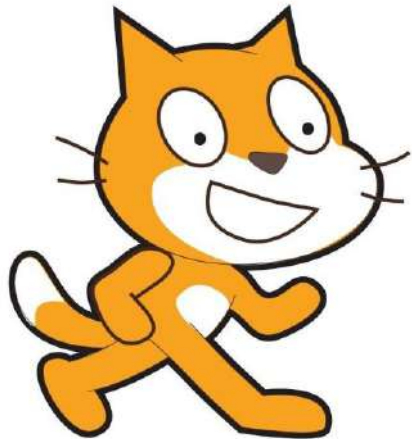


# Межрегиональный хакатон в области информационных и компьютерных технологий «Дерзкие Scratch'еры»



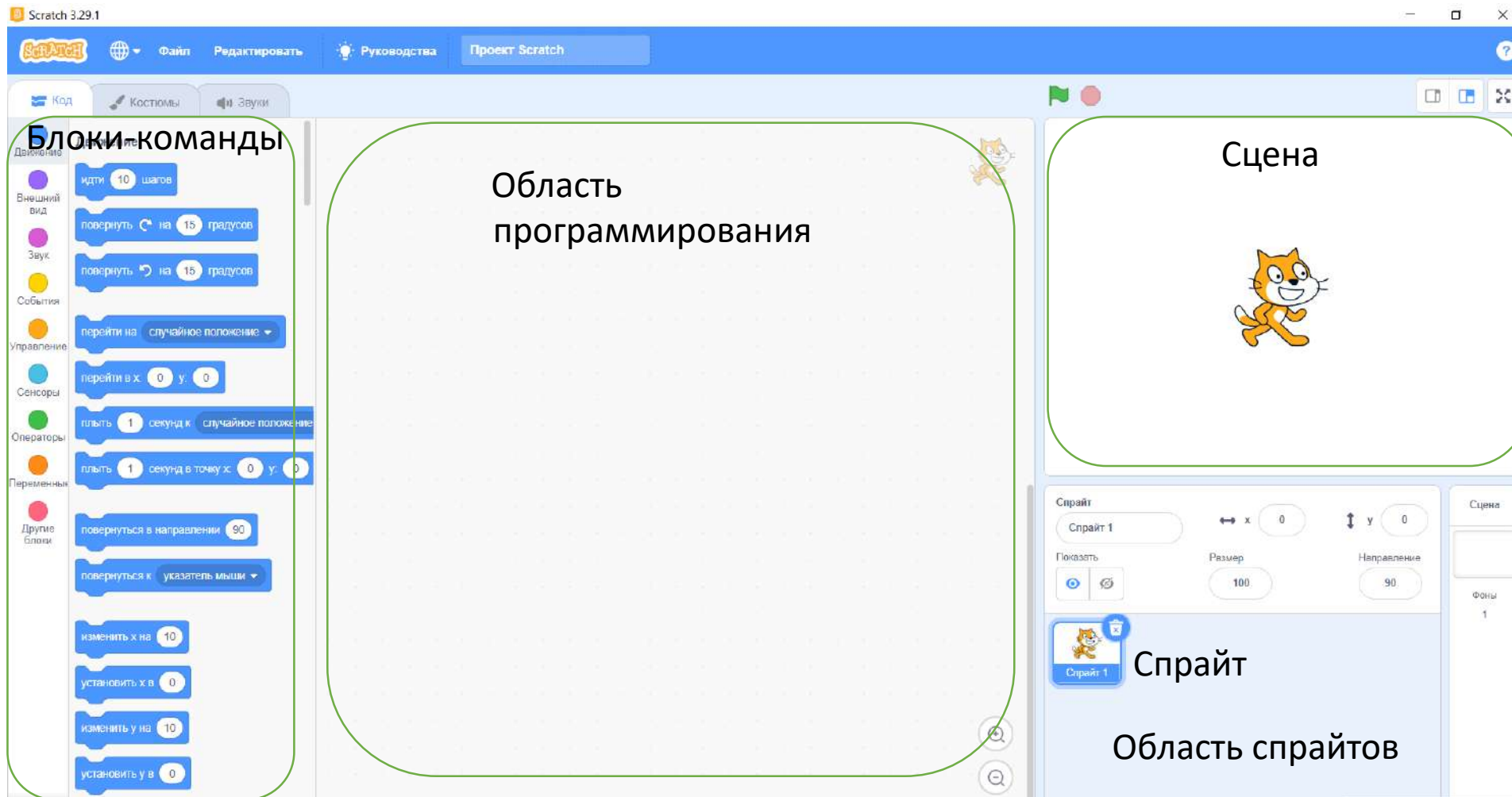
Тамбов 2024г.

2024 год в стране объявлен Годом семьи.

В целях сохранения традиционных семейных ценностей мы предлагаем создать и запрограммировать проект на тему «Семейный досуг».

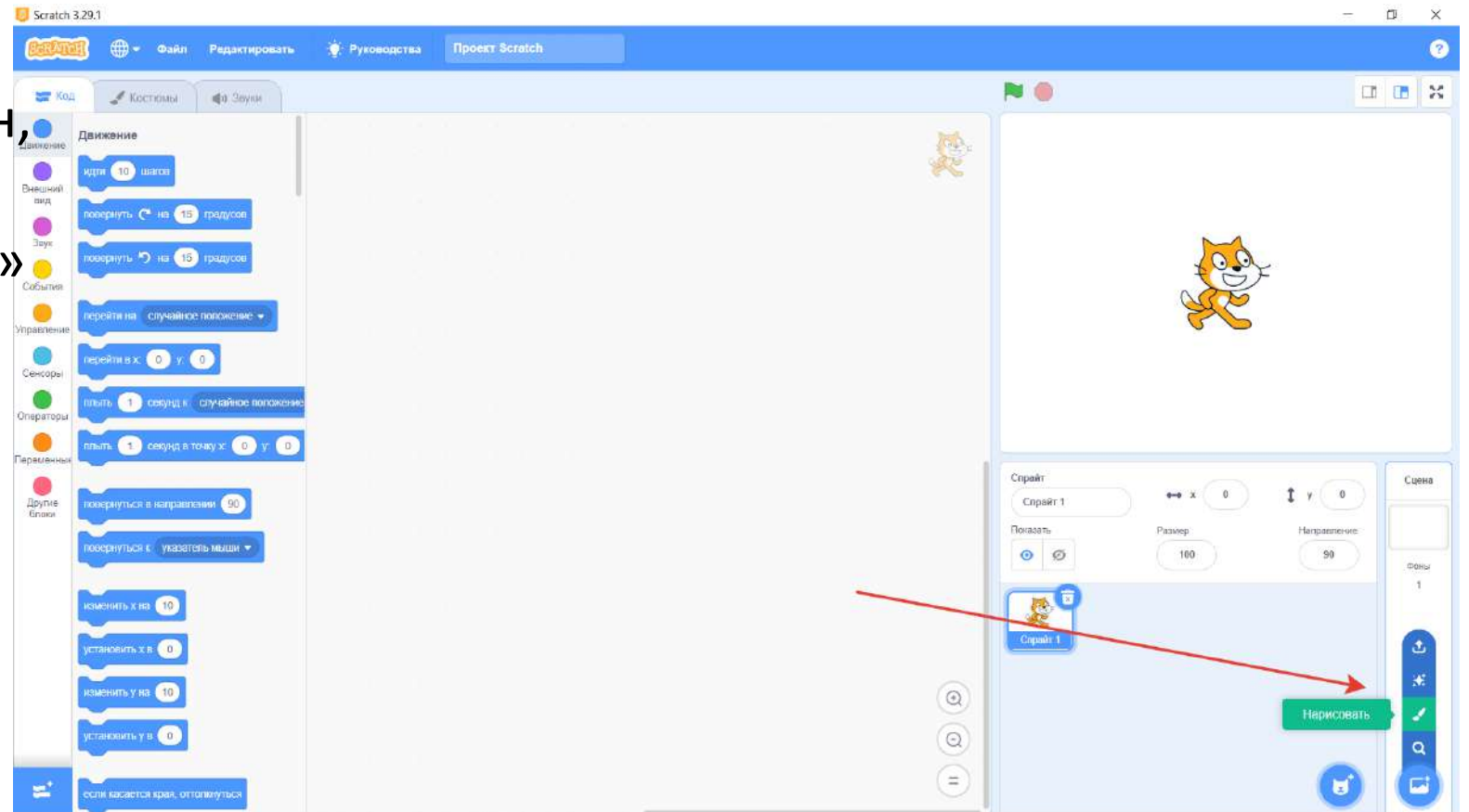
- Начало проекта необходимо выполнить по представленному ниже алгоритму. Оно будет одинаковое для всех участников.
- Задание : продолжить проект на тему «Семейный досуг».
- Представить в форме программируемой анимации (можно с элементами игры) рассказ о Вашем семейном досуге (или семейных традициях) - то, чем Вы занимаетесь всей семьей. Это могут быть разные походы, интересное времяпровождения, может быть у Вашей семьи есть любимые игры и т.д.

