

PROGRAMOZÁS SCRATCH-BEN 2. OSZTÁLYOSOKNAK



Kapitola 1

Bevezetés a programozásba Forgatókönyv



készítése

PUPIL LETTERS

Co budeme dělat

- ▶ vonatokat rajzolhat különböző kocsikkal és színekkel
- ▶ digitális számjegyek írása
- ▶ betűk nyomtatása és szavak összeállítása

Co se naučíš

- ▶ megismerkedni a Scratch környezettel
- ▶ megtanulod, hogyan lehet blokkokat kiváltani
- ▶ megtanulja, hogyan kell forgatókönyveket készíteni és futtatni.

Začínáme se

SCRATCH

Indítsd el a Scratch

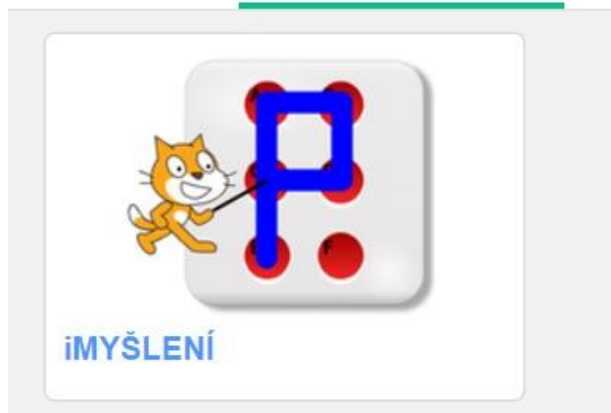
[.https://scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

u Keresd meg az iThinking Studiót.

Váltson a **Stúdiók** fülre.

Projekty

Studia

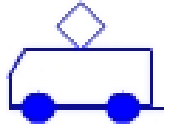


Nyisson egy iThinking stúdiót.

<https://scratch.mit.edu/studios/5715013/>



Bloky

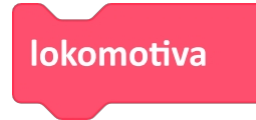
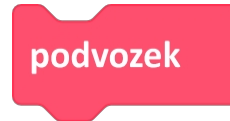
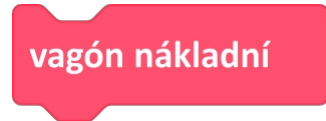
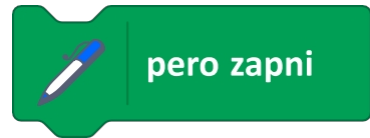
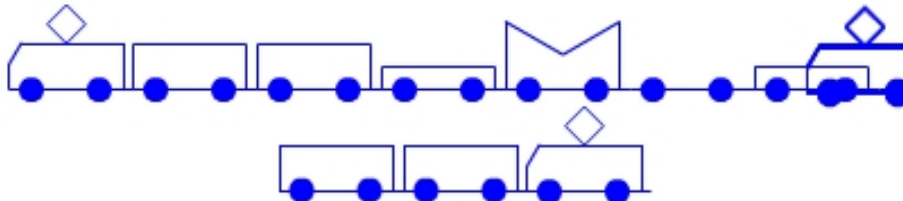


Nyissa meg a *Train* a.

↶ Pohlédni dovnitř

projektet. Kattintson minden egyes

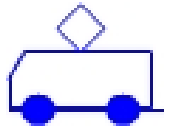
blokkra, és rajzoljon egy vonatot.



Mozgassa a karaktert egy másik helyre az egérrel.



Scénář



1. Építsen **forgatókönyvet** blokkokból, hogy egyetlen kattintással létrehozzon egy vonatot. Indítsa el a forgatókönyvet a kattintással.

***Tipp:** A forgatókönyv úgy jön létre, hogy több blokkot összekötünk, hogy azok összetapadjanak.*

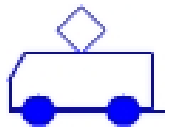


2. Rendezd át a blokkokat a forgatókönyvben, hogy ugyanazokból a kocsikból más vonatot

alkoss.



Sestavujeme scénář



1. Építsen egy forgatókönyvet egy ilyen vonathoz:



Segítség: A vagonok rajzolásához szükséges blokkokat a menüben találod.

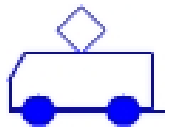
2. Vegye le a felső kocsit a vonatról. Szerkeszd meg a forgatókönyvet, és a vonat egy kattintással kirajzolódik.
3. Hozzon létre több forgatókönyvet különböző vonatokhoz.



