Instrucziun per scolaras e scolars

Scratch 3

Movimaints cundiziunats e müdadas cundiziunadas

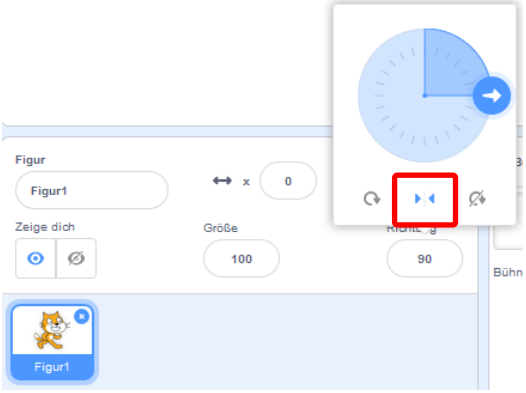
Cun quista instrucziun imprendast tü a muantar il giat cun üna repetiziun cundiziunada. Poust muantar el uschè, ch'el va adüna tanter l'ur dret e l'ur schnester vi e nan? Sast eir integrar ün tun, cur cha'l giat riva pro l'ur?

1. Douvra per la repetiziun cundiziunada l'elemaint «wiederhole bis ...».
2. Per cha'l computer «bada» cha'l giat tocca l'ur, douvra el l'elemaint «wird Rand berührt?» da la paletta «Fühlen». Integrescha l'elemaint i'l chomp hexagonal vöd.
3. Uossa douvrast ün elemaint da volver per cha'l giat giaja darcheu in tschella direcziun. Agiundscha l'elemaint «drehe dich um 180 Grad». Per cha'l movimaint nu finischa pro'l prüm ur, stoust agiundscher l'elemaint «wiederhole fortlaufend» in teis program.

Tip:

Per cha la figüra nu stetta sül cheu, cur ch'ella as volva per 180 grads, stoust tü schmachar il chomp da direcziun sur la figüra.

Pro «Drehmodus» stoust tü cliccar süllas frizzinas dublas. Uschè sta la figüra dret sü, cur ch'ella as volva e nun es sül cheu.



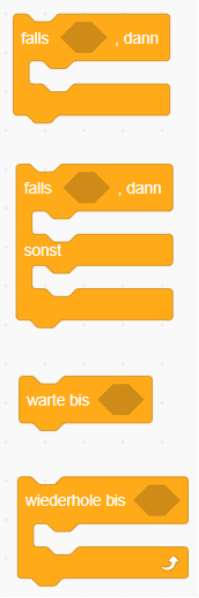
Uossa sast tü …

… dovrar circuits cundiziunats (elemaints da repetiziun) per programmar movimaints e decisiuns.

inform@21

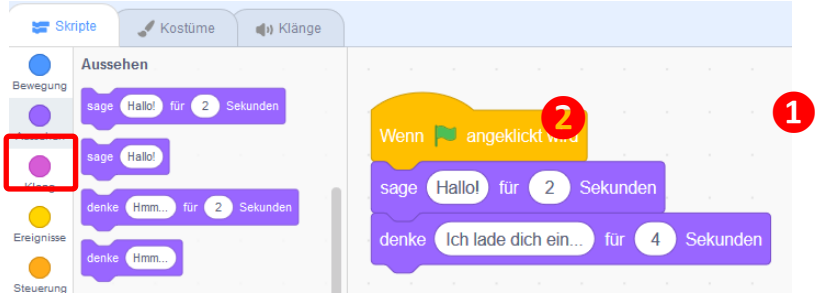
© Meds d'instrucziun dal Grischun

Decisiuns



Per decisiuns as douvra ils elemaints visibels i'l purtret. Scha la cundiziun es datta, cuntinuescha il program culs cumonds dal sectur «dann». Scha la cundiziun nun es datta, vegnan executats ils cumonds dal sectur «sonst».
Las decisiuns douvran adüna ün elemaint da la paletta «Fühlen».

Minchatant as poja eir dovrar l'elemaint «warte bis» chi retegna il program parzial fin cha la cundiziun tschernüda es datta.