# Среда Scratch 3



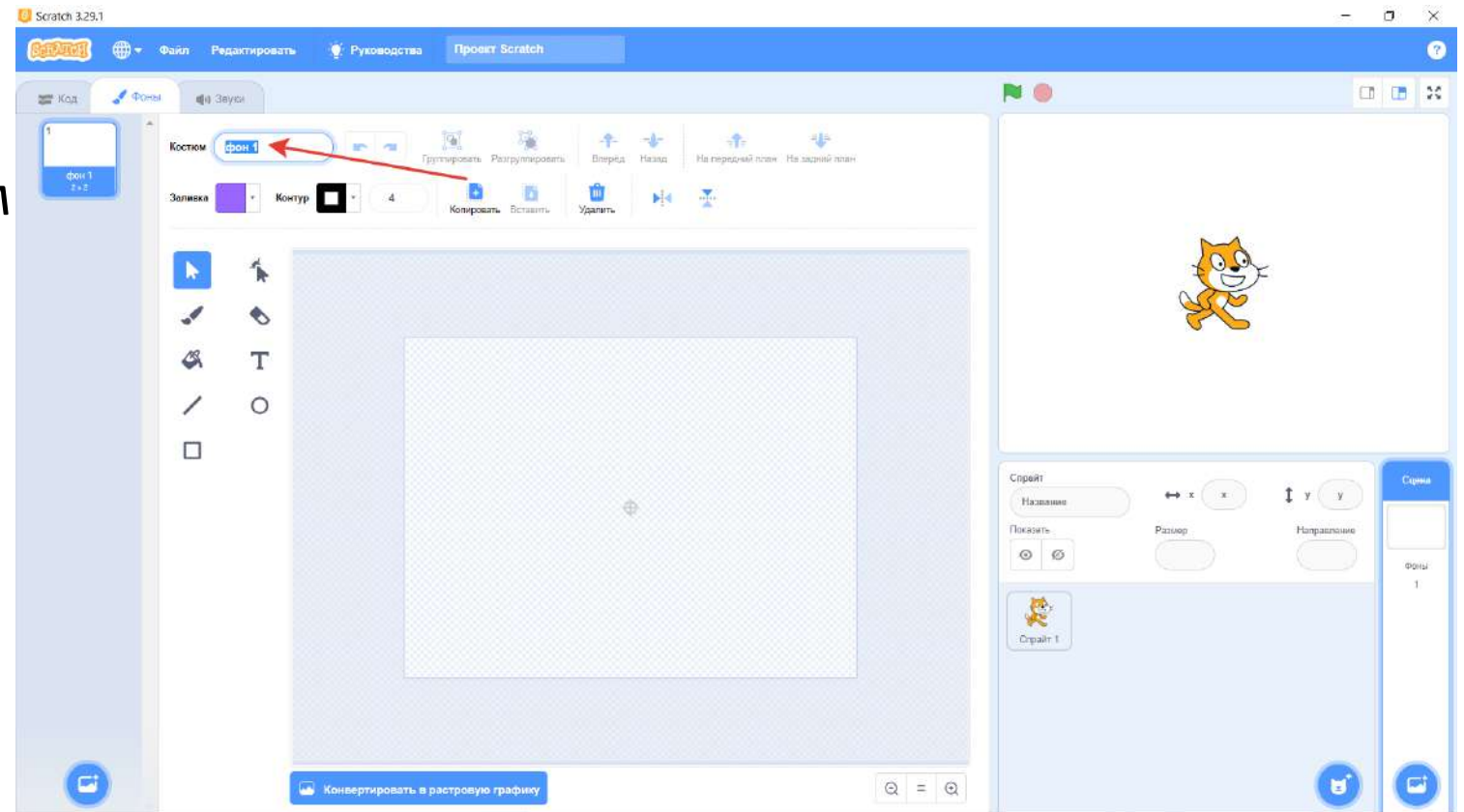
# 1. Добавляем фон – титульный лист проекта.

Чтобы создать свой фон, необходимо нажать на кнопку «Нарисовать» (кисточка) в правом нижнем углу, во вкладке «Сцена». Перед Вами откроется графический редактор с новым фоном.



# Назовем фон «Титульный лист»

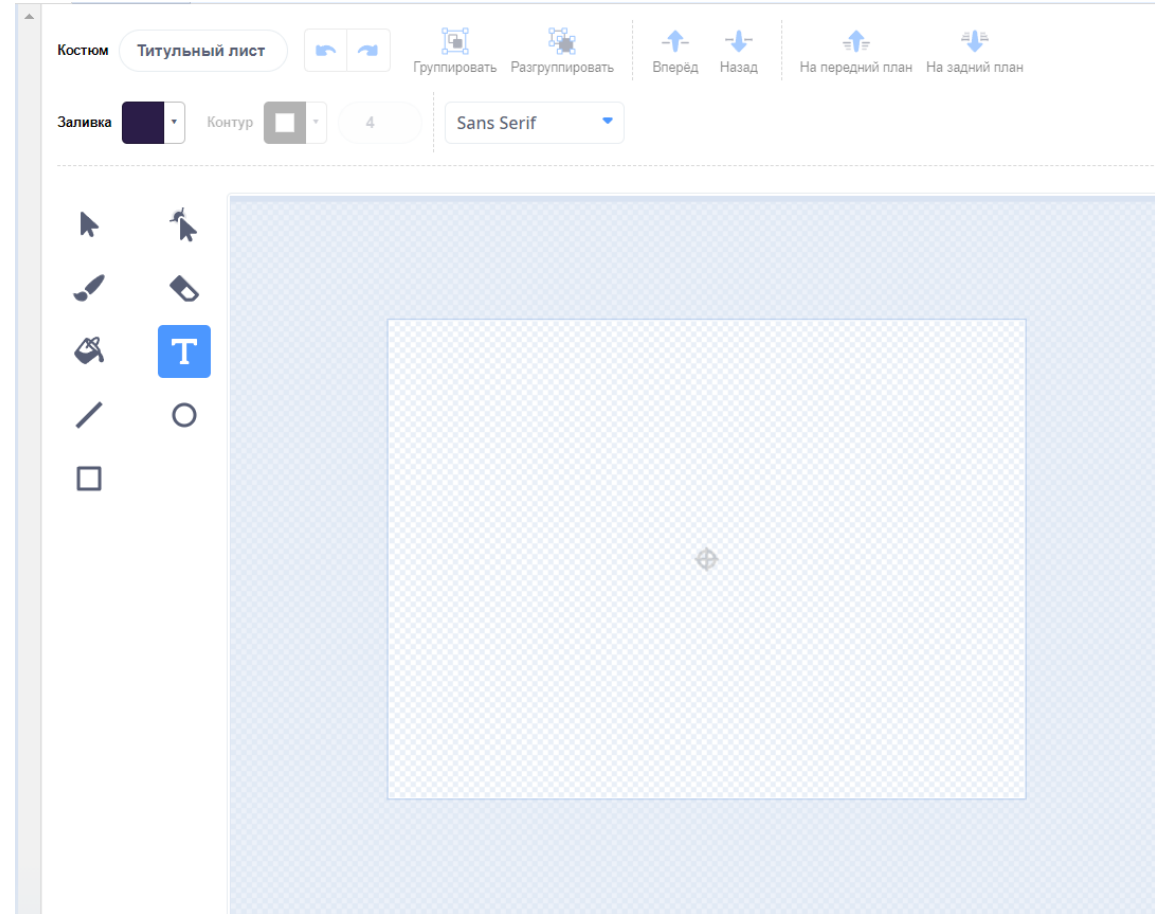
На панели инструментов  
в окне «Костюм»  
кликаем мышкой, удаляем  
название «Фон 1»  
и в печатываем название  
«Титульный лист»



