

Instrucziun per scolaras e scolars

Scratch 3

Moviments cundiziunads e midadas cundiziunadas

Cun questa instrucziun emprendas ti da muventar il giat cun ina repetiziun cundiziunada. Pos ti muventar el uschia ch'el va adina tranter l'ur dretg e l'ur sanester vi e nà? Reusseschi er a tai d'integrar in tun, cura ch'il giat cuntanscha l'ur?

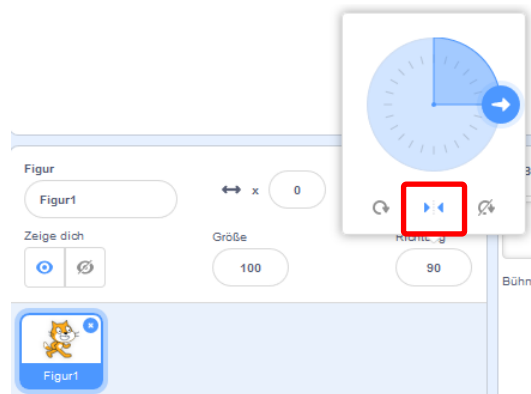
1. Dovra per la repetiziun cundiziunada l'element «wiederhole bis ...».
2. Per ch'il computer «sentia» ch'il giat tutga l'ur, dovra el l'element «wird Rand berührt?» da la paletta «Fühlen». Integrescha l'element en il champ hexagonal vid.
3. Ussa dovri in element da sa volver per ch'il giat giaja puspè en tschella direcziun. Agiunta l'element «drehe dich um 180 Grad». Per ch'il moviment na fineschia betg a l'emprim ur, stos ti agiuntar l'element «wiederhole fortlaufend» en tes program.



Tip:

Per che la figura na stettia betg sin il chau, cura ch'ella sa volva per 180 grads, stos ti smatgar il champ da direcziun sur la figura.

Tar «Drehmodus» stos ti cliccar sin il paliet dubel. Uschia stat la figura sidretg, cura ch'ella sa volva.



Ussa sas ti ...

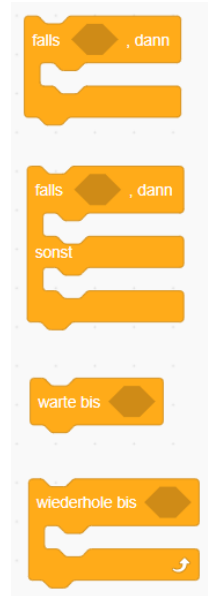
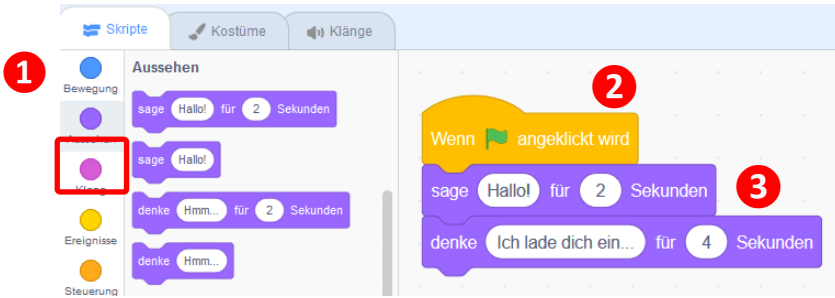
... duvrar circuits cundiziunads (elements da repetiziun) per programmar moviments e decisiuns en Scratch.

Decisiuns

Per decisiuns dovr'ins ils elements vesaveils en il maletg. Sche la cundiziun è dada, cuntinuescha il program cun ils cumonds dal sector «dann». Sche la cundiziun n'è betg dada, vegnan exequids ils cumonds dal sector «sonst».

Las decisiuns dovran adina in element da la paletta «Fühlen».

Mintgatant pon ins era duvrar l'element «warte bis» che retegna il program parzial fin che la cundiziun tschernida è dada.