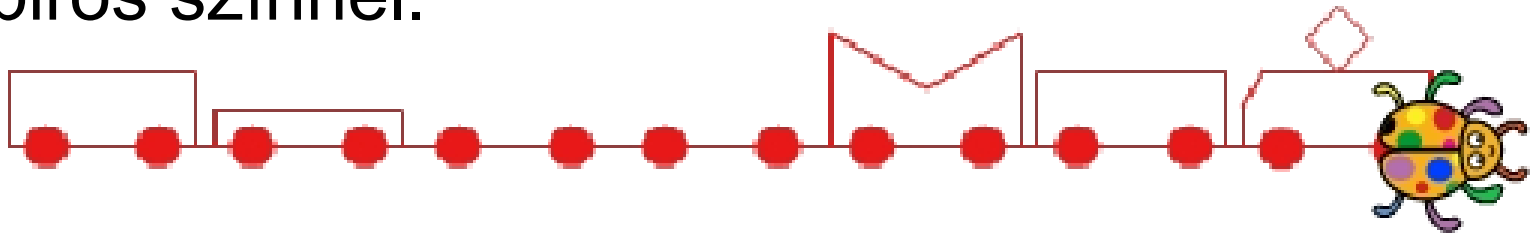
***Segítség: Segítségre van szüksége az asztala
rendbetételéhez?***



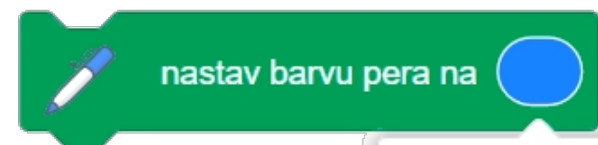
Barvy vagónů



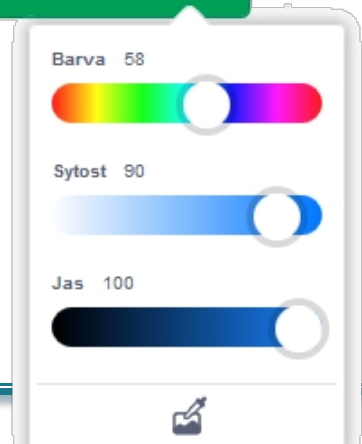
A blokk segítségével **állítsa be a toll színét.**
Hozzon létre egy vonatot más színnel, például piros színnel.



ez egy példa egy ilyen vonatra; rajzolja meg a sajátját.

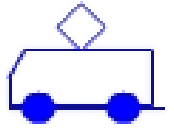


Hogyan állítod be a színt: Kattintson a blokkban a színes oválisra. Kattintson a színre a színpalettán.





Barvy vagónů



1. Készítsen egy olyan vonat forgatókönyvét, amelyben a mozdony zöld, a kocsik pedig narancssárga színűek.
2. Készítsen egy olyan vonat forgatókönyvét, amelyben minden kocsi más-más színű.



rajzolj magadnak

3. Törölje a jelenetet, és gyorsan rajzoljon öt azonos színű vonatot az előző feladatból.



Čteme scénář

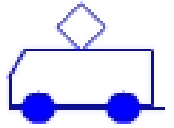


Rajzolja le papíron, hogy milyen vonat fog rajzolódni az egyes forgatókönyvek végrehajtása után.

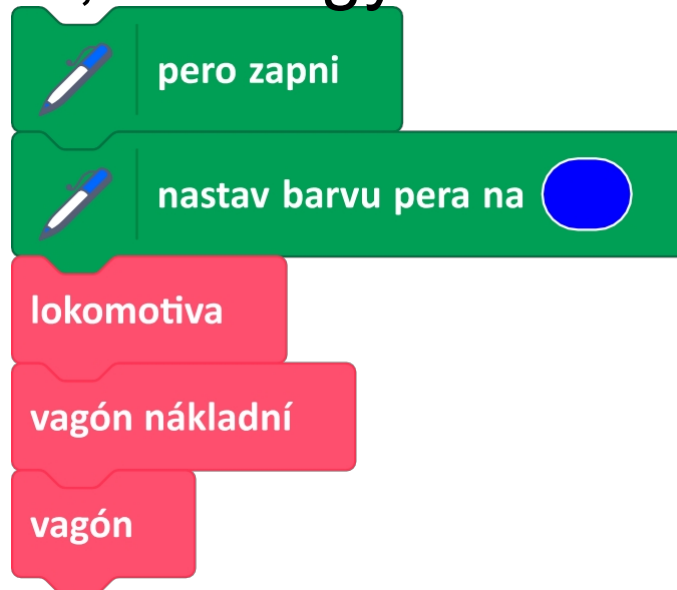




Diskutujeme

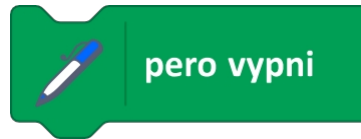
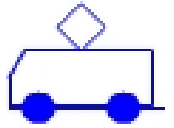


Aneta több vonatot készített a forgatáson.
Megépítette ezt a forgatókönyvet, amelyet
többször kattintva futtatott le.
Nincs semmi felesleges extra a
forgatókönyvben? Beszélj egy
osztálytársaddal, és magyarázd el.