# Оформляем фон

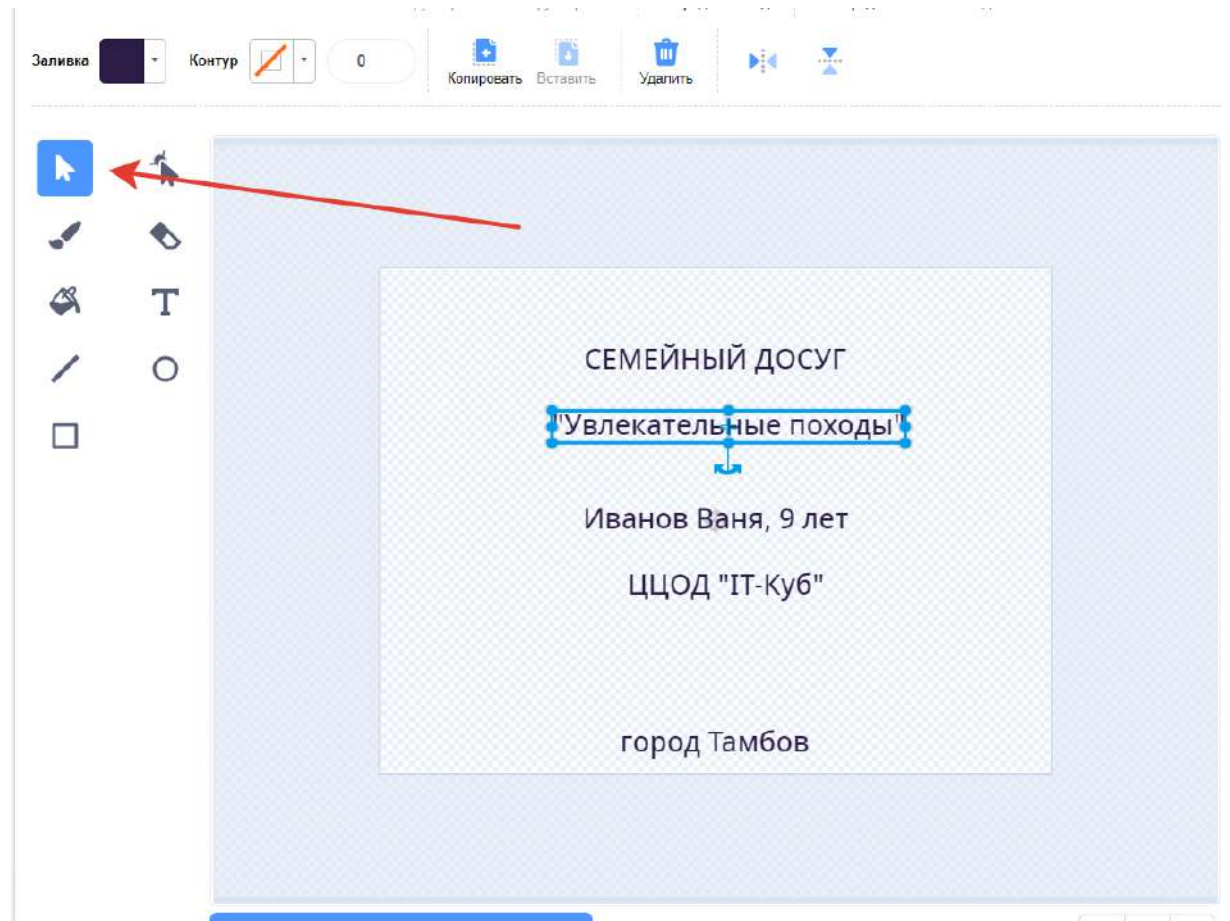
При помощи инструмента «Текст» в печатываем название проекта ФИО участника, возраст, город, наименование образовательного учреждения.

Текст может быть любого цвета и размера.



# Оформляем фон

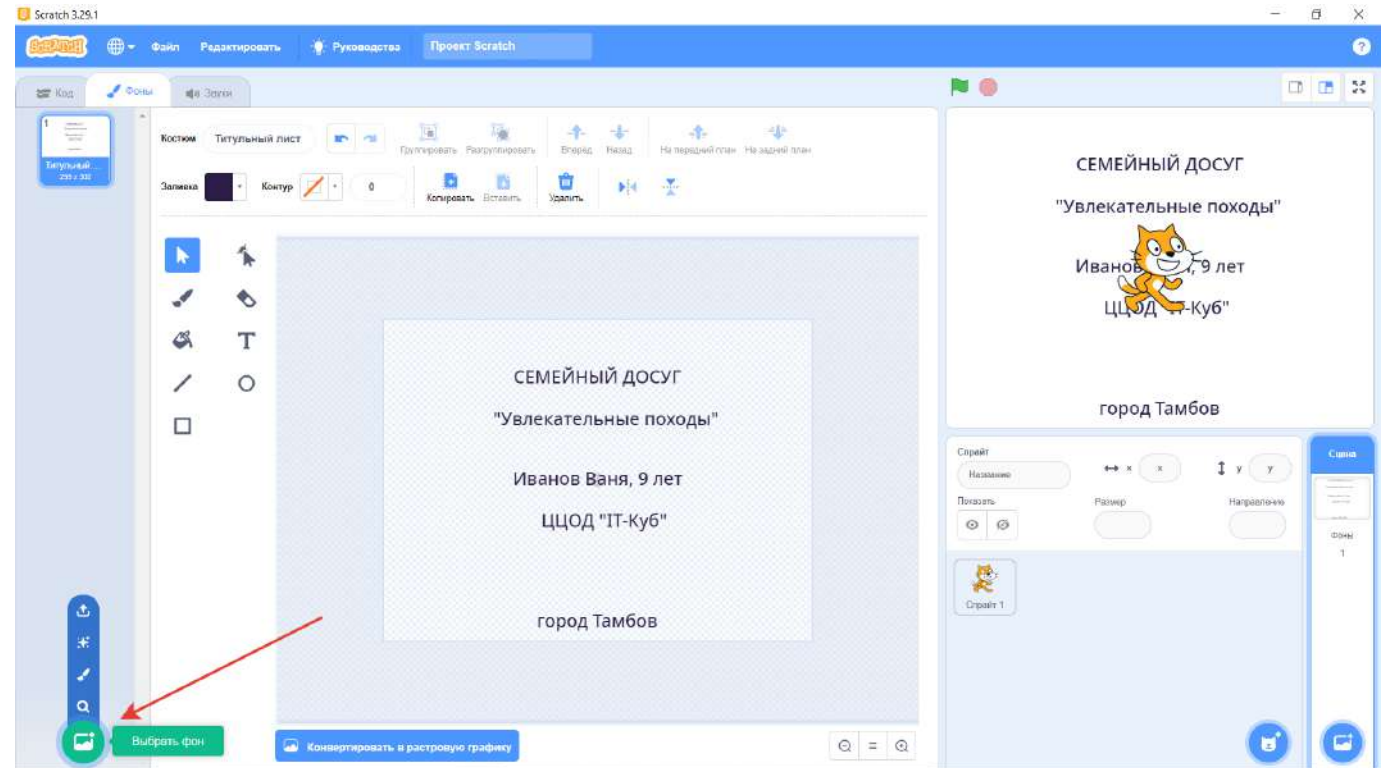
Чтобы отредактировать текст (изменить размер, положение) необходимо воспользоваться инструментом «Выбрать», выделить мышкой текст на фоне, После этого на тексте появится синяя рамка.





