

Instrucziun per scolaras e scolars

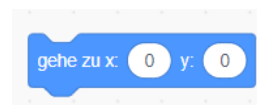
# Scratch 2

## Repetiziuns

Cun questa instrucziun emprendas ti da diriger il moviment dal giat cun in circuit infinit. Sas ti muventar il giat uschia ch'el va adina vinavant a dretga?

### Moviment e tuns cun repetiziuns

1. Tschenta avant la repetiziun in element «gehe zu 0 0» (vesair maletg) per turnar mintga giada che ti cliccas sin la bandiera verda (buttun da cumenzament) entamez il sector.
2. Sas ti mussar al giat dad ir diesch giadas a dretga e sunter diesch giadas a sanestra?
3. Tge capita, sche ti circumdeschas tes program dad ir a dretga e sanestra cun l'element «wiederhole fortlaufend»? Ponderescha, sche ti pudessas integrar quel moviment u in sumegliant en tes invit digital.



Qua vesas ti ina soluziun pussaivla cun e senza in element «wiederhole fortlaufend»:



Senza l'element «wiederhole fortlaufend»



Cun l'element «wiederhole fortlaufend»

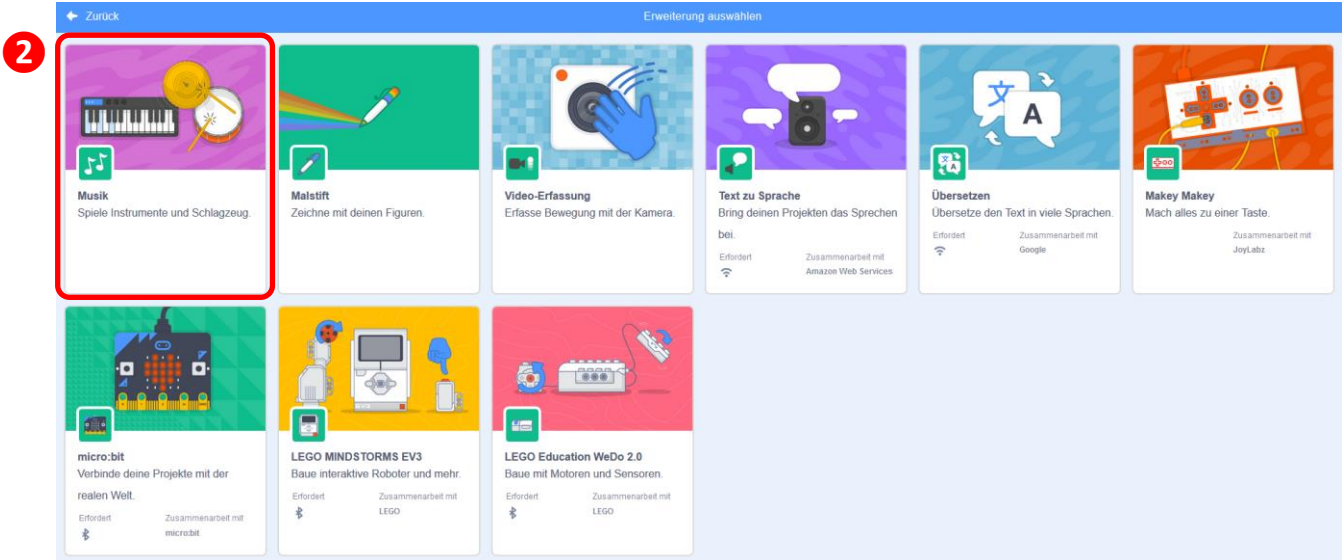
## Ussa sas ti ...

... duvrar circuits (elements da repetiziun) per programmar moviments en Scratch.

**Supplementar: agiuntar ulteriuras palettas da scripts cun elements da programmaziun**

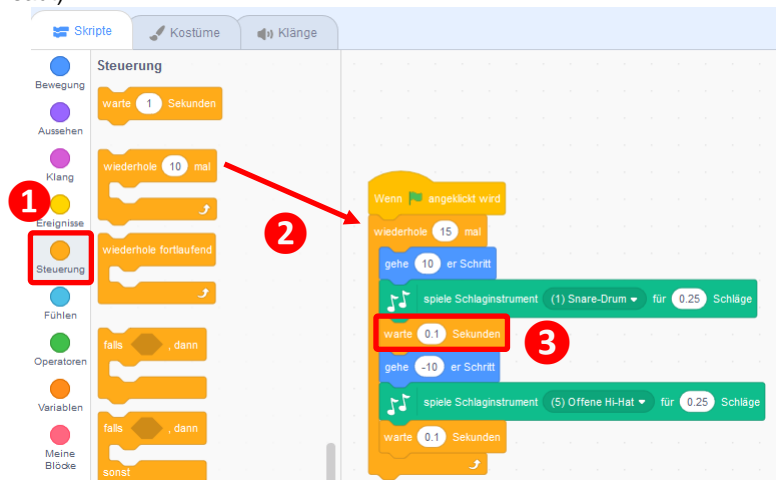
Per pudair duvrar en Scratch per exempel ils elements da programmaziun da musica, stos ti l'emprim agiuntar la paletta da scripts supplementara «Musik».