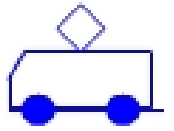
Objevujeme bloky



1. Mi történik, ha a forgatókönyvbe bele vesszük **Kapcsolja ki a tollblokkot**? Előbb mondd meg, aztán ellenőrizd.
2. Hogyan lehet újra renderelni a vagonokat?



Objevujeme bloky



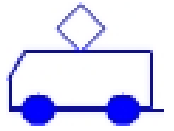
Adjunk hozzá egy blokkot **100 lépéssel előre** a forgatókönyvhöz. Mi történik?

Próbálja ki a forgatókönyv különböző helyeit. Mindig legyen egy vonat kihúzva.

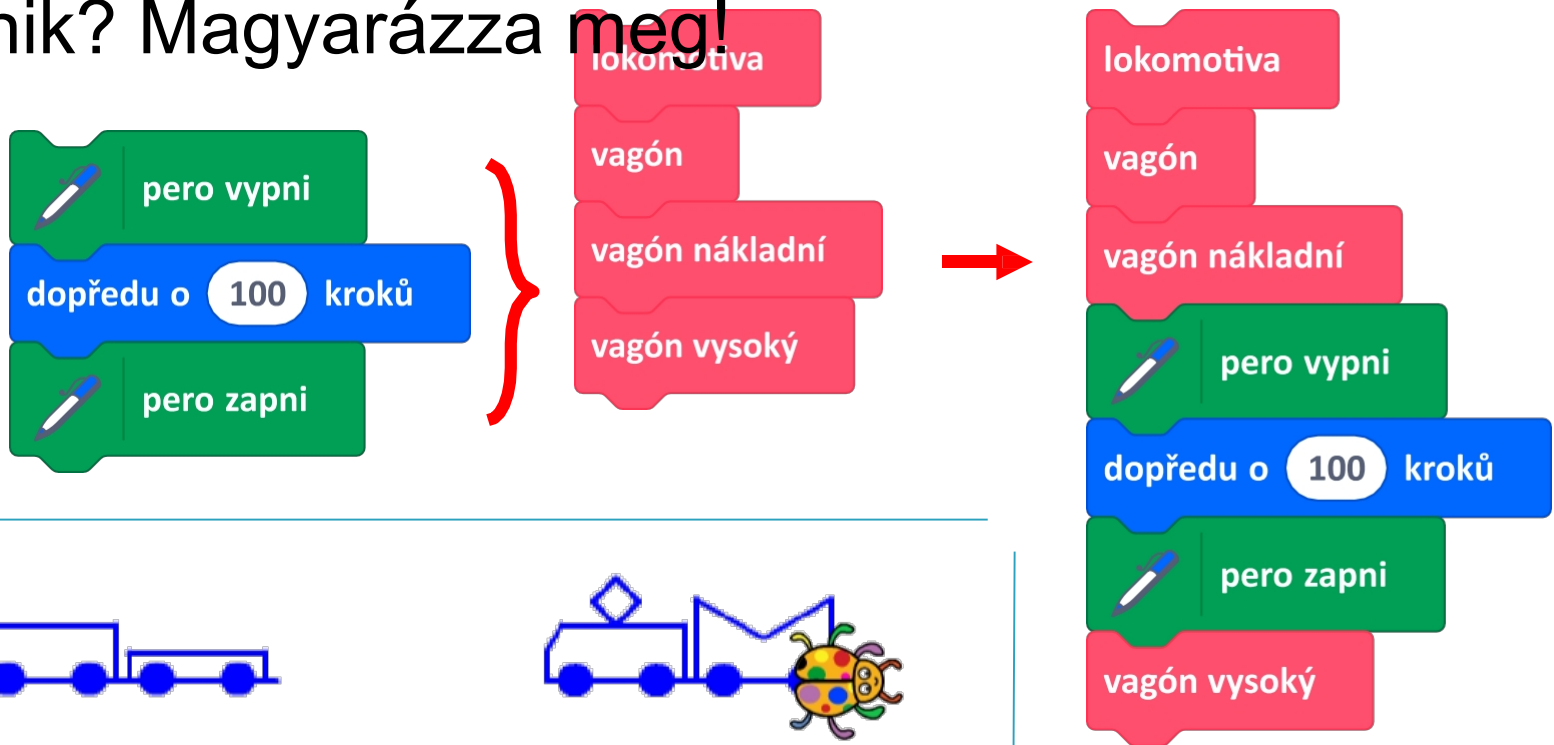
Tipp: A lépések számának felülírásához kattintson közvetlenül a számra.



