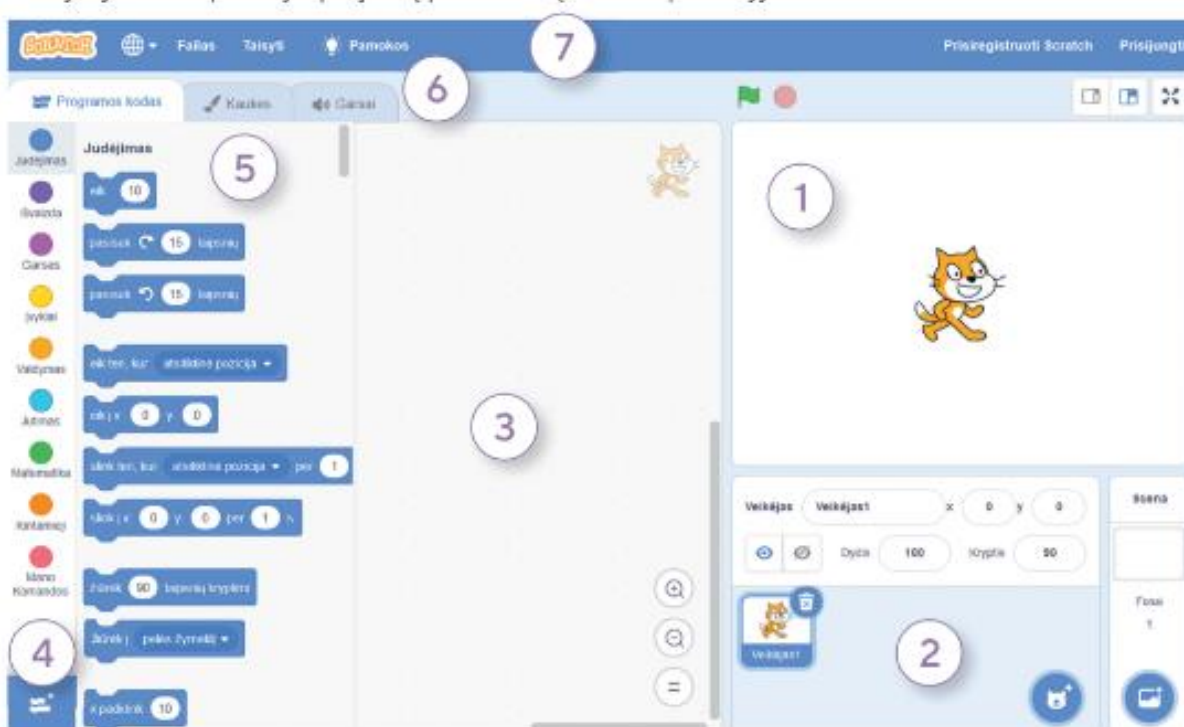


KAIP DIRBTI SCRATCH PROGRAMAVIMO KALBOS APLINKOJE

Prisiminsime kaip naudotis Scratch programavimo kalbos aplinka. Išsiaiškinsime pagrindines programavimo komandas.

Programavimo kalbos aplinka



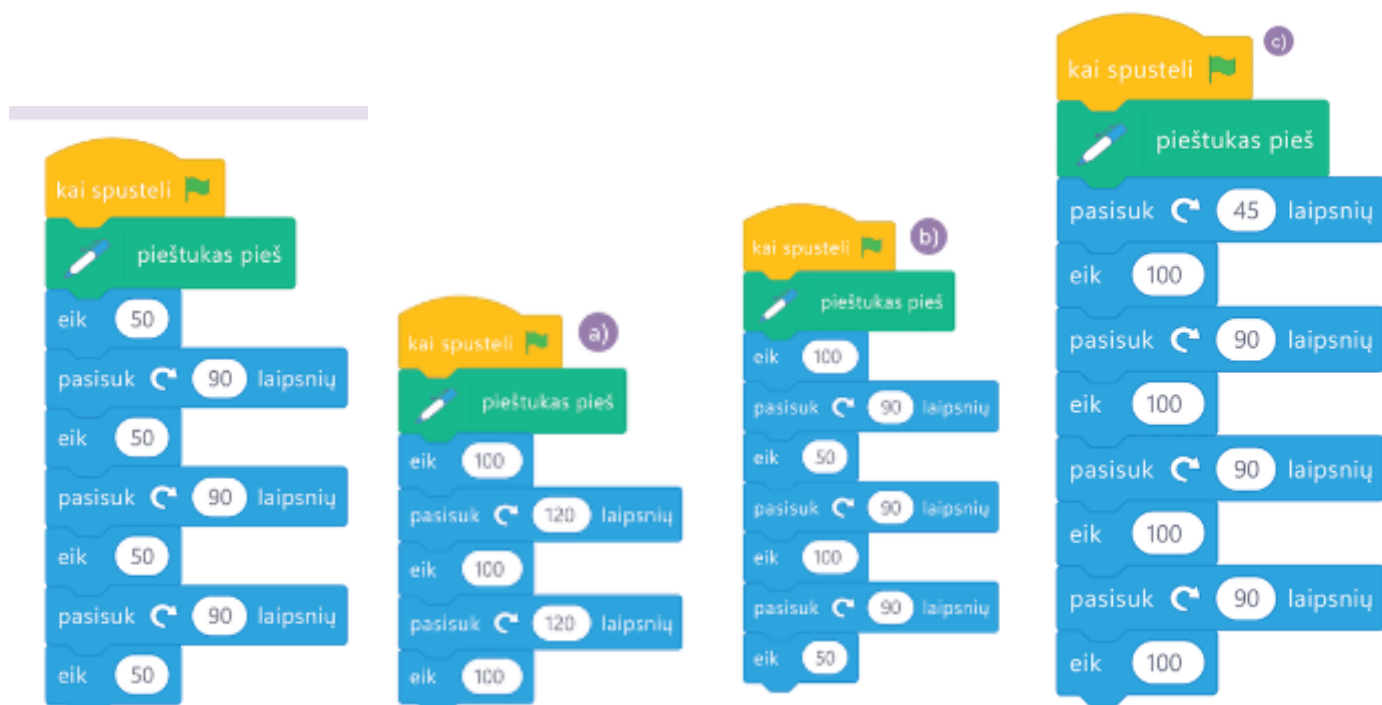
18 pav. „Scratch“ programavimo kalbos aplinka