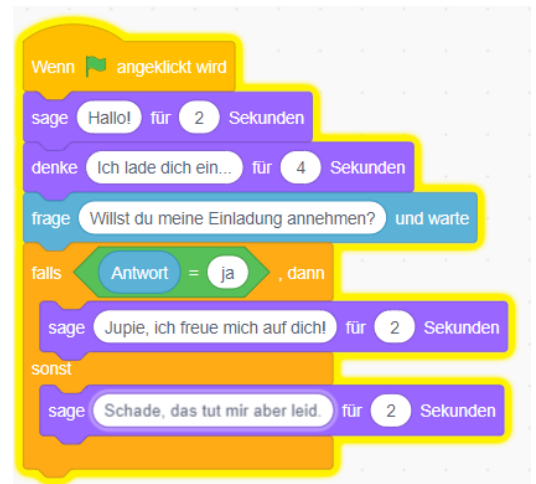


Discurrer

Cun ils elements da discurrer survegn il giat ina nivletta cun il text. Quests elements pussibiliteschan a tai da far ina dumonda a la persuna che guarda il program e schizont d'integrar la resposta en il program.

1. Tscherna la paletta «Aussehen».
2. Tira ussa cun la mieur ils elements da discurrer adattads en il sector dal script.
3. Mida il text ed eventualmain er il temp che quel vegn mussà.

En la paletta «Fühlen» datti in element da dumonda che fa l'emprim ina dumonda e spetga lura fin ch'ina resposta vegn endatada. La resposta po vegnir integrada en il program. Emprova in exempel.



Ussa sas ti ...

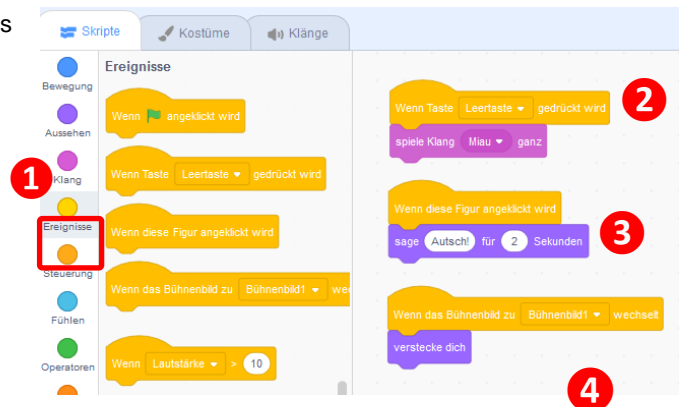
- ... far discurrer las figuras.
- ... integrar ils elements da decisiun che permettun da crear bleras variantas dal program en Scratch.

Elements per cumenzar il program

Mintga program dovra in punct da partenza. Elements da cumenzament na pon betg vegnir colliads cun auters elements. I dat plirs elements da cumenzament.

Ti enconuschas gia l'element da cumenzament verd, quel ch'ins po activar cun la bandiera verda.

1. Tscherna ils elements da cumenzament en la paletta «Ereignisse».
2. Quest element pussibilitescha da cumenzar il program cun ina tasta da la tastatura.
3. Cun quest element cumenza il program, cura che la figura vegn tutgada.
4. Cura ch'ins mida la culissa, dovr'ins quest element da cumenzament. Uschia po ina figura per exempel sparir.



Midar la color e la cumparsa

Ussa vulain nus midar la cumparsa dal giat e dar ina nova color ad el.

1. Tscherna en la paletta «Aussehen» l'element «ändere Effekt».
2. Mida ils effects ed ils dumbers e guarda co ch'il giat sa mida.
3. Tschenta a la fin dal program l'element «schalte Grafikeffekte aus» per puspè dar al giat sia cumparsa normala.

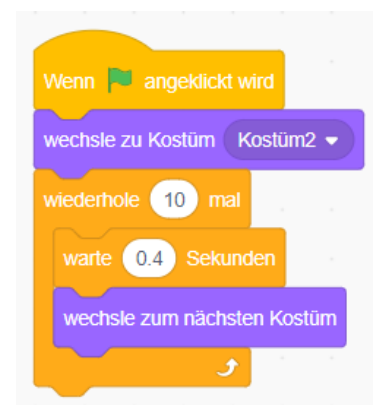


Midar il costum

Ultra da la color pon ins midar er il costum da mintga figura.