# Добавляем еще один фон

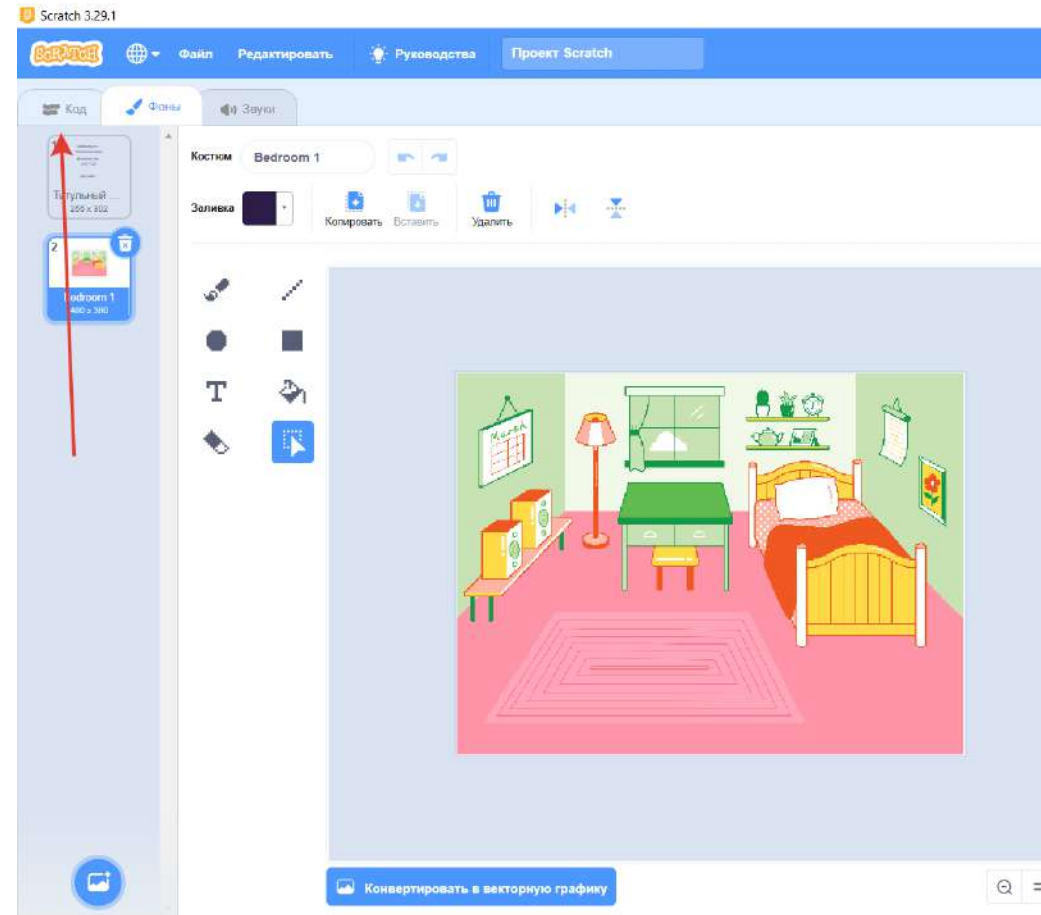
Кликаем мышкой в левом нижнем углу по вкладке «Добавить фон» и перед Вами откроется библиотека фонов Scratch.  
В представленных фонах выбираем “Bedroom1”





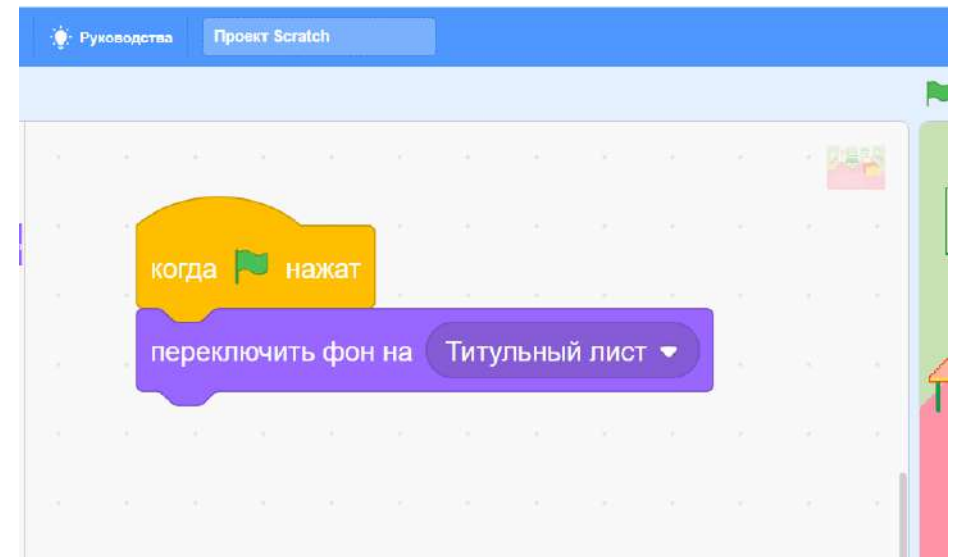
# Программирование

Для того, чтобы перейти в режим программирования нажимаем на вкладку «Код»

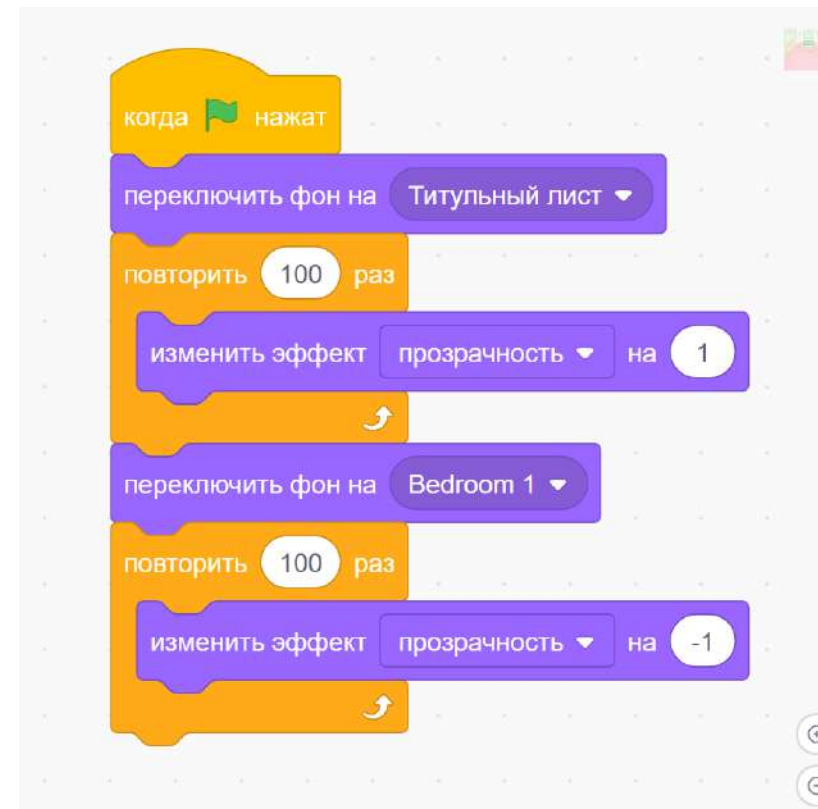


Наш проект будет начинаться с нажатия На «Зеленый флажок». Составляем алгоритм для сцены:

- Когда зеленый флажок нажат
- Переключить фон на Титульный лист



Для плавного переключения между фонами применим графические эффекты. Для этого Добавим в проект команды

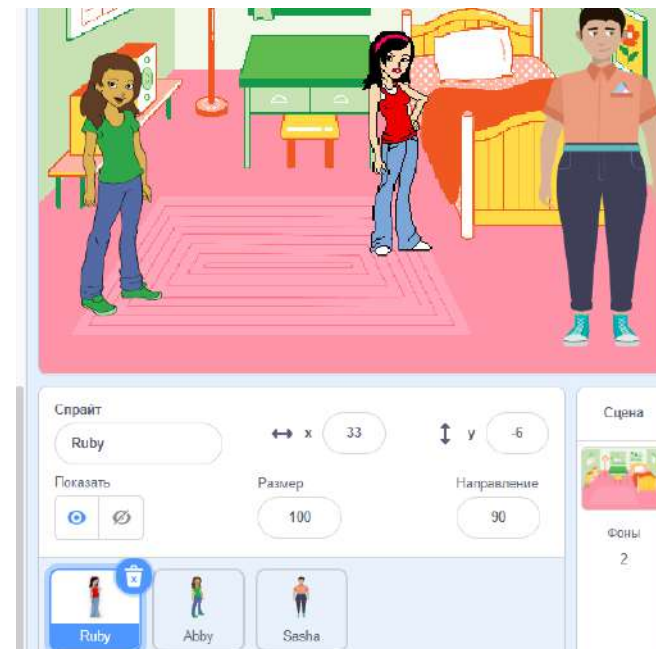
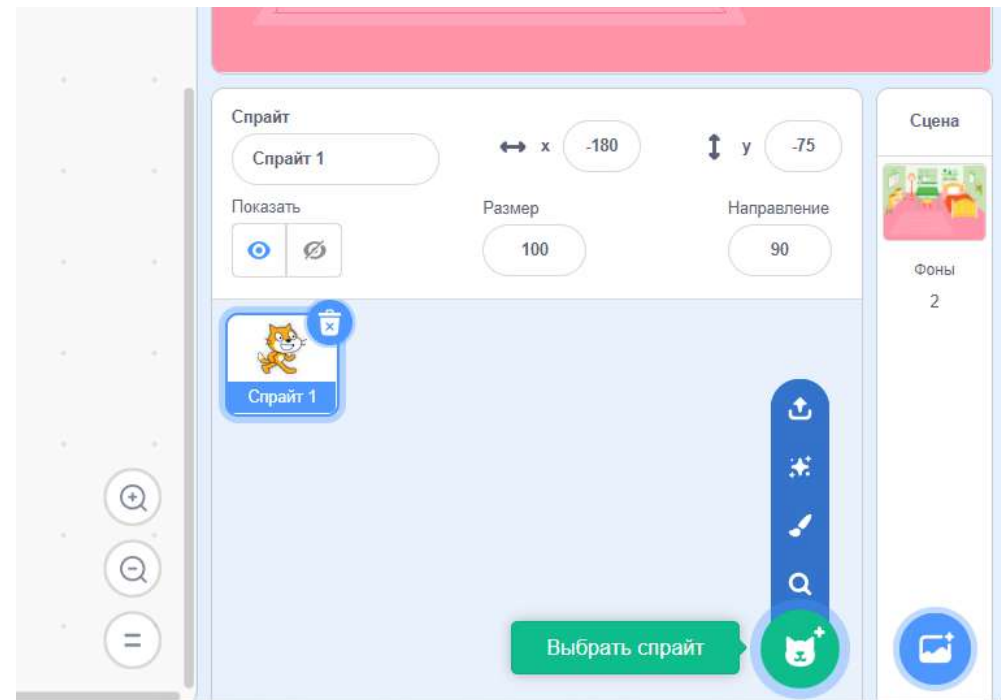


# Спрайты

В область спрайтов кликаем мышкой по спрайту «Кот» и нажимаем на кнопку «Удалить» (корзина).

Далее нажимаем на вкладку «Выбрать спрайт» и перед Вами откроется библиотека спрайтов Scratch.

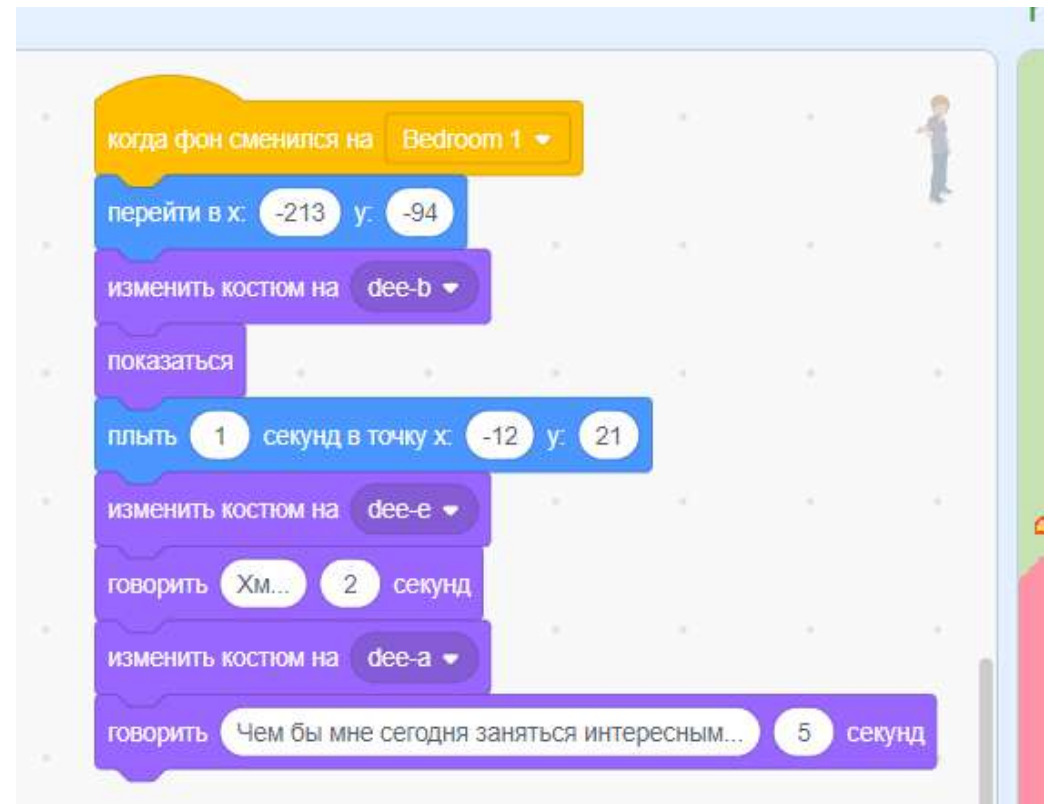
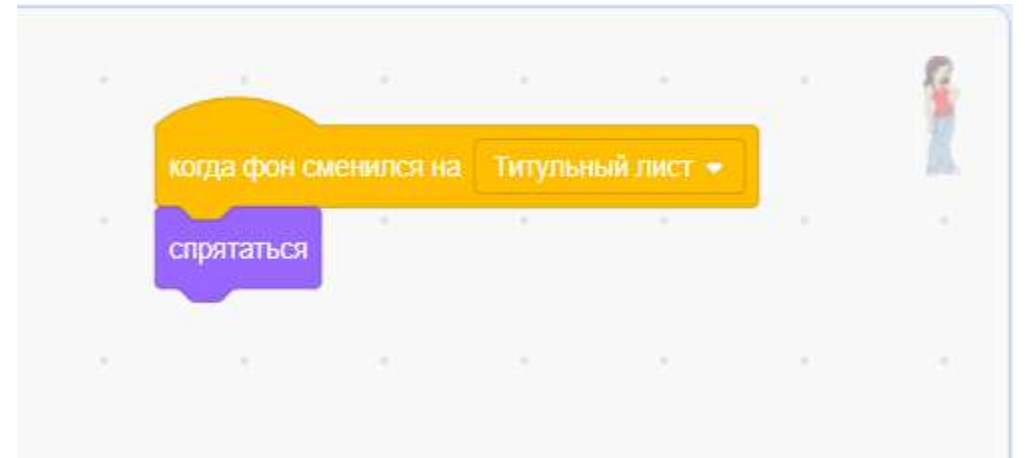
Во вкладке «Люди» выбираем спрайты – персонажи по своему усмотрению ( Вы, мама, папа). Здесь нет ограничений в выборе, Персонажи могут быть любые



# Программируем

На фоне «Титульный лист» все спрайты должны быть спрятаны, поэтому для каждого Спрайта составляем алгоритм.