Objevujeme bloky



1. Illesszünk be egy hármas blokkot a forgatókönyvbe a képen látható módon. Mi történik? Magyarázza meg!



2. **Haladó:** Készítsen egy forgatókönyvet,

amely két vonatot húz egymás után.

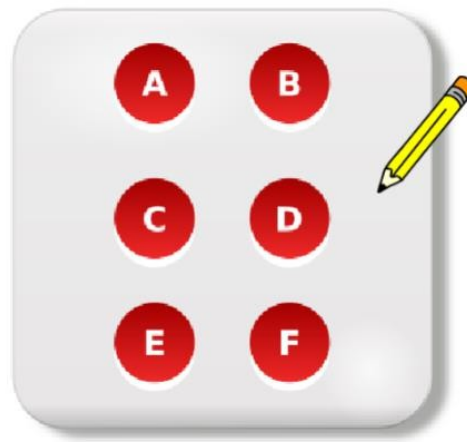


Digitální číslice



Nyissa meg a *Digital Digits* projektet.

1. Próbáld ki, hogy mit csinálnak az egyes blokkok a Scenarios területen. Mozgassa a ceruzát az egérrel.

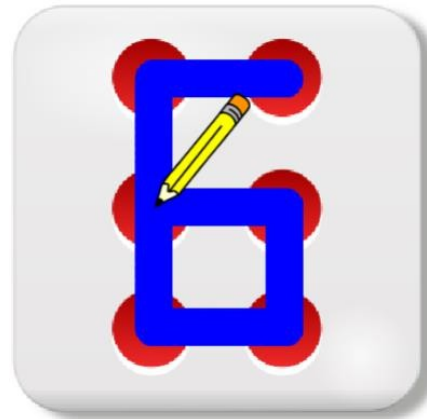
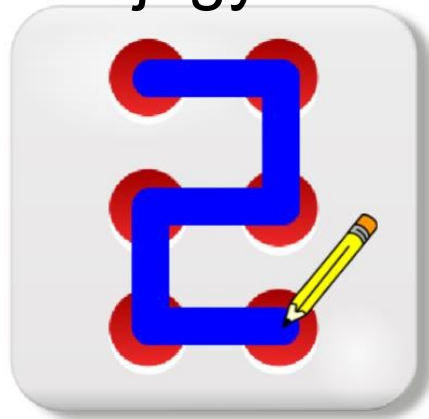




Kreslíme číslice



1. Építsen egy forgatókönyvet blokkokból, amely egyetlen kattintással rajzol egy digitális számjegyet.



2. Győződjön meg róla, hogy a szkript minden alkalommal ugyanúgy működik. Egy számjegy megrajzolása után **törölje a** jelenetet, mozgassa a ceruzát az egérrel egy másik helyre, és futtassa újra a szkriptet.

Ugyanazt a képet rajzolták? Ha nem, szerkessze a forgatókönyvet úgy, hogy mindig ugyanazt a képet rajzolja.



