні функції редактора Scratch, завдяки яким можна кодувати, змінювати вигляд спрайтів або додавати до них звук.

Вкладка Код дозволяє перетягувати блоки в Область кодування.

Код

Образи

Звуки

Натисни Образи, щоб змінити вигляд своїй спрайтів.

У вкладці Звуки можна додавати новий звук до свого проекту.

## ВКЛАДКА ОБРАЗИ

Заповнення Використовуй, щоби встановити колір, яким малюватимеш.

Назад Натисни, якщо помилився під час малювання.

**Образи** Подібно до того, як у тебе є більше ніж один комплект одягу, спрайт може мати більше ніж один вигляд. У Scratch ці вигляди називаються образами. Ти будеш використовувати різні образи для створення нескладних анімацій.

**Обрати образ** Додай новий образ своєму спрайту.

**Інструменти для малювання** Використовуй їх, аби малювати свій спрайт.

**Інструменти для масштабування** Необхідні, щоб збільшити зображення і додати деталей до вигляду спрайту.

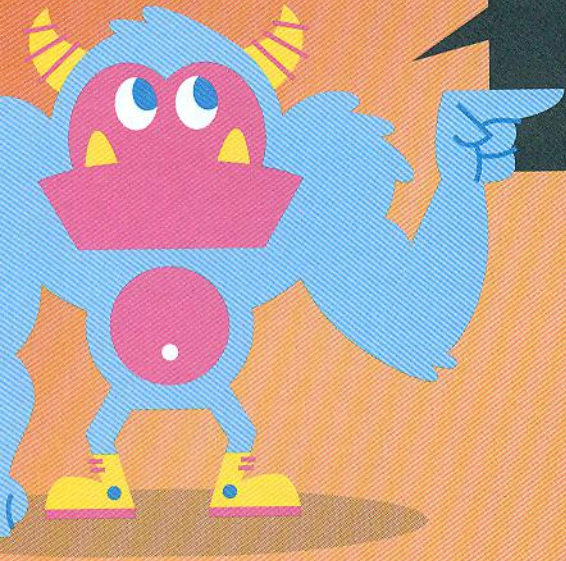
Натисни на У векторне / растрове, щоб зберегти зображення як векторне або растрове. Векторні виглядатимуть чіткіше, але растрові створювати набагато простіше.

Коли ти малюєш на тлі, вкладка **Образи** змінюється на вкладку **Тло**.  
Інструменти для малювання фонів працюють ідентично.

Код

Образи

Звуки



## ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ МАЛЮВАННЯ (РАСТРОВЕ ЗОБРАЖЕННЯ)



**Пензель** Користуйся мишкою, щоб намалювати спрайт.



**Текст** Друкуй поверх свого спрайту.



**Лінія** Щоб намалювати пряму лінію, тримай ліву кнопку мишки натиснутою і тягни.



**Заповнення** Розфарбуй елементи свого спрайту.



**Коло** Протягни мишкою, щоб намалювати еліпс. (Тримай натиснутою клавішу *Shift*, щоб утворилося коло.)



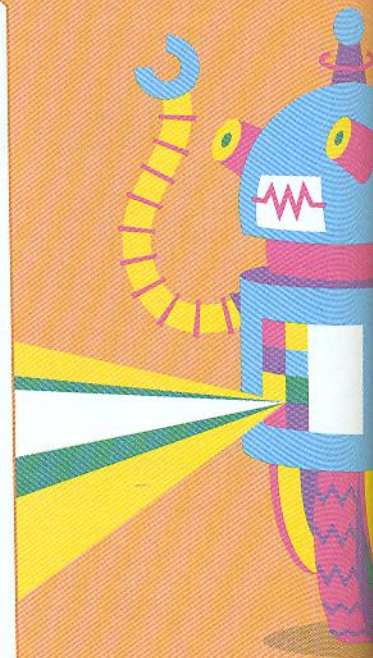
**Гумка** Зітри частину свого спрайту. (Так значно легше виправити помилку, якщо ти її зробив!)



**Прямокутник** Протягни мишкою, щоб намалювати прямокутник.



**Обрати** Вибери частину спрайту, щоб її перевернути, скопіювати чи обернути.



# КОЛЬОРОВІ ПОВЗУНКИ

Колір 23



Насиченість 100



Яскравість 90



Переміщаючи повзунки, ти можеш створити понад мільйон кольорів! Але знайти потрібний тобі відтінок може бути складно.

Використовуй наведені нижче значення, щоб створити основний колір; потім регулюй повзунки та експериментуй, аби знайти потрібний відтінок.

