



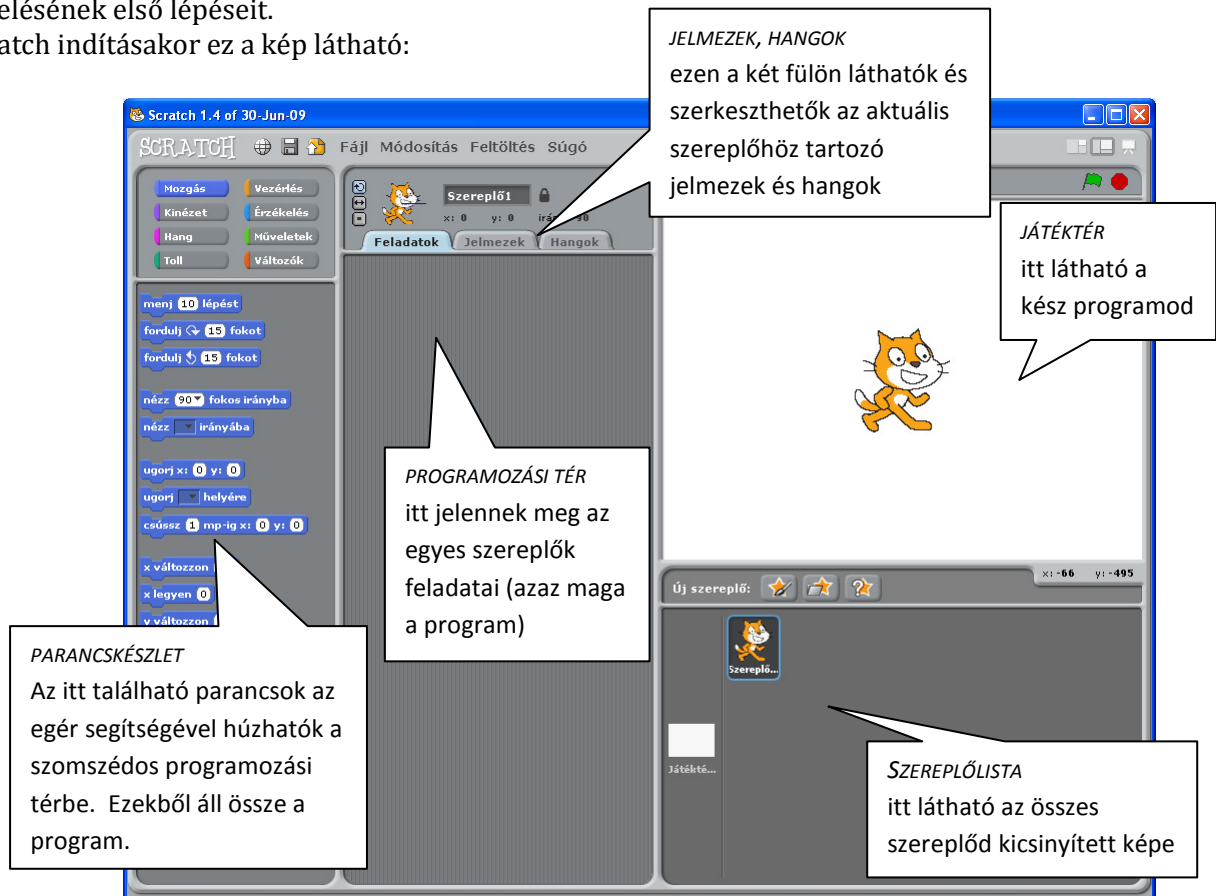
Scratch Magyarország Portál

Takács Valéria
2009.