Hledáme chybu ve scénáři



1. Jarda a 6-os számot akarta rajzolni, de valahol hibázott (kép). Tudnál neki tanácsot adni? Mit felejtett el?





Kreslíme písmena



1. Készíts egy forgatókönyvet, amely egy betűt ír ki.



2. Készíts egy forgatókönyvet az X betűhöz.

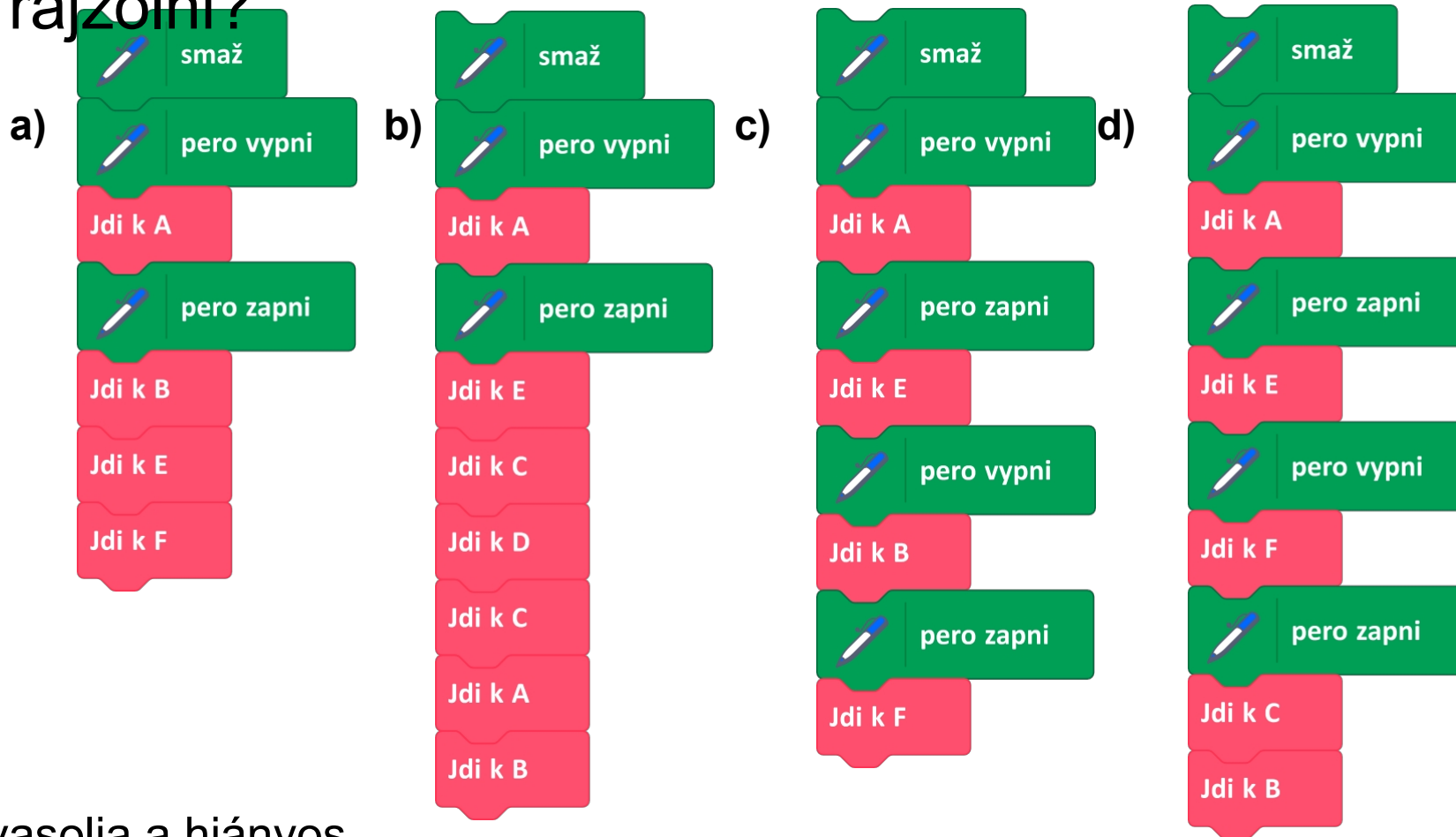
3. Találj ki és rajzolj egy új betűt saját magad szerint.



Diskutujeme



1. Nézd meg a forgatókönyveket. Milyen betűt fognak rajzolni?



Javasolja a hiányos

forgatókönyvek
kiegészítését.



Jde to jednodušeji?



1. Javasoljon javításokat ezekre a forgatókönyvekre, hogy
- nem húzták meg kétszer egymás fölött a vonalat.
 - lerövidítette a forgatókönyvet

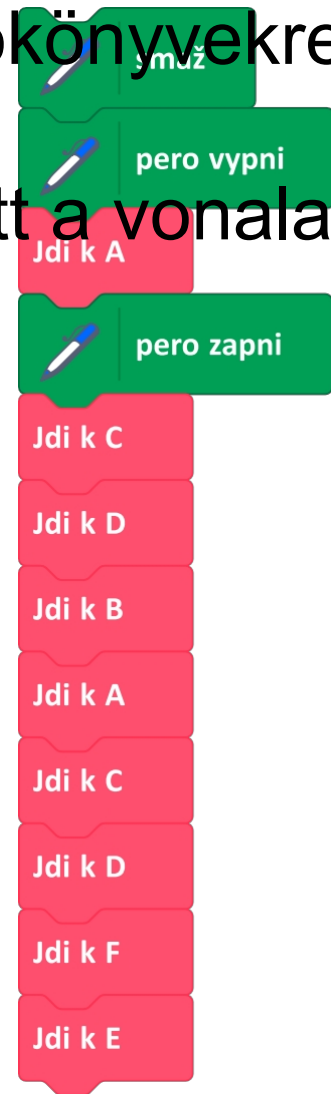
a)



b)



c)



Registruj se ve

The Scratch logo, featuring the word "SCRATCH" in a stylized, orange, bubbly font with a white outline, set against a blue background.