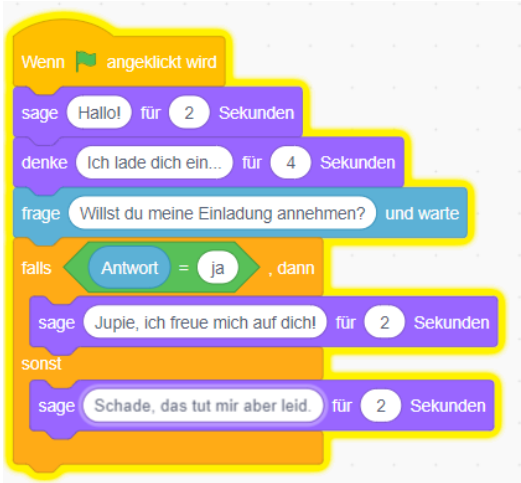


Discuorrer

Culs elemaints da discuorrer survain il giat üna nüvletta cul text. Quists elemaints at permettan da far üna dumonda a la persuna chi guarda il program e dafatta integrar la resposta i'l program.

1. Tscherna la paletta «Aussehen».
2. Tira uossa ils elemaints da discuorrer adattats culla mür i'l sectur dal script.
3. Müda il text ed eventualmaing eir il temp cur cha quel vain muossà.

Illa paletta «Fühlen» daja ün elemaint da dumonda chi fa il prüm üna dumonda e spetta lura fin ch'üna resposta vegn indatada. La resposta po gnir integrada i'l program. Prouva ün exaimpel.



Uossa sast tü …

… far discuorrer las figüras.
… integrar ils elemaints da decisiun chi permettan da crear bleras variantas dal program.

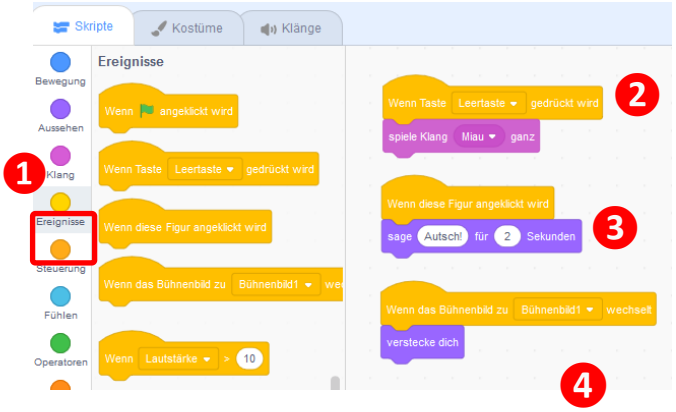
© Meds d'instrucziun dal Grischun

Elemaints per cumanzar il program

Mincha program douvra ün punct da partenza. Elemaints da cumanzamaint nu pon gnir colliats cun oters elemaints. I dà plüs elemaints da cumanzamaint.

Tü cugnuoschast fingià l'elemaint da cumanzamaint verd, quel chi's po activar culla bindera verda.

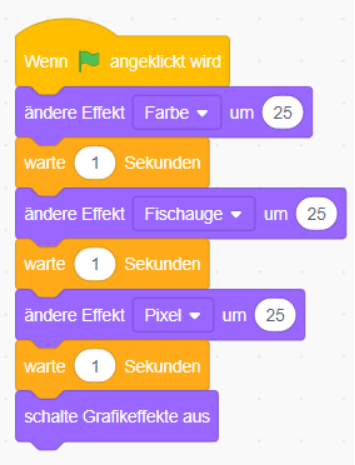
1. Tscherna ils elemaints da cumanzamaint illa paletta «Ereignisse».
2. Quist elemaint permetta da cumanzar il program cun üna tasta da la tastatura.
3. Cun quist elemaint cumainza il program, cur cha la figüra vain tocca.
4. Cura chi's müda la culissa, as douvra quist elemaint da cumanzamaint. Uschè po üna figüra per exaimpel sparir.



Müdar la culur e la cumparsa

Uossa lain nus müdar la cumparsa dal giat e til dar ün'otra culur.

1. Tscherna illa paletta «Aussehen» l'elemaint «ändere Effekt».
2. Müda ils effets ed ils nomer e guarda co cha'l giat as müda.
3. Metta a la fin dal program l'elemaint «schalte Grafikeffekte aus» per dar al giat darcheu sia cumparsa normala.

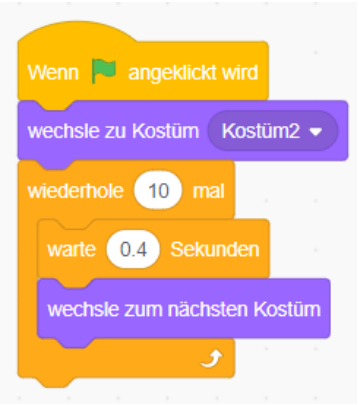


Müdar il costüm

Sper la culur as poja eir müdar il costüm da mincha figüra.

