



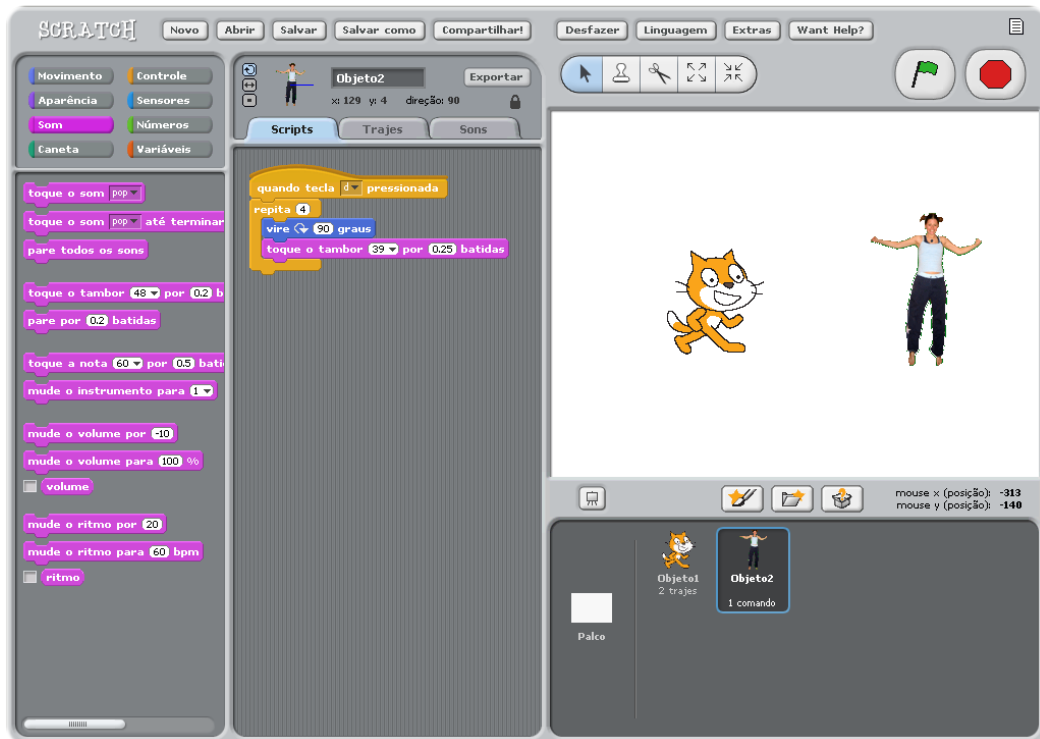
Primeiros Passos com

SCRATCH



<http://scratch.mit.edu>

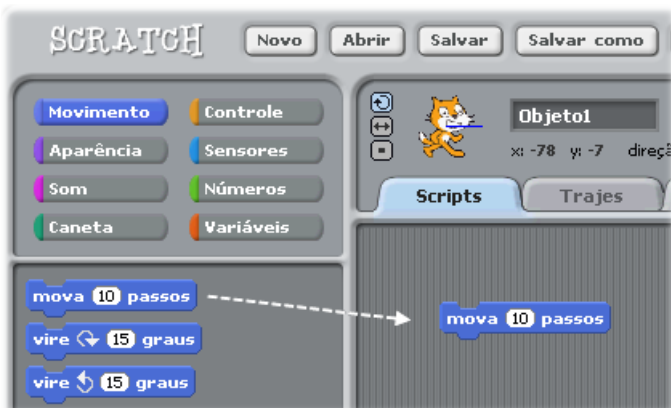
Primeiros Passos



Scratch é uma nova linguagem que leva você a criar suas próprias histórias interativas, animações, jogos, música e arte.