Csatlakozhatsz a Scratchhez, létrehozhatsz egyfiókot. Keresse meg [Jelentke a Scratchi](#) a bárbantöltse ki az űrlapot

Ehhez szükséged lesz a szüleid e-mail címére.

Přihlášení

Legközelebb az óra elején jelentkezzen be. A munkád automatikusan el lesz mentve.



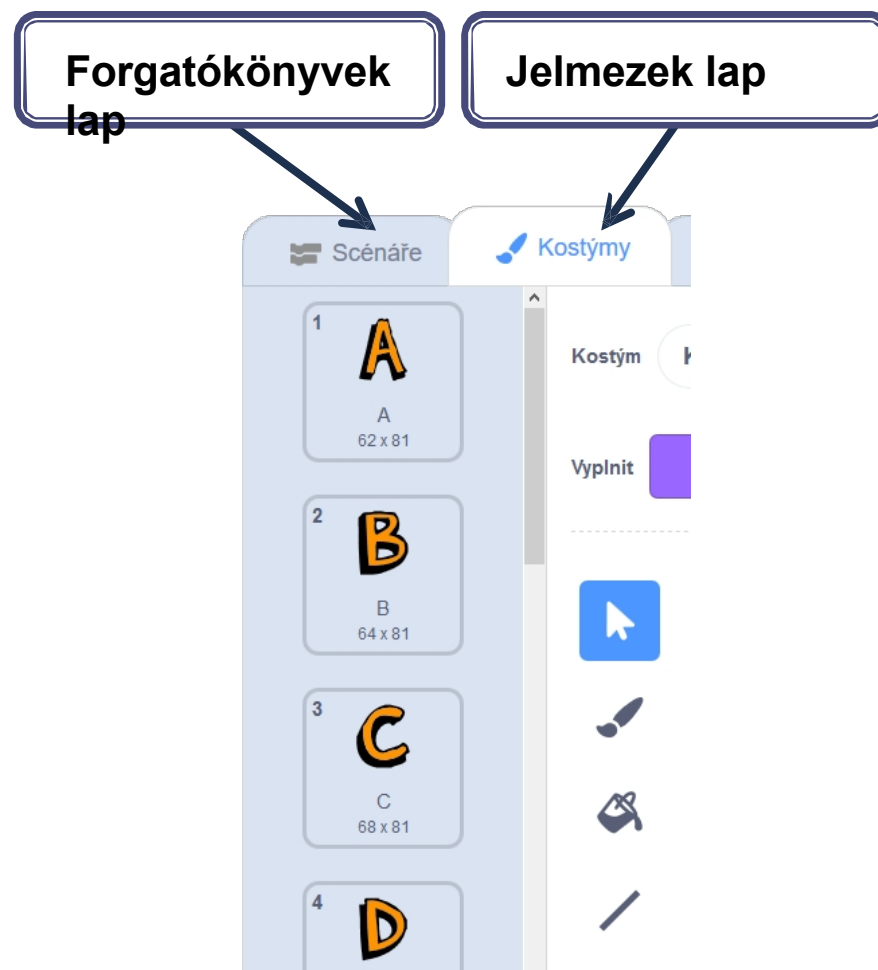
Písmena a slova

Projekt megnyitása
Betűk és szavak.

Nézd meg, milyen
jelmezek a karakter
Letter van
(könyvjelző
Jelmezek).

Ezután váltson
vissza a

Forgatókönyvek
fülre.





Měníme kostýmy

ABC

1. Nézd meg, mit **tesz** egy **blokkváltó jelmez**.
2. Váls jelmezt, és bélyegezd meg az egyes képeket a **bélyegzőblokk** segítségével. Bélyegezd meg és görgetd a karaktert az egérrel, hogy leírd a szót.

změň kostým na A ▼



změň kostým na E ▼



dopředu o 30 kroků

Segítség: A karaktert 30

lépést *mozgathatja előre*
kézzel vagy a **blokk**
segítségével.