После того, как сменится фон на «Bedroom», в левом нижнем углу появится главный герой (Вы). Далее спрайт передвинется ближе к центру сцены и скажет фразы. Для перемещения спрайта использованы синие команды из раздела «Движение», а для анимации изменения внешности спрайта фиолетовые команды из раздела «внешний вид».

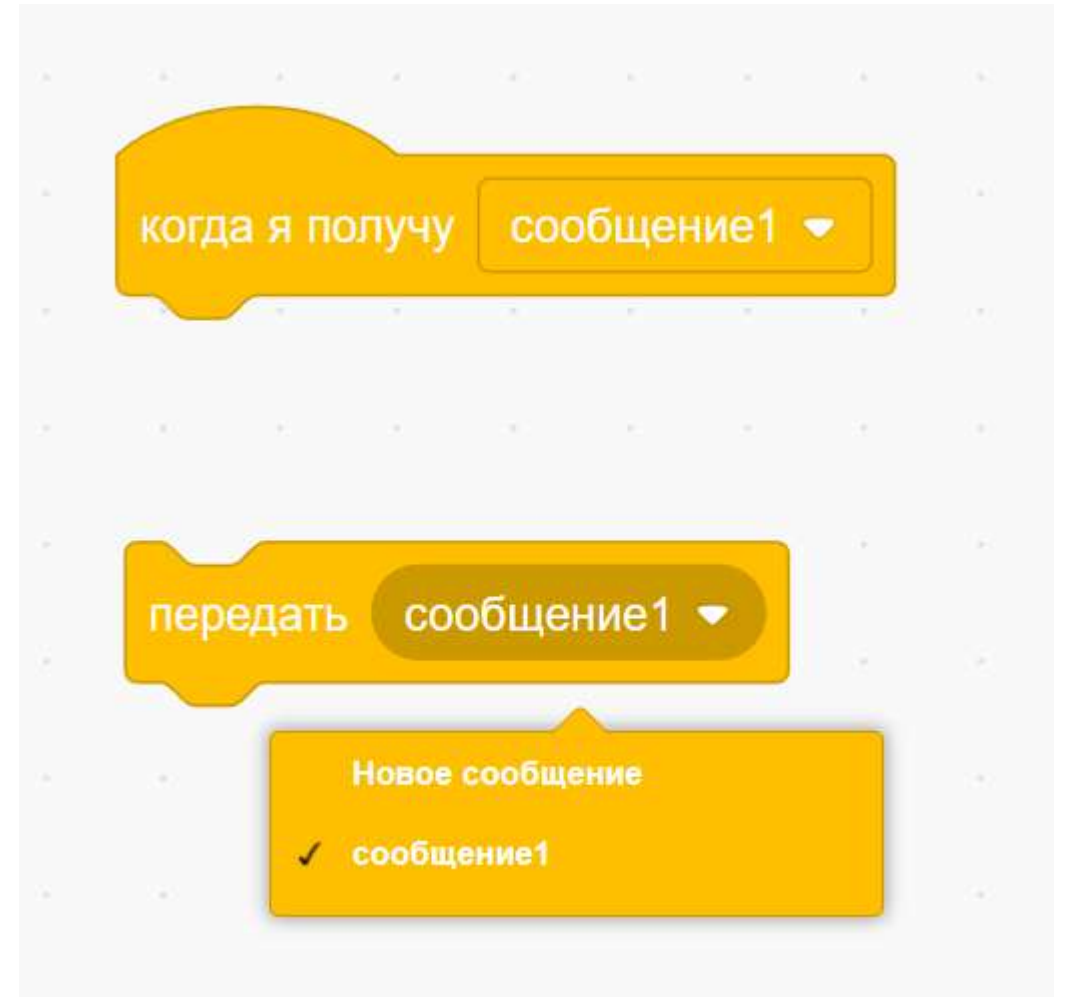


# Программируем

Спрайты – «родители» должны появиться после того, как главный герой скажет свои фразы. Для последовательного выполнения скриптов в проекте необходимо использовать команды из раздела «События».

Создадим новое сообщение, назовем его «Родители».

(Название сообщения может быть любым, его не будет видно на сцене)



# Программируем

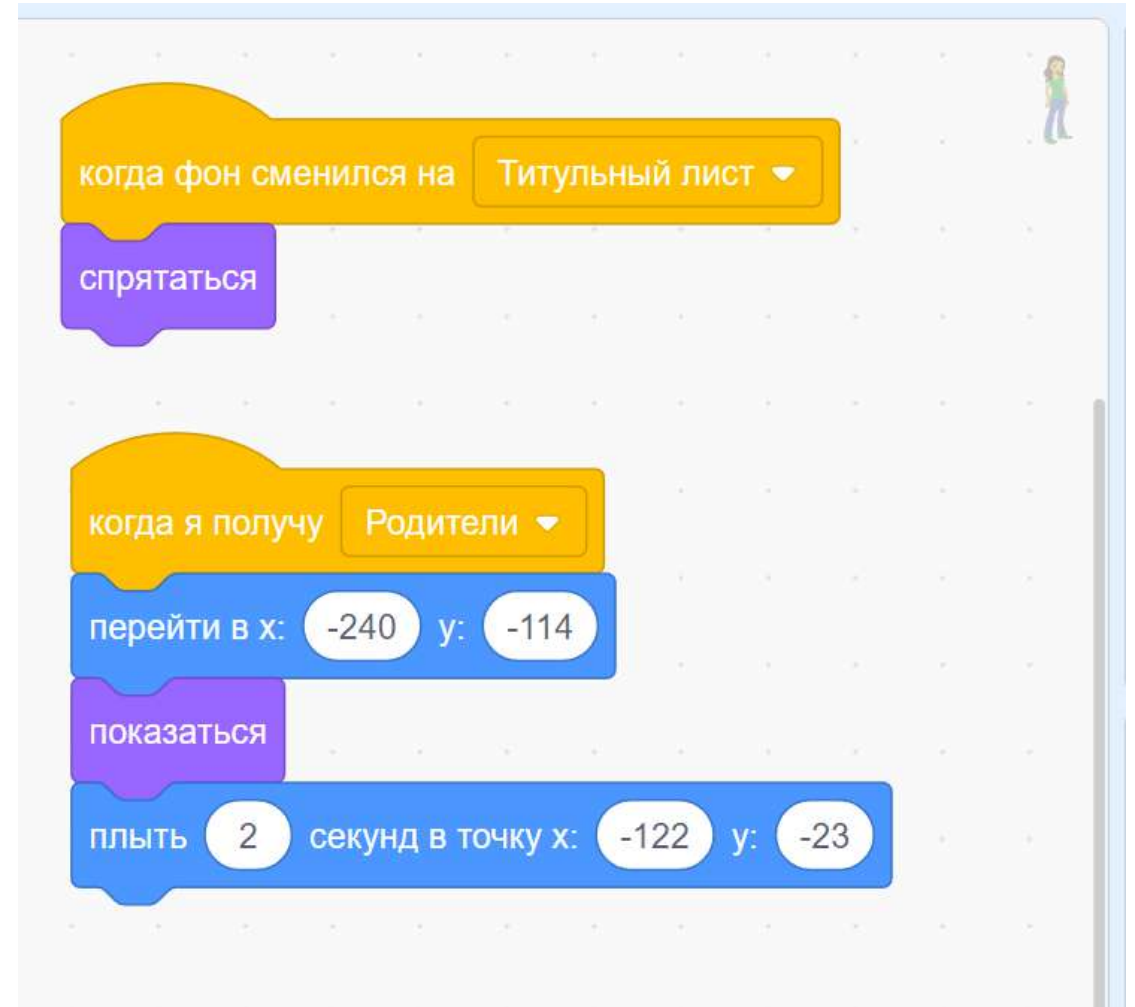
Добавим главному герою команду «передать «Родители»»