1. Clicca giudim a sanestra sin il buttun «Erweiterung hinzufügen».
2. Tscherna la paletta da musica per agiuntar ella en il sectur dals scripts.



Sche ti vuls crear ina successiun da plirs tuns e moviments, èsi pli simpel da lavurar cun repetiziuns. Quai vala era per tuns e moviments en tes invit digital (p.ex. per in saut).

1. Tscherna en il sectur dals scripts la paletta «Steuerung».
2. Tira l'element «Wiederhole ... mal» en il sectur dal script, creescha in program cun elements da tun. Lavura cun la paletta «Musik».
3. Agiunta al program in element «warte ... Sekunden» per ch'ils pass ed ils tuns na gijajan betg memia spert. Il temp pos ti adattar co che ti vuls.



I dat differents elements da repetiziun. L'element da repetiziun «wiederhole fortlaufend» repeta senza fin il script (il program). Perquai na pon ins agiuntar nagins auters elements suenter.



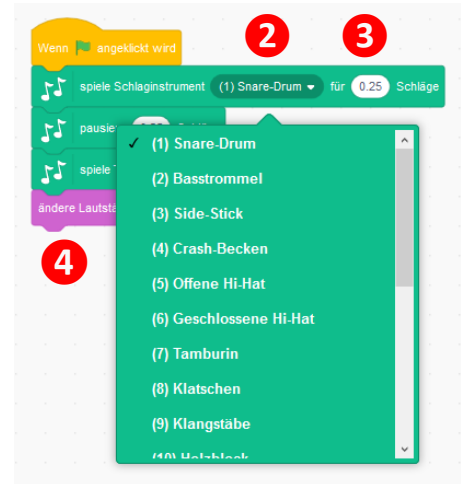
Ussa sas ti ...

- ... muventar las figuras.
- ... crear emprims programs cun pliras repetiziuns (circuits).
- ... agiuntar ulteriuras palettas tematicas.

## Integrar ed elavurar tuns

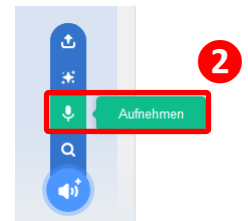
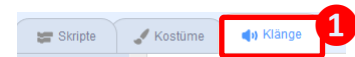
Cun agid da programs da circuit (repetiziuns) sas ti ussa muventar uschè ditg sco quai che ti vuls las figuras en tes invit digital. Nus avain er integrà ils emprims tuns. Ussa vulain nus elavurar ils tuns che las figuras (p.ex. il giat) fan, cura ch'ellas sa movan u cura che ti givischas.

1. Tscherna la paletta «Musik». Tira plirs elements da tun en il sectur dal script per far musica.
2. Tscherna in auter tun.
3. Emprova da midar la lunghezza dal tun.
4. Vegns ti da far ina melodia simpla u da midar il volumen?

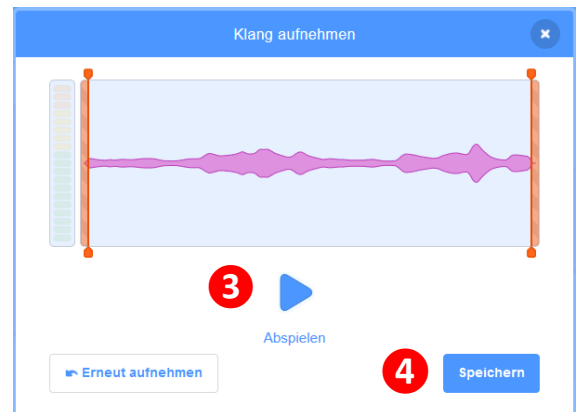
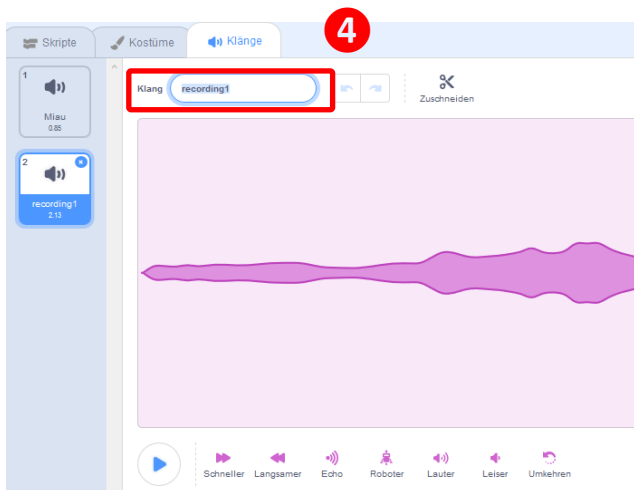