1. Ismerkedés a Scratch környezettel

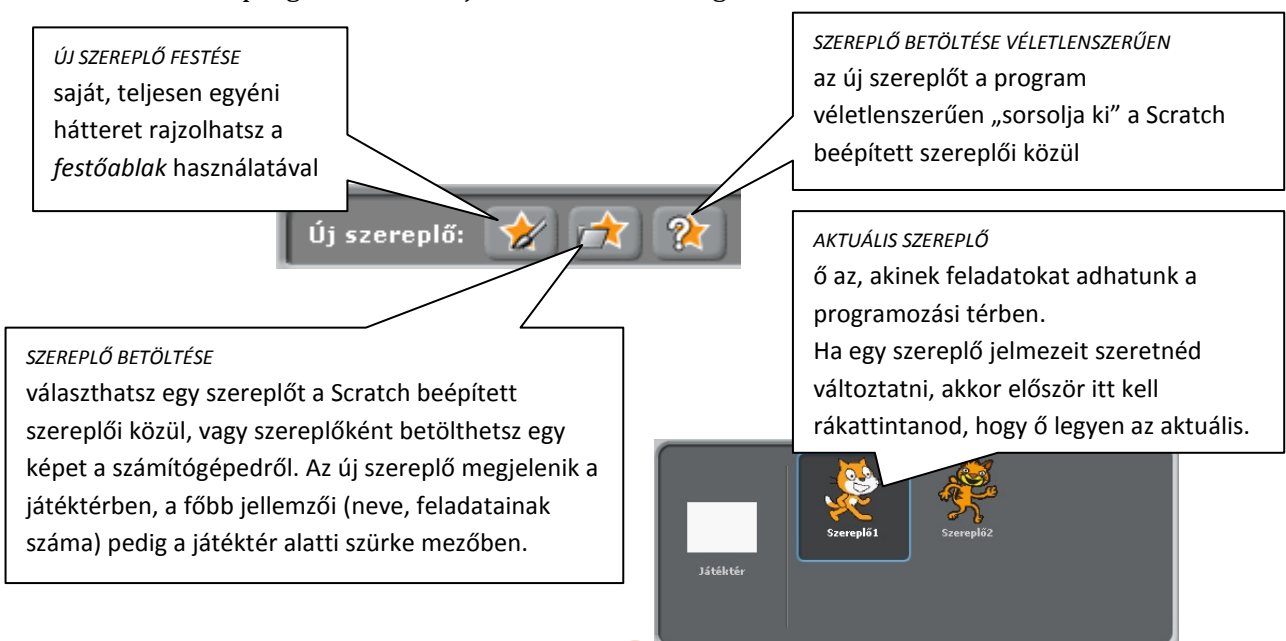
A Scratch mesék és játékok készítésére alkalmas programozási környezet. A következőkben megtanulhatod a kezelésének első lépéseit.

A Scratch indításakor ez a kép látható:



A Szereplők

A Scratchben a játékok, animációk szinte elképzelhetetlenek szereplők nélkül, ezért fontos megismerni a kezelésüket. Kezdetben egyetlen szereplő van a játéktérben, a képen látható macska. Ezen könnyen változtathatsz: néhány kattintással új szereplőket tölthetsz be vagy módosíthatod a már meglévőket. Ehhez a játéktér alatti, illetve a programozási tér jelmezek fülén lévő gombokat használhatod.