1

MOVIMENTO

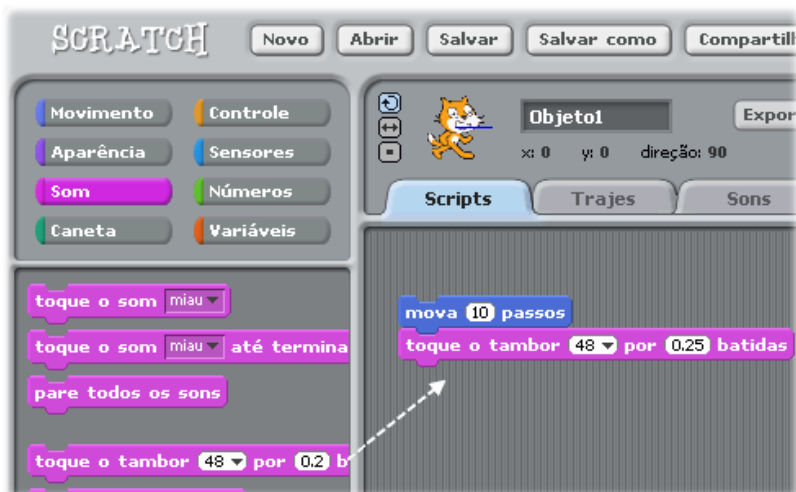


Arraste o bloco **MOVER** para dentro da área de Script.



Duplo clique sobre o bloco faz o gato se movimentar.

2 Adicionando um som

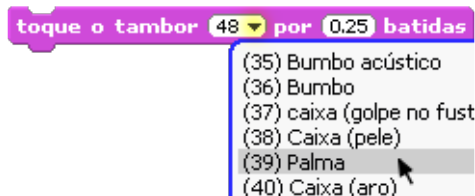


Arraste o bloco **TOQUE O TAMBOR** e encaixe no bloco **MOVER**



Duplo clique e ouça.

Se você não conseguir ouvir o som, verifique se o som do seu computador está ligado



Você pode escolher diferentes tambores no menu através da seta indicada.

3

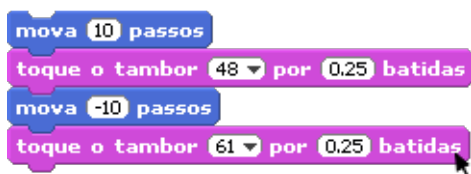
Dança



Adicione outro bloco **MOVER**, então modifique o valor com um sinal negativo.

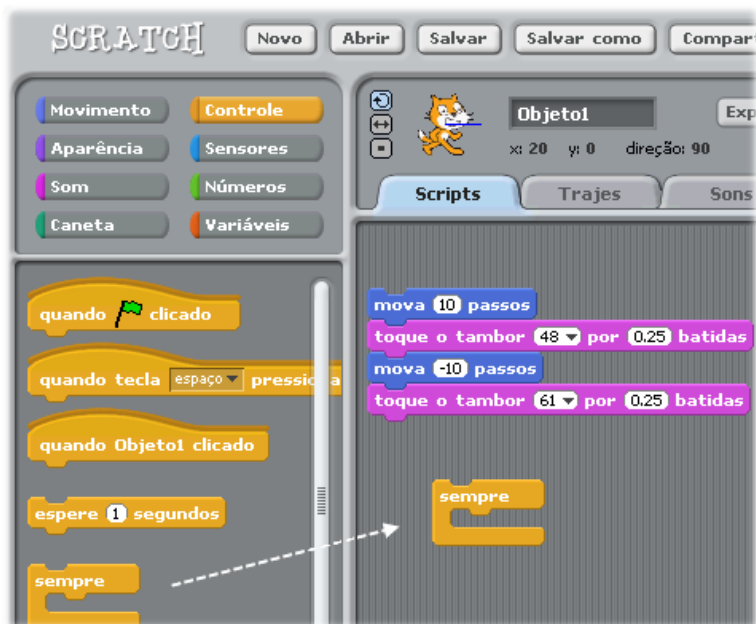


Duplo clique em qualquer um dos blocos.