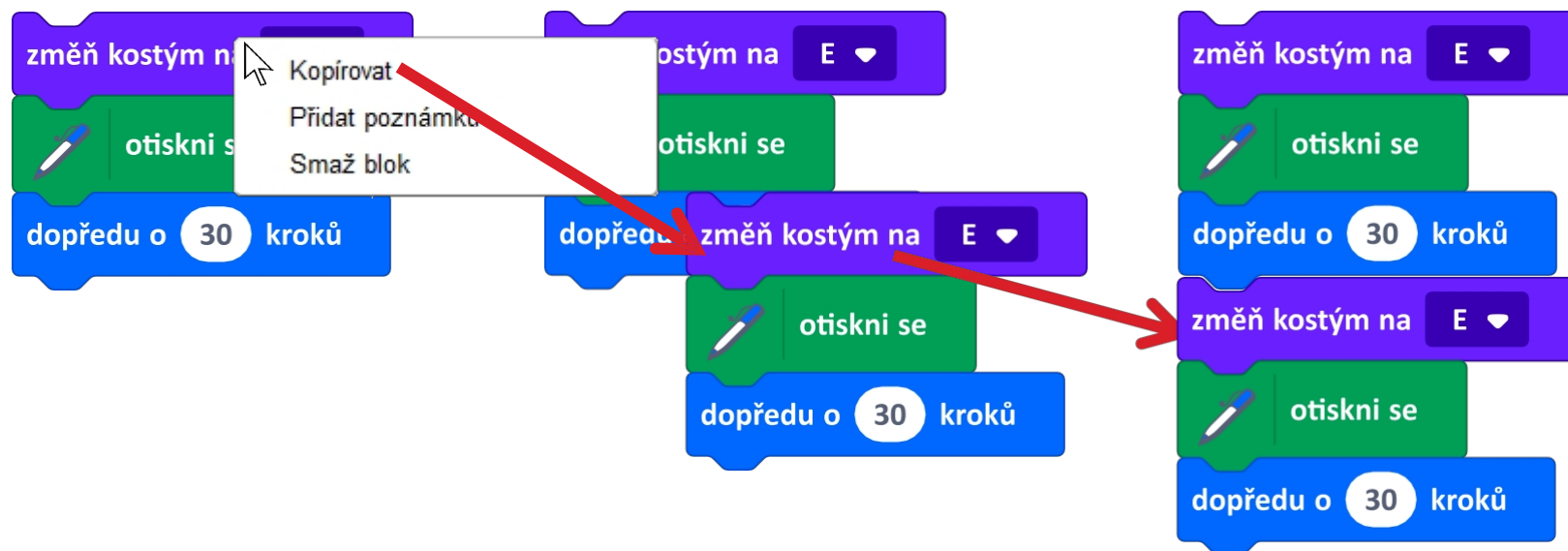
Píšeme slova

ABC

1. Készíts egy forgatókönyvet, amely a nevedet írja.

EVA PETR

Segítség: A forgatókönyvek egészét vagy részeit másolhatja a jobb gombbal történő kattintással.





Objevujeme bloky

ABC

čkej 1 sekund

1. A szkriptben, amely a szót lenyomja, tegyen egy blokkot valahova, **várjon 1 másodpercet**. Mi történik?

A blokkban lévő számot megváltoztathatja (a tizedes számokat a Scratchben tizedesvesszővel írják, pl. 0,3).

2. Hozzon létre egy olyan forgatókönyvet, amely nem egyszerre, hanem betűről

betűre nyomtatja ki a szót.



Píšeme slova

ABC

A karakteres *levélnek* is vannak olyan jelmezei, amelyeken a betű fölött egy kampó és egy vessző található.

Használja őket cseh szavakat leíró forgatókönyvek készítéséhez.