JELMEZEK

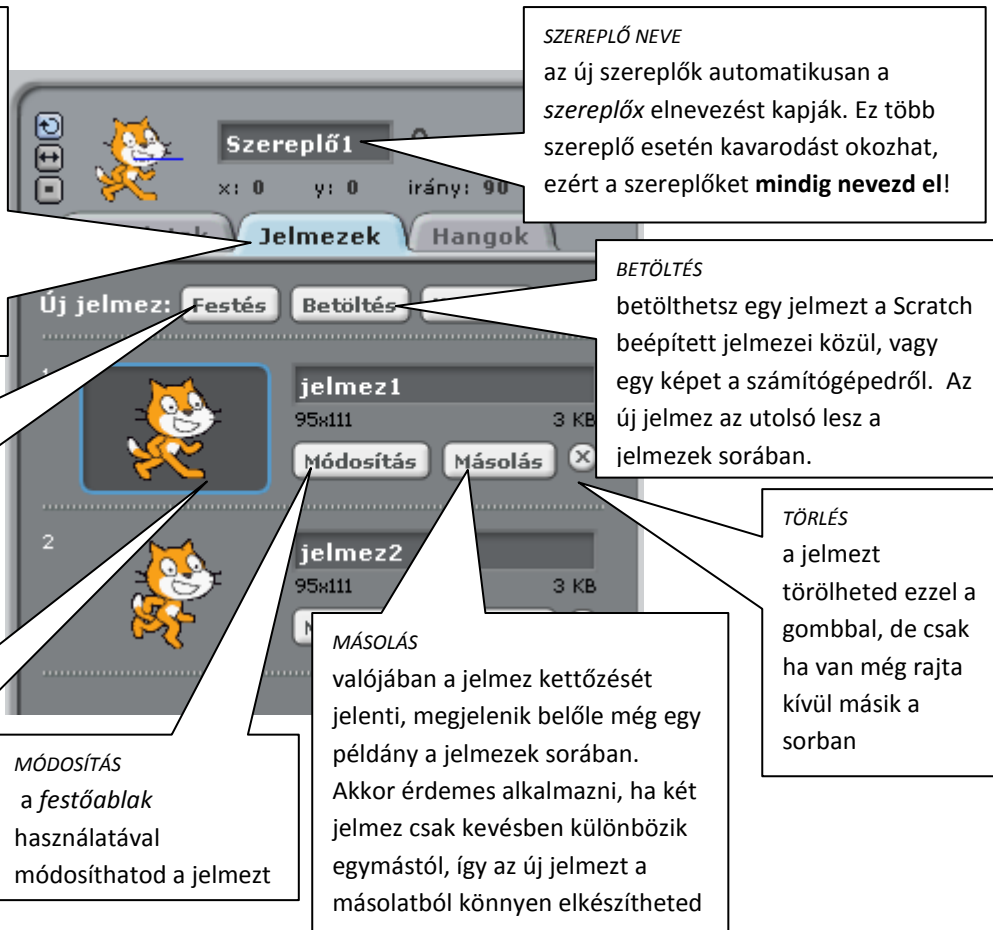
Egy szereplő jelmezei hasonlóak, mint egy film képkockái. Általában a szereplő „pillanatfelvételei” egy bizonyos tevékenység elvégzése közben (pl. a mozgásának fázisai). A jelmezek nagyon fontosak, gyakran tőlük válik „élővé” a szereplő.

FESTÉS

saját, teljesen egyéni jelmezt rajzolhatsz a szereplőnek a *festőablak* használatával

AKTUÁLIS JELMEZ

A jelmezek közül a késsel keretezett. Ilyen alakban jelenik meg a szereplő a játéktérben



SZEREPLŐ NEVE
az új szereplők automatikusan a *szereplőx* elnevezést kapják. Ez több szereplő esetén kavarodást okozhat, ezért a szereplőket **mindig nevezd el!**

BETÖLTÉS
betölthetsz egy jelmezt a Scratch beépített jelmezei közül, vagy egy képet a számítógépedről. Az új jelmez az utolsó lesz a jelmezek sorában.

TÖRLÉS
a jelmezt törölheted ezzel a gombbal, de csak ha van még rajta kívül másik a sorban