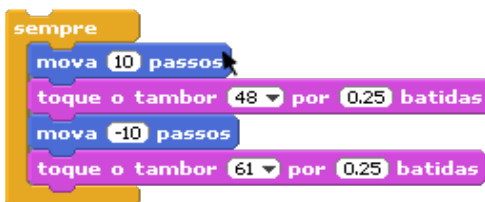


Adicione outro bloco **TOQUE O TAMBOR**, então escolha um tambor do menu. Duplo clique novamente.

4 Repetição



Arraste o bloco **SEMPRE**.



Encaixe o conjunto de blocos dentro do bloco **SEMPRE**.

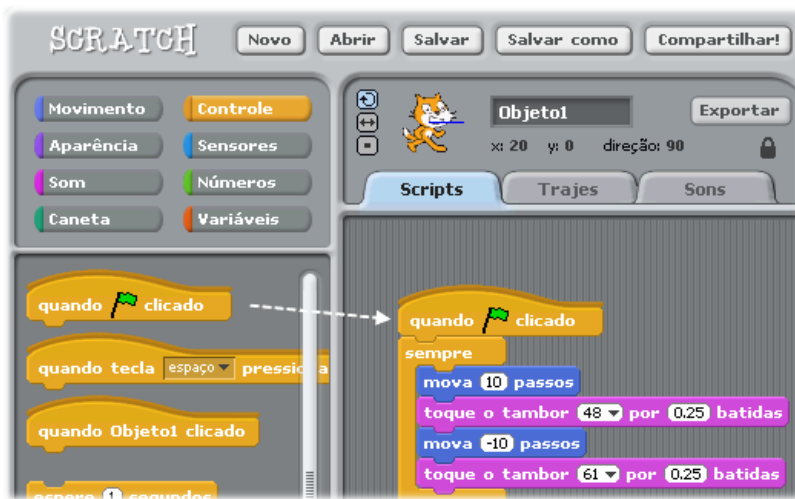
Para arrastar um conjunto, clique sobre o bloco do início.

Duplo clique e veja isso acontecendo e repetindo.



Para parar, clique no botão vermelho (Parar tudo) no topo da tela.

S Bandeira Verde



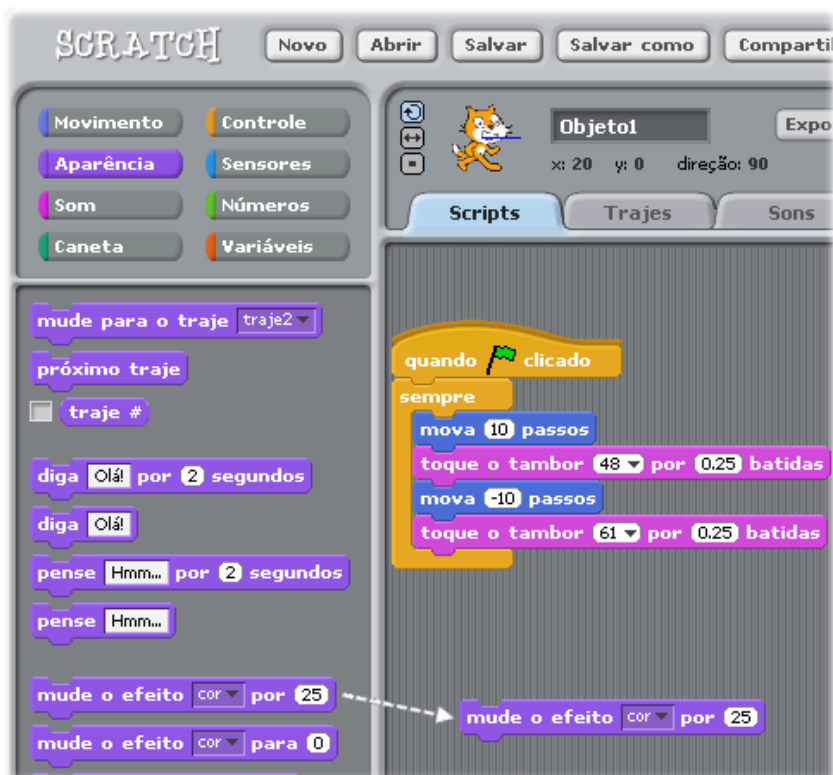
Arraste o bloco  e encaixe no topo.