Nus midain uss il costum dal giat.

1. Tira l'element «wechsle zu Kostüm ...» en il sector dal script. Uschia èsi pussaivel da midar il costum. Ti pos era duvrar l'element «wechsle zum nächsten Kostüm» per midar ils costumes.
2. Cun duvrar repetiziuns ed elements da spetgar pos ti influenzar la lunghezza e la frequenza da la midada (p.ex. duai il giat ir spert u plaun).



Ussa sas ti ...

- ... midar la color e la cumparsa da las figuras.
- ... duvrar cun intenziun differentes elements da cumenzament.

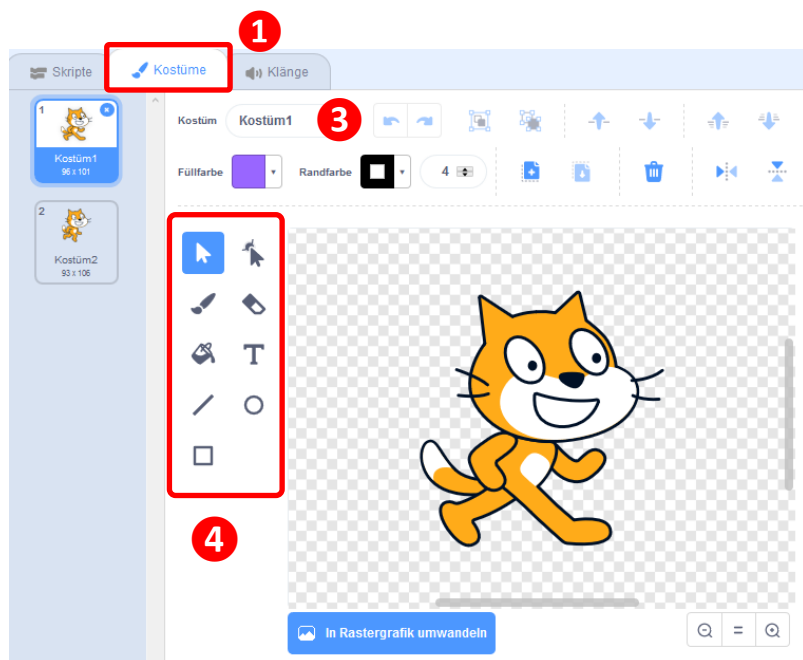
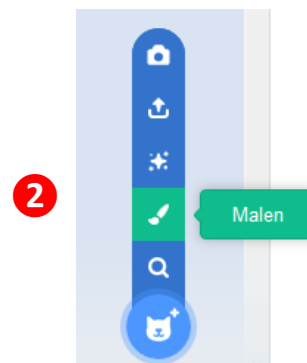
Far e concepir costums

Ti pos era far agens costums u adattar els.

1. Tscherna il sectur «Kostüme».
2. Cun las quatter funcziuns:
 - costum or da la biblioteca
 - dissegnar in agen costum
 - costum da surpraisa
 - costum or d'ina datoteca
 - fotografar in costum

pos ti da tut temp far novs costums.

3. Dà in num al costum.
4. Per dissegnar in agen costum stattan a disposiziun a tai blers utensils – emprova els per chapir lur funcziuns.



Ussa sas ti ...

- ... midar ils costums da las figuras.
- ... far agens costums e midar la cumparsa da las figuras tenor tes gust.

Cun la savida che ti has ussa davart la surfatscha da programmar Scratch sas ti programmar vaira bler per tes invit digital. Ti pos integrar nivlettas, tuns, moviments ed elements cundiziunads. Plinavant sas ti co che ti pos midar la cumparsa da las figuras e la culissa. Ti savessas schizunt programmar che pliras figuras sautan.

Ussa fineschas ti l'emprima versiun da tes invit digital. Bun success.

Scratch vegn sviluppa da la Lifelong-Kindergarten-Group al MIT-Media-Lab. Vesair <https://scratch.mit.edu>.