- 1 Scena.** Šioje lango dalyje bus pateikiamas programos rezultatas. Scenoje pagrindinis „Scratch“ programavimo aplinkos veikėjas **Katinas** vykdys programos nurodymus.
- 2 Veikėjai.** Pagrindinis veikėjas **Katinas** gali būti pakeistas bet kuriuo kitu veikėju arba, priklausomai nuo kuriamo projekto sudėtingumo, gali būti pridėta daugiau veikėjų. Taip pat gali būti keičiamos pradinės veikėjo nuostatos (kaip jį rodyti ar slėpti, jo dydis, judėjimo kryptis ir vieta, kurioje jis yra pavaizduotas).
- 3 Programos laukas.** Naudojant komandų blokus, šioje lango dalyje dėliojama programa. Programa vykdoma automatiškai ir vaizduojama scenoje. Tačiau galima spustelėti žalios vėliavėlės piktogramą  ir „Stop“ piktogramą  sustabdyti programos vykdymą.
- 4 Komandų kategorijos.** Visi komandų blokai sugrupuoti į kategorijas, kurios turi savo atskirą pavadinimą ir yra nuspalvintos skirtingomis spalvomis. Tai leidžia greičiau rasti tinkamą komandos bloką, kuris atlieka panašią funkciją. Pavyzdžiui, komandų kategorijoje **Judėjimas** sudėtos komandos, skirtos veikėjui pajudinti (**eik, pasisuk, eik į, žiūrėk** ir kitos). Spustelėjus mygtuką, galima pridėti papildomų kategorijų („Scratch“ programavimo kalbos aplinkos plėtinių).
- 5 Komandų blokai.** Pasirinkus komandų kategoriją, šioje lango dalyje parodomas visas komandų blokų sąrašas, kuris priklauso kategorijai. Pasirinktą komandų bloką galima perkelti į programos lauką ir sudėlioti programą.
- 6 Skirtukai.** Čia galima pasirinkti tris skirtukus. **Programos kodas** – programavimui skirtas skirtukas. **Kaukės** – skirtukas, skirtas darbui su veikėjų kaukėmis, **Garsai** – skirtukas, skirtas projekto garsams kurti ir valdyti. Prie kai kurių komandų yra mažos rodyklės, žyminčios, kad ši komanda turi papildomų galimybių, pavyzdžiui, komanda **eik ten, kur atsistiktinė pozicija**.
- 7 Meniu juosta.** Meniu juostoje pasirinkus mygtuką **Failas**, galima išsaugoti ar įkelti projektą iš kompiuterio į „Scratch“ programavimo kalbos aplinką, taip pat – surasti ir peržiūrėti kitų kūrėjų darbus. Meniu juostos pabaigoje galima prisijungti arba susikurti „Scratch“ paskyrą **Prisiregistruoti Scratch** **Prisijungti**.

Kaip atrodo veikėjo kaukės piešimo aplinka?



Kokios figūros bus nubraižytos suvedus šias programas?



Savarankiškai sudėliokite (pakartokite) 20 paveiksle pateiktą programos fragmentą „Scratch“ programavimo kalbos aplinkoje. Išbandykite ir pažiūrėkite, ar jis tikrai atlieka tai, ką ir galvojote.



20 pav. „Scratch“ programos fragmentas