

Драги петаци,

Програмирање у програмском језику Скреч које смо започели у школи, настављамо на интернету, коришћењем странице Petlja.org. и онлајн верзије програма на адреси <https://scratch.mit.edu/>. За његово коришћење није потребно инсталирати Скреч, довољна је само интернет конекција. Уколико имате инсталиран програм Скреч на свом рачунару, своје пројекте можете писати у њему. Ако немате, све задатке можете радити директно на овој страници.

Страница Petlja.org на којој се налази наставни материјал који можете користити:

(црвеном бојом заокружена је адреса на којој се ова страница налази)

petlja.org/biblioteka/r/lekcije/scratch3-prirucnik/scratch

English ULOGUJ SE

Biblioteka / Programiranje u Skreču 3.0. priručnik za peti razred / Визуелни програмски језик Скреч - радно окружење

Визуелни програмски језик Скреч - радно окружење

Скреч је визуелни програмски језик направљен за децу. Скреч (верзију 3) можемо да користимо на два начина:

- преузимањем инсталационе датотеке са адресе <https://scratch.mit.edu/download> и инсталирањем на дигитални уређај (десктоп верзија програма);
- на адреси <https://scratch.mit.edu> (онлајн верзија програма).

Оба начина имају своје предности и мане.

Ако инсталирамо Скреч десктоп на лични дигитални уређај радићемо удобније и брже, пре свега зато што нећемо зависити од квалитета интернет везе, као ни од спорадичног одржавања Скреч онлајн платформе (она је тада недоступна).

Ако програмирамо у оквиру Скреч онлајн платформе, неопходно је направимо свој налог. Уз налог долази могућност да на Скреч онлајн платформи чувамо креиране програме и приступимо им са било ког уређаја повезаног на интернет. Поред ове погодности, онлајн верзија Скреча нуди ти да сачуваш делове програма у **Остави** и поново их користиш када ти затребају. Додатну предност представља и могућност објављивања програма. Након објављивања, твој програм постаје видљив другим корисницима Скреча, које називамо **Скречерима**. Као што они могу да виде и ремиксују (прераде) твоје програме (пројекте) и ти можеш да видиш и ремиксујеш њихове. На платформи можеш и да потражиш помоћ. Помоћи другим Скречерима потпуно је у духу ове онлајн заједнице.

Радно окружење у обе верзије Скреча изгледа скоро истоветно, с тим да онлајн верзија, поред свих елемената десктоп верзије садржи и неколико додатних функционалности. У овој лекцији, приказаћемо ти елементе Скреч онлајн платформе.

Садржај

- Алгоритамски начин размишљања
- Визуелни програмски језик Скреч - радно окружење
- Низање корака
- Корњача-графика
- Понављање
- Променљиве и оператори
- Гранање
- Листе

И страница на којој можете онлајн програмирати у Скречу:

scratch.mit.edu

Create Explore Ideas About Search Join Scratch Sign in

Create stories, games, and animations

Share with others around the world

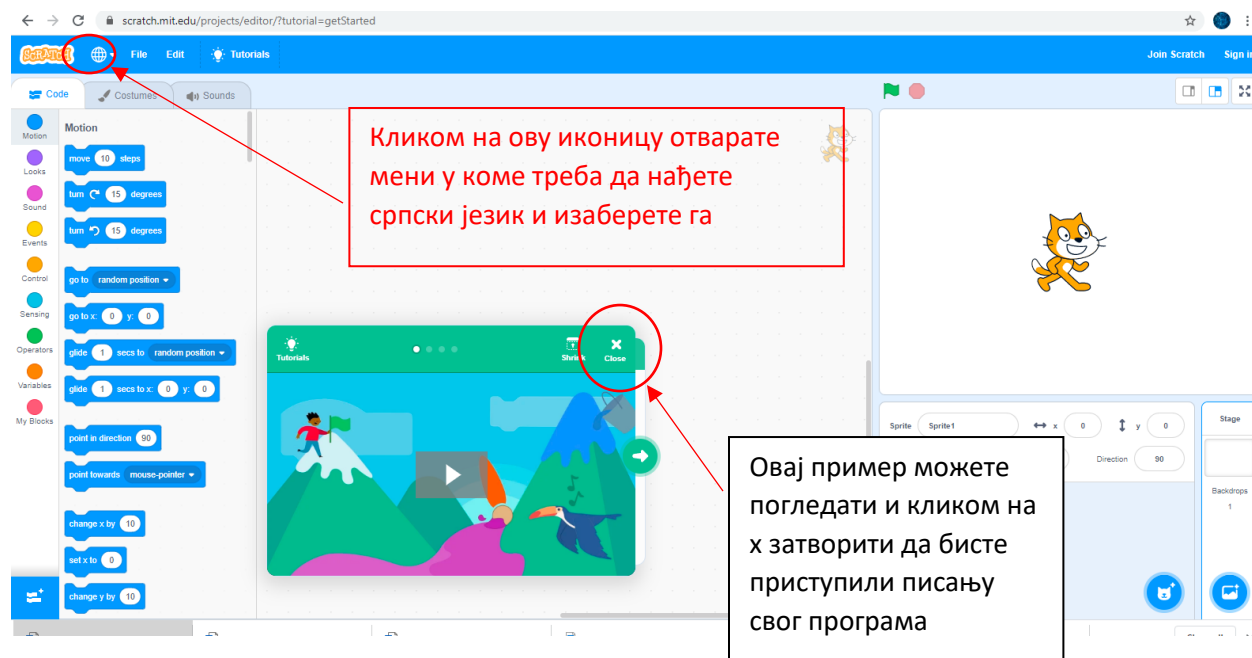
Start Creating Join

Кликните на ово дугме

Watch Video

About Scratch For Parents For Educators

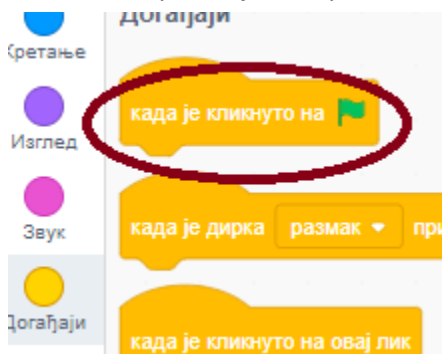
Када отворите Скреч, видећете екран сличан оном који смо користили. За почетак, пређите на српски језик:



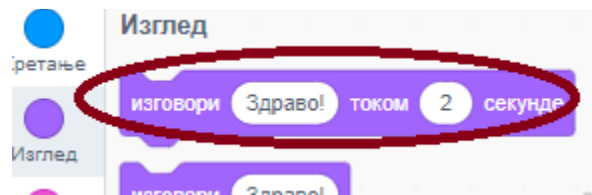
Примећујете да је распоред прозора нешто другачији. Прозор у ком се извршава програм налази се у десном горњем углу, програм пишете у средини, а команде бирате у левом делу прозора.

Ваш први задатак биће да испробате онлајн верзију скреча и у њему, или у свом инсталираном програму Скреч напишете програм у коме ће анимирани лик мачка, када се кликне на заставицу, да изговори: **Почела је школа на даљину!**

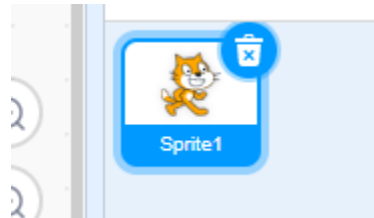
Подсећање: потребно је изабрати догађај:



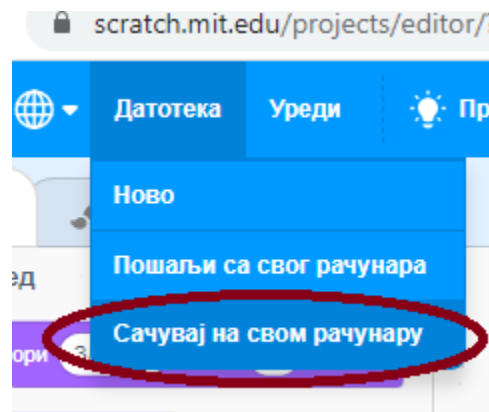
и повезати га са изгледом:



Све ово радимо док је изабран наш лик мачка:



Датотеку (свој програм) сачувајте под својим именом, као рад1 (ImePrezimeRad1) и пошаљите мејлом на моју адресу: osjpvesselazarevic@gmail.com



Наравно, можете урадити још неки програм, по својој жељи и послати ми и њега на исти мејл, овај пут под вашим именом као додатни рад1 (ImePrezimeDodatniRad1).

Надам се да ћете уживати у свом задатку. Следеће недеље ћемо све ово мало закомпликовати додавањем нових опција.