# Программируем

Первой появится на сцене спрайт – «Мама»

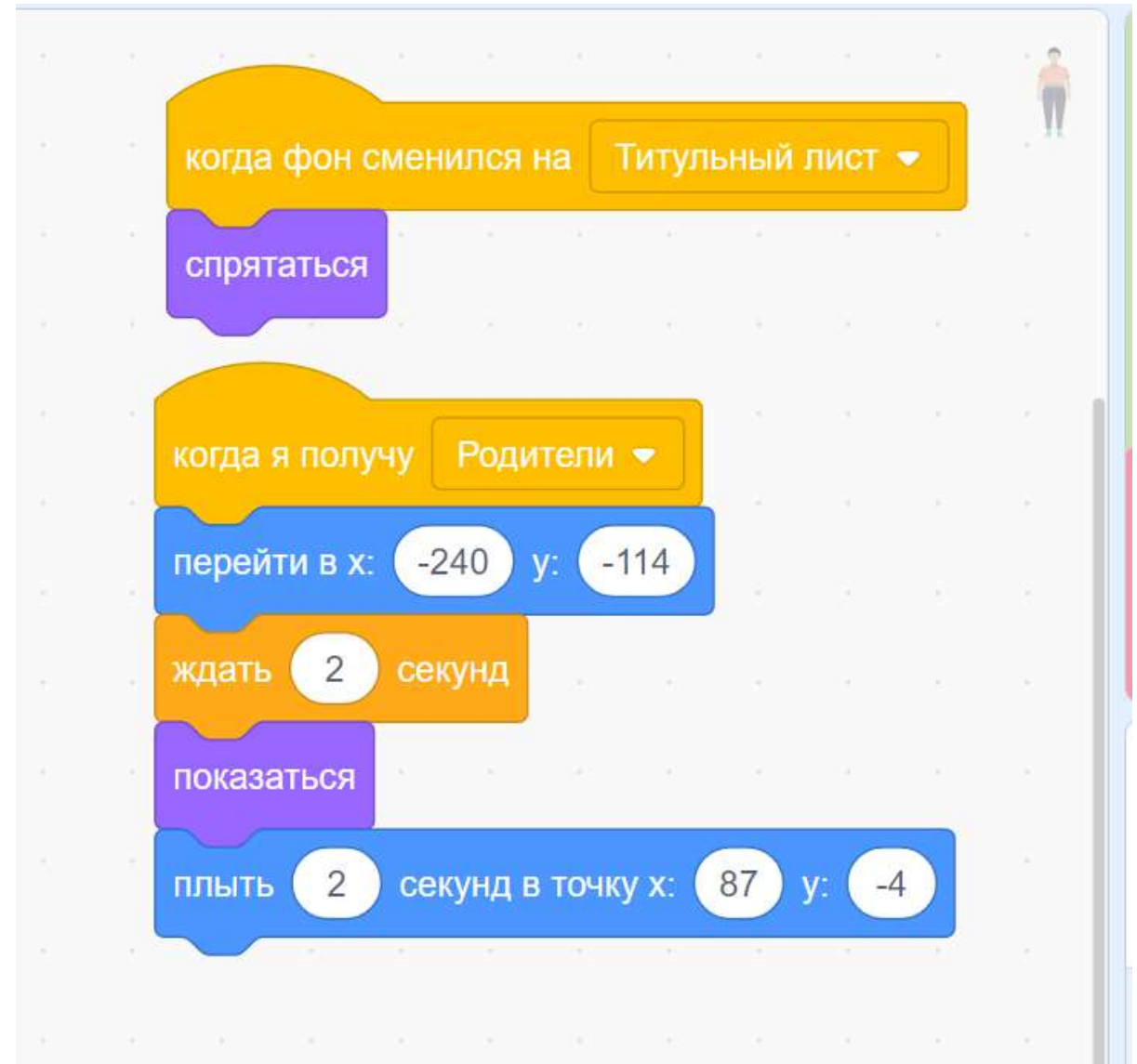
Когда она получит сообщение «Родители», то перейдет в левый нижний край сцены, потом покажется (станет видимой), далее будет двигаться к центру сцены





# Программируем

Вторым появится на сцене спрайт – «Папа». Он появится также в левом нижнем углу сцены, подождет две секунды, затем станет видимым, и будет двигаться к правому краю сцены



The image shows a Scratch script for a character named 'Папа' (Dad). The script is composed of several blocks:

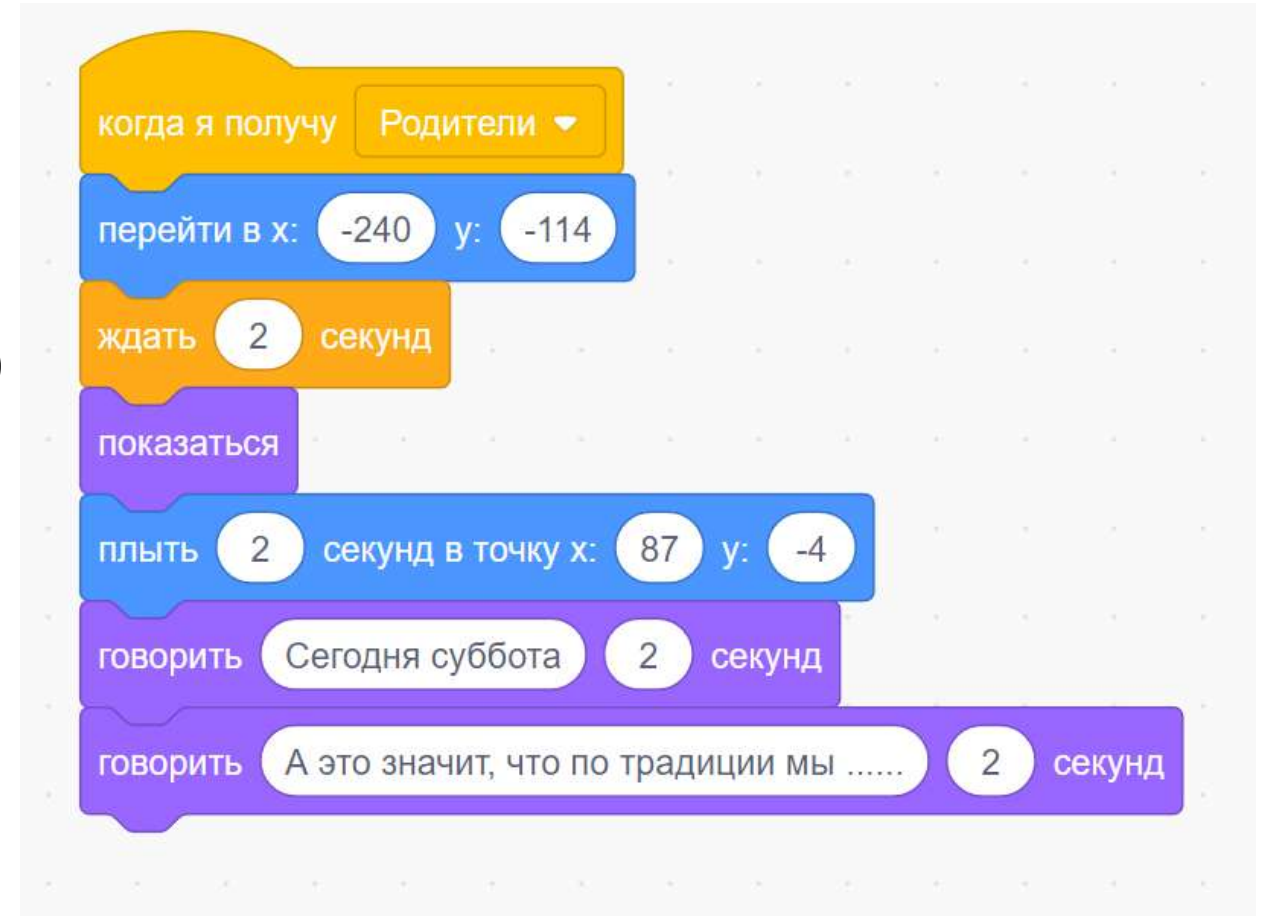
- When background changes to:** Титульный лист (Title page)
- Hide**
- When I receive:** Родители (Parents)
- Go to x: -240 y: -114**
- Wait 2 seconds**
- Show**
- Move 2 seconds to point x: 87 y: -4**