Quando você clicar na bandeira verde, seu Script inicia. Para parar, clique no botão parar.

6 Mudar Cor

Agora tente algo diferente...

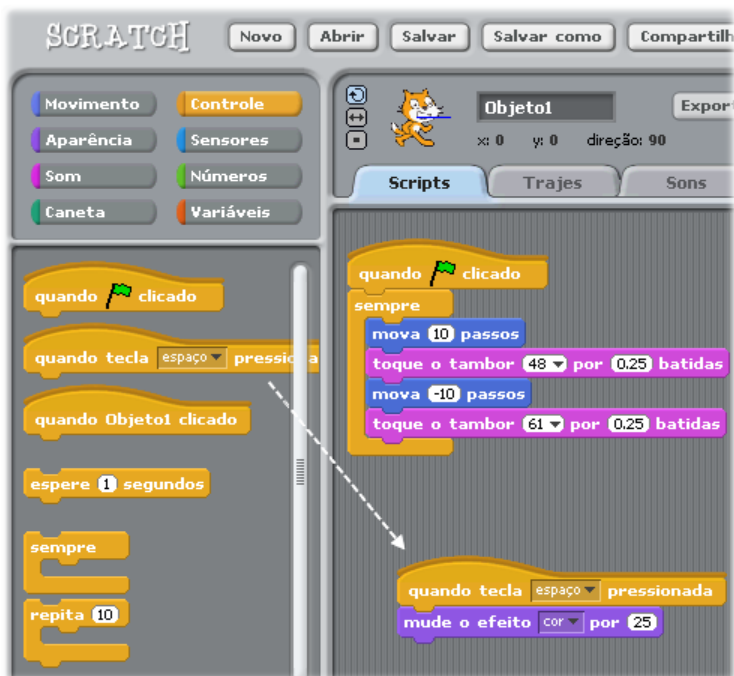


Arraste o bloco **MUDE O EFEITO**.



Duplo clique para ver o que isso faz.

7 Teclas

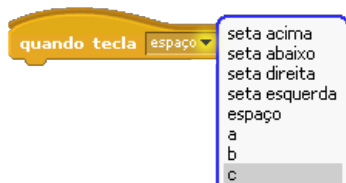


Encaixe o bloco

quando tecla espaço pressionada



Agora pressione a barra de espaços do seu teclado.



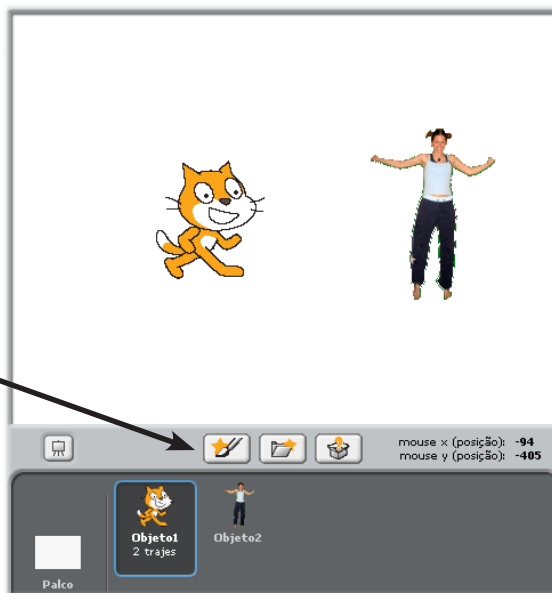
Você pode escolher uma tecla diferente no menu através da seta indicada.