MÓDOSÍTÁS
a *festőablak* használatával módosíthatod a jelmezt

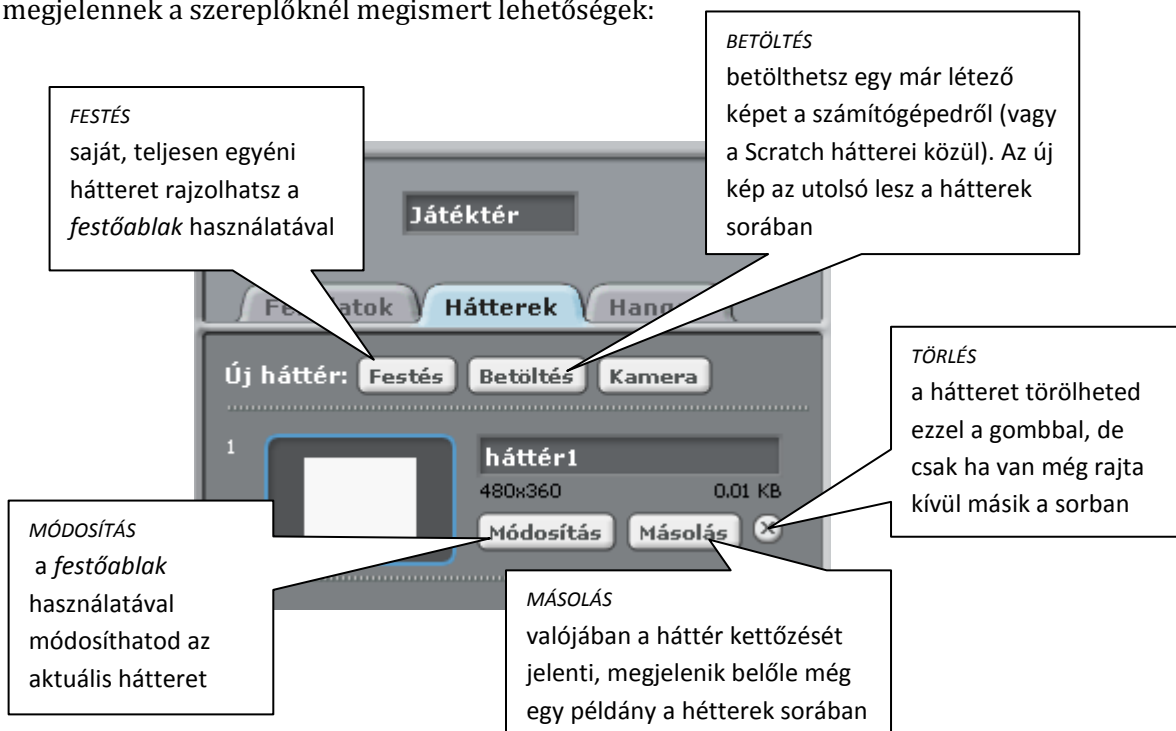
MÁSOLÁS
valójában a jelmez kettőzését jelenti, megjelenik belőle még egy példány a jelmezek sorában. Akkor érdemes alkalmazni, ha két jelmez csak kevésben különbözik egymástól, így az új jelmezt a másolatból könnyen elkészítheted

MÓDOSÍTÁS
a *festőablak* használatával módosíthatod a jelmezt

Új háttér betöltése

Ahhoz, hogy egy animáció vagy egy játék szép és élvezetes legyen, fontos a megfelelő háttér. Ez általában nem fehér, szóval változtasd meg! Mivel a háttér valójában a Scratch egy speciális szereplője, ezért a kinézetének módosítása hasonlít a szereplők változtatásához, tehát nem lesz nehéz dolgod:

- Kattints a játéktér alatti mezőben a fehér téglalapra (ez most a beállított háttér)
- a programozási környezetben válaszd ki a hátterek fület
- itt megjelennek a szereplőknél megismert lehetőségek:



FESTÉS
saját, teljesen egyéni hátteret rajzolhatsz a *festőablak* használatával

BETÖLTÉS
betölthetsz egy már létező képet a számítógépedről (vagy a Scratch hátterei közül). Az új kép az utolsó lesz a hátterek sorában

TÖRLÉS
a hátteret törölheted ezzel a gombbal, de csak ha van még rajta kívül másik a sorban

MÓDOSÍTÁS
a *festőablak* használatával módosíthatod az aktuális hátteret

MÁSOLÁS
valójában a háttér kettőzését jelenti, megjelenik belőle még egy példány a hátterek sorában