JIRÍ

KÁČA

ALEŠ

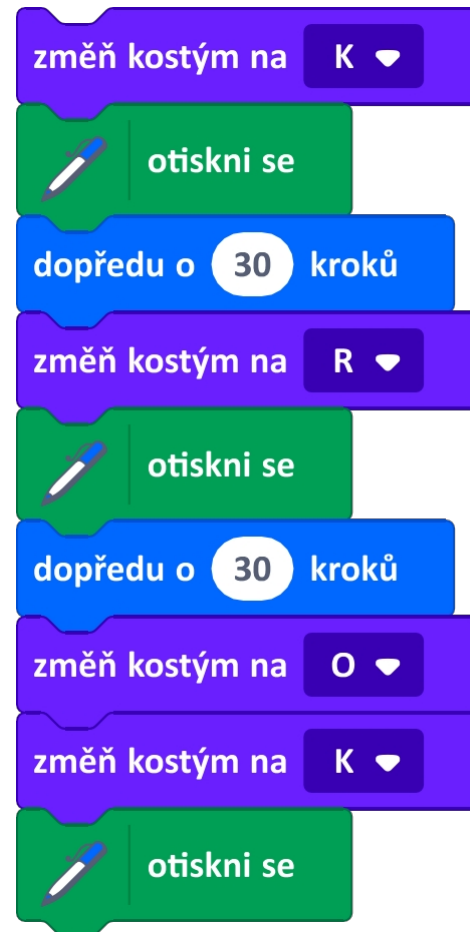
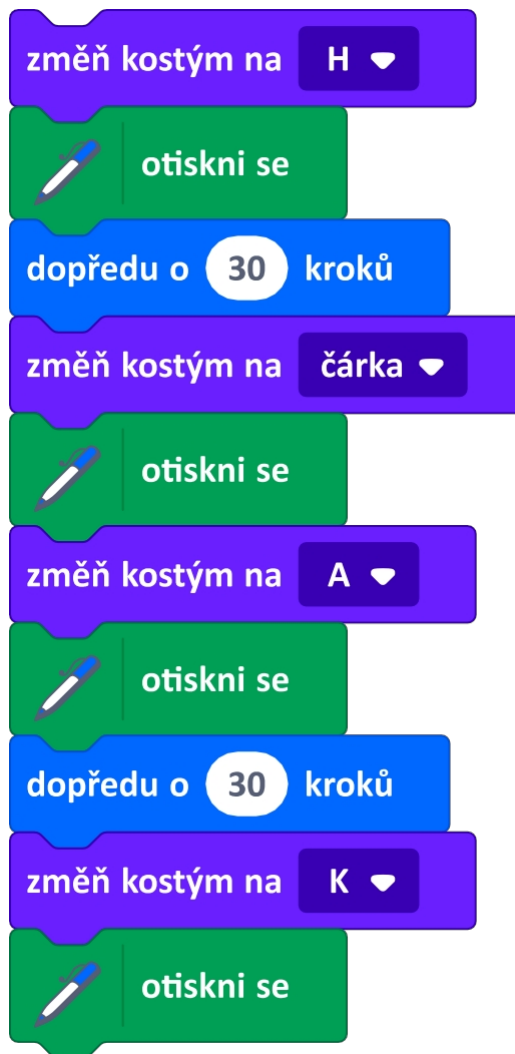
írja meg a saját szavait



Čteme scénáře pro slova

ABC

Milyen szavak
írják majd
ezeket a
forgatókönyve
ket?
Először
gondolkodj,
magyarázd el,
majd ellenőrizd a
számítógépen.

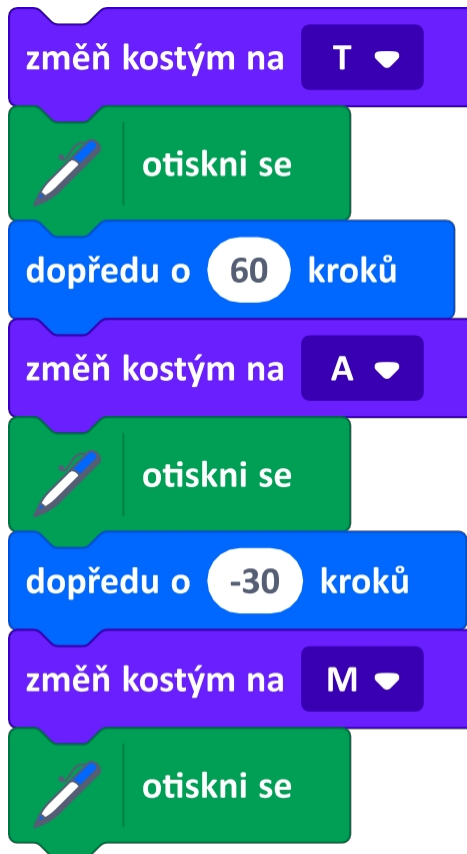




Čteme scénáře pro slova



1. Milyen szó fogja létrehozni ezt a forgatókönyvet? Először próbálja meg kitalálni, majd ellenőrizze. Úgy alakult, ahogy megjósoltad?
2. Minden egyes blokk esetében **print yourself** in task 1
insert block **wait 1 second**



Mit csinál a karakter? Változott-e valamilyen módon a végeredmény? Milyen célt szolgálhat az ilyen várakozás? Magyarázza meg!

Co už umíš

- ☐ ismeri a Scratch-et
- ☐ a karakter vezérlése blokkok indításával
- ☐ forgatókönyv építése blokkokból
- ☐ futtassa a forgatókönyvet
- ☐ kibontani, kijavítani, átrendezni a forgatókönyvet