# Программируем

Далее спрайт «Папа» скажет две фразы

Сегодня ... (день недели может быть любой)  
в течение 2 секунд

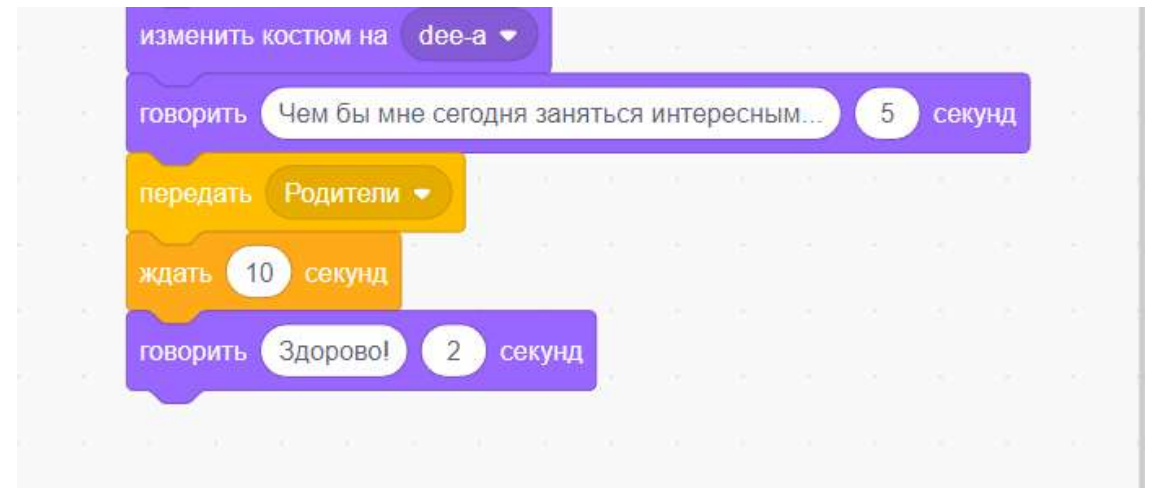
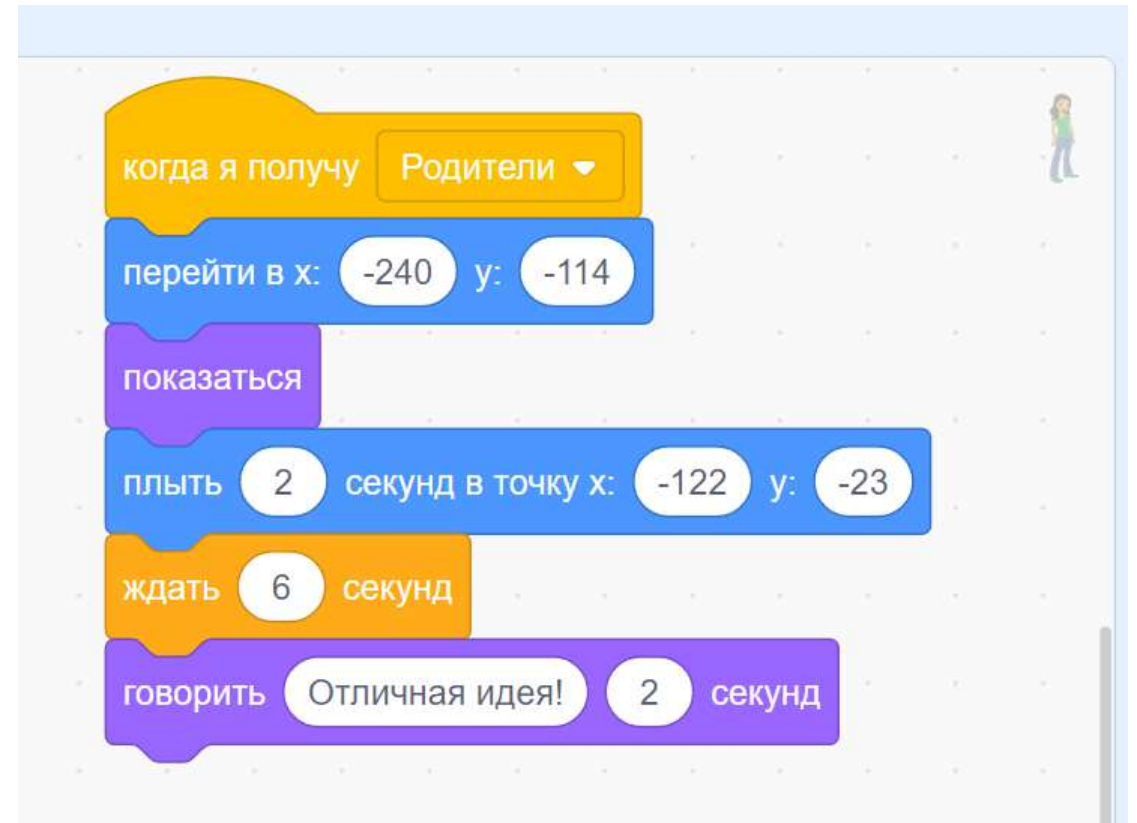
А это значит, что по традиции мы... (здесь  
необходимо добавить текст про то, о чем  
будет проект)



# Программируем

Спрайт «Мама» подождет 6 секунд ( это время на движение спрайта- «Папы» и его речь, и также скажет фразу «Отличная идея» В течение 2 секунд.

Для главного героя необходимо также добавить команду «Ждать 10 секунд» и фразу «Здорово» (2 секунды)



# Творческая часть.

- Продолжением проекта станет программируемая анимация о вашем совместном семейном досуге. Это может быть мини-история одного дня из жизни семьи (поход, поездка , прогулки и т.д).
- Это также может быть анимированный рассказ о том, чем вы любите заниматься всей семьей (спорт, музыка, готовка блюд, рисование и т.д)

# Творческая часть.

## В проект нужно добавить

- звуковое сопровождение. Это может быть как песня, так и записанная озвучка , можно использовать расширение «Текст в речь»;
- спрайты . Это могут быть как герои-персонажи, так и необходимая атрибутика, предметы и т.д.);
- фоны , которые дополнят основную идею проекта

## Творческая часть.

### В проекте могут быть ( необязательно)

- элементы демонстрации какой-либо игры;
- интерактив с пользователем.