8

Adicionar Objeto

Cada figura no Scratch é chamada de objeto.

Para adicionar um novo objeto, clique em um destes botões.



BOTÕES DE NOVOS OBJETOS:



Desenhe seu objeto



Escolha um novo objeto do arquivo



Pegar objeto surpresa



Para adicionar este objeto, clique e então vá para a pasta People e selecione "jodi1".



9

Explore!

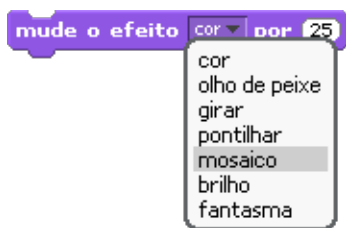
Agora você pode dizer ao objeto o que fazer. Tente o seguinte, ou explore por sua conta.



DIGA ALGO

Clique dentro do bloco

DIGA e escreva para mudar as palavras.



EFEITOS DE IMAGEM

Use o menu através da seta indicada para escolher diferentes efeitos.

Então dê duplo clique no bloco.

Para limpar os efeitos, clique no botão Parar Tudo.



10

Explore Mais!



ADICIONAR SOM

Clique na aba **SONS**.

Grave seu próprio som.

Ou **IMPORTE** um arquivo de som (MP3, AIF, ou WAV formato).



Então, clique na aba **SCRIPTS**, e use o bloco **TOQUE O SOM**.

Escolha seu som no menu através da seta indicada.



ANIMAÇÃO

Alterar os trajes, você pode animar seu próprio objeto.

Para adicionar um traje, clique na aba **TRAJES**.

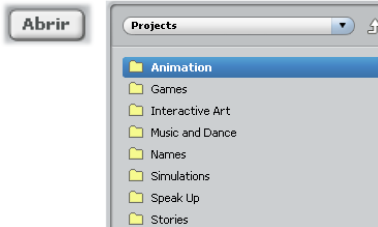
Então, clique em **IMPORTAR** para escolher um segundo traje. (Por exemplo, tente a imagem "jodi2" da pasta People).



Agora, clique na aba **SCRIPTS**. Crie um script que altere entre trajes.

E agora?

Você pode criar muitos tipos diferentes de projetos com scratch.



Para ver exemplos de projetos, clique no botão **ABRIR**, e escolha das pastas.



you should want to start with a photo of you. Or your favorite character. Or, start animating the letters in your name.



You can have an idea for a project, click on **NOVO** to start the creation.

Idéias...



Compartilhar!

click on **COMPARTILHAR!** to send your project to the Scratch site:

<http://scratch.mit.edu>

Visit the Scratch site to learn more!



Scratch é uma nova linguagem de programação que torna fácil criar suas próprias histórias interativas, jogos e animações - e compartilhar as suas criações com outros na internet.

O desenvolvimento do Scratch é uma colaboração como o UCLA Graduate School of Education and Information Studies, com o fundo National Science Foundation, Intel Foundation, e o MIT Media Lab research consortia. Nosso grupo desenvolve novas tecnologias que, no espírito dos blocos e pinturas de dedo do jardim de infância, expandem a faixa de opções do que as pessoas podem desenhar, criar e aprender.

O desenvolvimento do Scratch tem sido financiado pelo National Science Foundation, Intel Foundation, e o MIT Media Lab research consortia.

Este guia e outros materiais para impressão foram criados pela Natalie Rusk e outros membros do time de desenvolvimento do Scratch.

Agradecemos especialmente para Kate Nazemi and Lauren Bessen pelo design dos materiais para impressão.

A tradução dos textos e imagens foi feita por Cláudio Gilberto César e Susana Seidel da Fundação Pensamento Digital (<http://pensamentodigital.org.br/>)



Supported by NSF Grant No. 0325828. Any opinions, findings, and conclusions or recommendations expressed on this site are those of the authors and do not necessarily reflect the views of the National Science Foundation.