## Registrar ed integrar tuns

1. En il sectur «Klänge» pos ti registrar agens tuns.
2. Clicca giudim a sanestra per registrar in nov tun.
3. Ina fanestra da registraziun s'avra. Cun il buttun «Aufnehmen» pos ti registrar, tagliar e memorisar novs tuns.
4. Registrescha ils tuns e memorisescha els cun in num adattà.
5. En il sectur «Skripte» pon ins tscherner las registraziuns sco tun ed integrar ellas en il program.



L'element «spiele Klang ... ganz» è adattà meglier, perquai ch'il program continuescha pir, cura che la registraziun è a fin.



## Ussa sas ti ...

- ... integrar tuns ed attribuir els a las figuras.
- ... registrar tezza/tez tuns ed integrar els en tes program.

## Agiuntar e concepir ina culissa

Per dar in conturn a l'invit, dovra nossa ovra d'art digitala ina culissa adattada. Quella pon ins tscherner giudim a dretga en il sectur «Bühne».

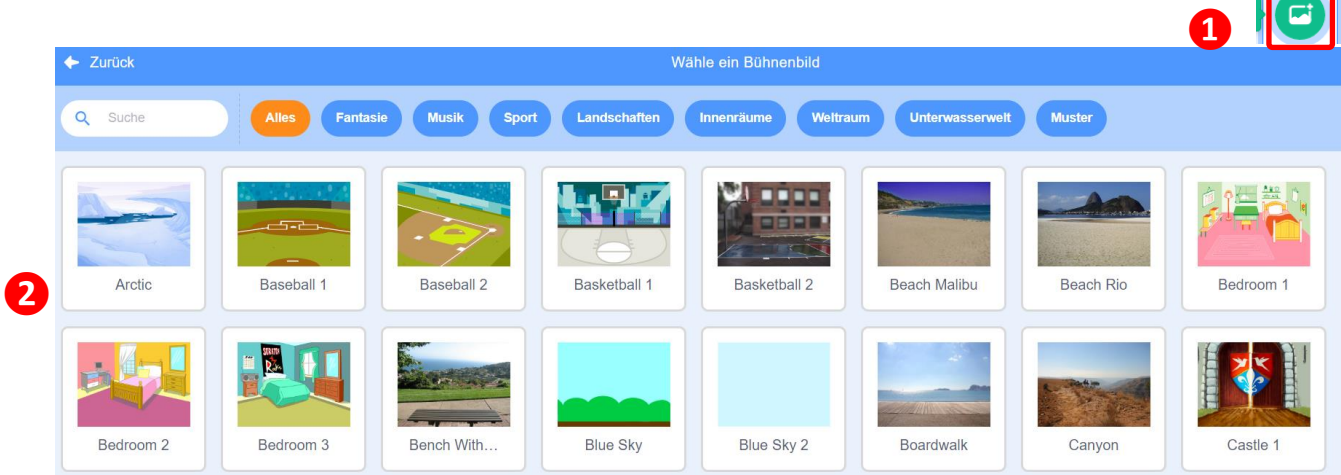
Ins po era crear in'atgna culissa u chargiar si ina datoteca.

Tscherna ina culissa che va a prà cun tes sboz.



## Culissa or da la biblioteca

En la biblioteca dal program datti bleras bellas culissas che ti pos tscherner e suenter er adattar, sche ti vuls.



1. Clicca sin il simbol da la marella giudim a dretga per avrir la biblioteca. La biblioteca è ordinada tenor temas.
2. Tscherna in maletg da la biblioteca e conferma cun «OK».

## Crear atgnas culissas (mo per programmaders avanzads)

3. Clicca sin il sectur «Bühnenbilder», tscherna in titel adattà ed agiunta cun il buttun «Hinzufügen» ina culissa disponibla.
4. Cun agid dals utensils pos ti ussa midar il maletg.

## Ussa sas ti ...

... tscherner ina culissa en la biblioteca e midar ella u concepir in'atgna culissa.