Nus müdain uossa il costüm dal giat.

1. Tira l'elemaint «wechsle zu Kostüm ...» i'l sectur dal script. Uschè esa pussibel da müdar il costüm. Tü poust eir dovrar l'elemaint «wechsle zum nächsten Kostüm» per müdar ils costüms.
2. Cun dovrar repetiziuns ed elemaints da spettar poust influenzar la lunghezza e la frequenza da la müdada (p.ex. sto il giat ir svelt o plan).

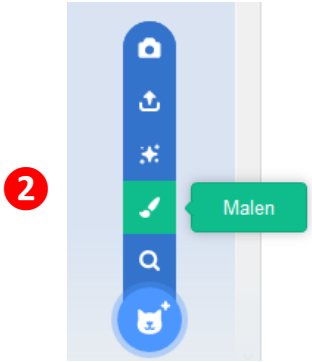


Uossa sast tü …

… müdar la culur e la cumparsa da las figüras.
… dovrar differents elemaints cun intenziun da cumanzamaint.

© Meds d'instrucziun dal Grischun

Far e concepir costüms



Tü poust eir far agens costüms o tils adattar.

1. Tscherna il sectur «Kostüme».

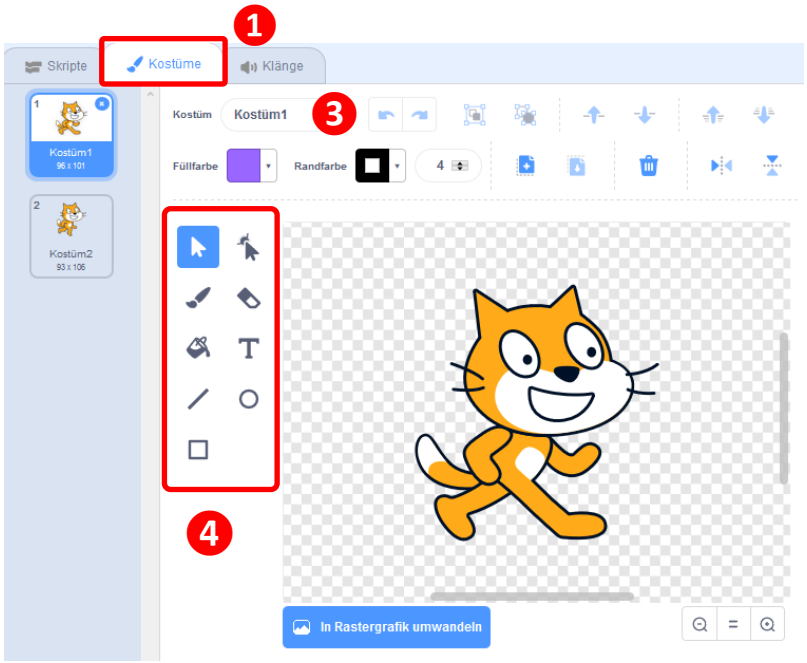
2. Cullas funcziuns:

   – costüm our da la biblioteca
   – disegnar ün agen costüm
   – costüm da surpraisa
   – costüm our d'üna datoteca
   – fotografar ün costüm

   poust adüna far nouvs costüms.

3. Dà ün nom al costüm.

4. Per disegnar ün agen costüm at stan a disposiziun blers utensils – tils prouv'oura per chapir lur funcziuns.



Uossa sast tü …

… müdar ils costüms da las figüras.
… far agens costüms e müdar la cumparsa da las figüras tenor teis gust.

Culla savüda cha tü hast uossa davart la surfatscha da programmar Scratch, sast tü programmar vaira bler per teis invid digital. Tü poust integrar nüvlettas, tuns, movimaints ed elemaints cundiziunats. Implü sast tü co cha tü poust müdar la cumparsa da las figüras e la culissa. Tü savessast dafatta programmar cha plüssas figüras ballan.

Uossa finischast tü la prüma versiun da teis invid digital. Bun success.

Scratch vain sviluppà da la Lifelong-Kindergarten-Group al MIT-Media-Lab. Verer https://scratch.mit.edu.

© Meds d'instrucziun dal Grischun