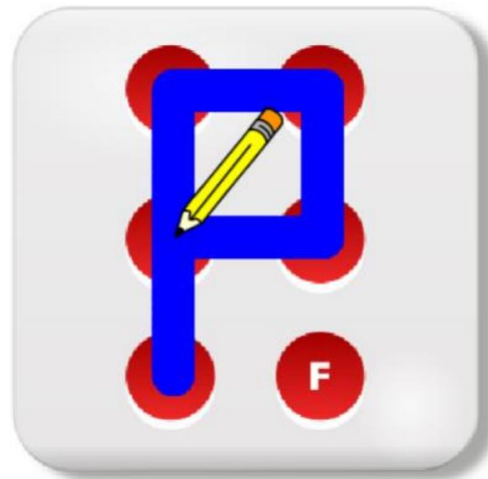




Kapitola 1

Bevezetés a programozásba

Egy forgatókönyv felépítése



Co budeme dělat

rajzoljon vonatokat különböző kocsikkal és színekkel
írjon digitális számokat
nyomtasson betűket és formáljon szavakat

Co se naučíš

megismered a Scratch környezetet
megtanulsz blokkokat futtatni
megtanulsz forgatókönyveket összeállítani és futtatni

Začínáme se

SCRATCH

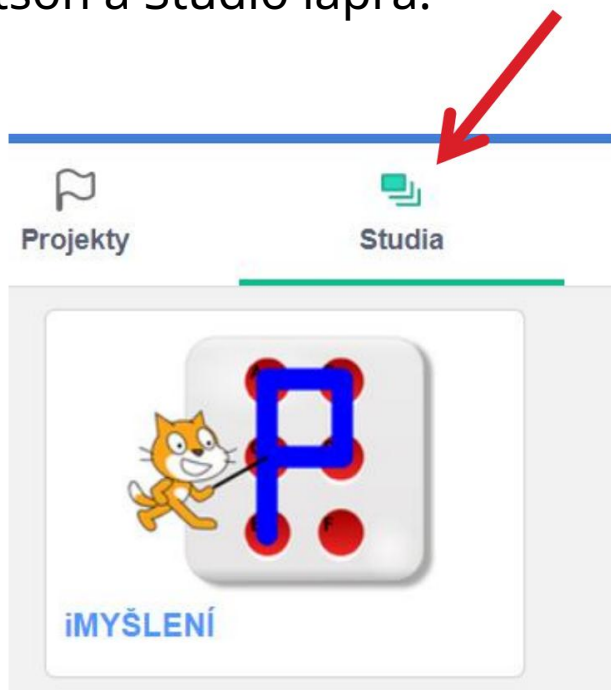
Indítsa el a Scratch-et. <https://scratch.mit.edu>

Keresse az iMyslení stúdiót.



imyšlení

Váltson a Stúdió lapra.



Nyissa meg az iThinking stúdiót.

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

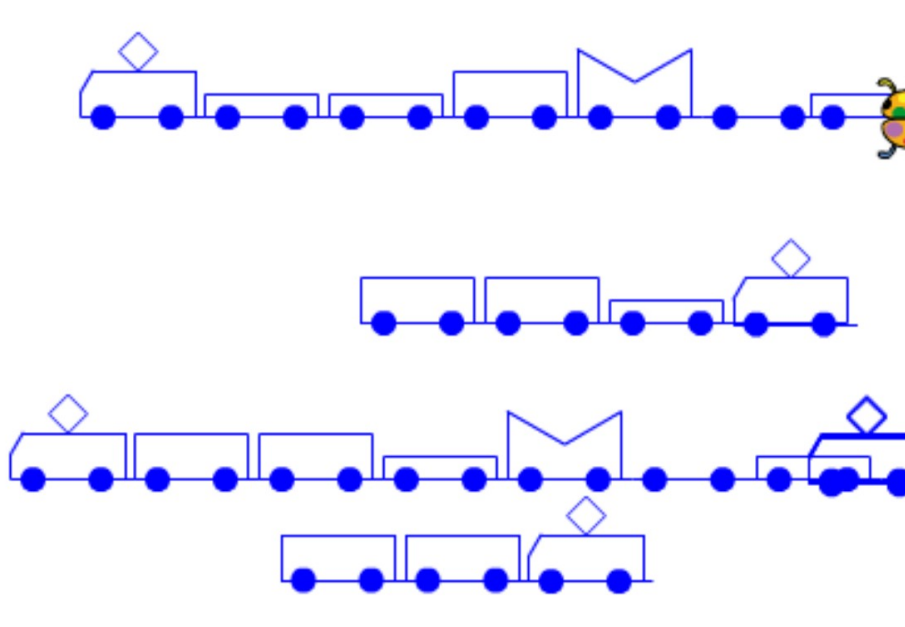


Bloky



Otevři si projekt *Vlak* a [Pohlédni dovnitř](#).

Klikej na jednotlivé bloky a kresli vlak.



vagón

vagón nákladní

vagón vysoký

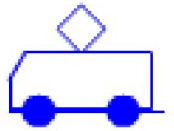
podvozek

lokomotiva

Přesouvej postavu na jiné místo pomocí myši.



Scénář



1. Építsen fel egy forgatókönyvet blokkokból , hogy egyetlen kattintással vonatot hozzon létre . Futtassa a szkriptet, ha rákattint.

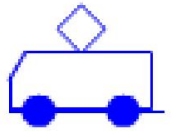
Tipp: Egy forgatókönyv több blokk összekapcsolásával jön létre, hogy összetartsa őket.



2. Rendezd át a blokkokat a forgatókönyvben úgy, hogy azonosak legyenek vagonokat, egy másik vonatot alakítottak ki.



Sestavujeme scénář



1. Készítsen forgatókönyvet pontosan egy ilyen vonathoz:



Tipp: A kocsik vonzására szolgáló blokkok a menüben található **Moje bloky**.

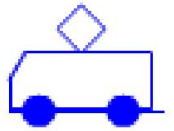
2. Vegye le a legmagasabb kocsit a vonatról. Szerkessze a sajátját forgatókönyvet, és egyetlen kattintással megrajzolhatja a vonatot.
3. Hozzon létre több forgatókönyvet a különböző vonatokhoz.

Segítség: Meg kell tisztítani az asztalt?

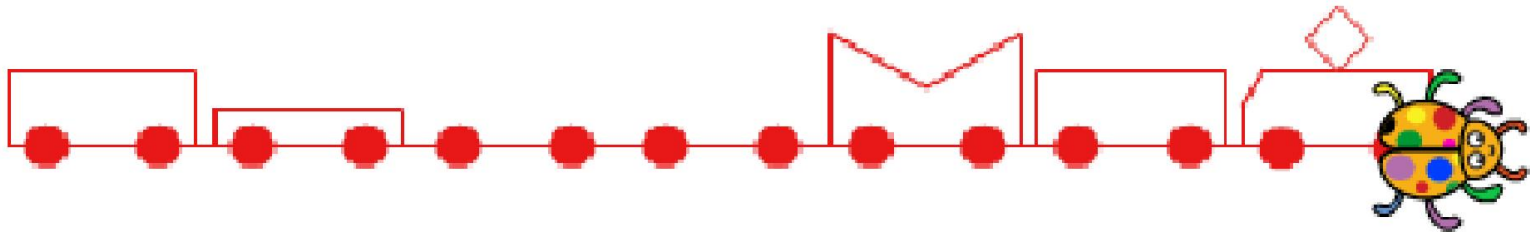




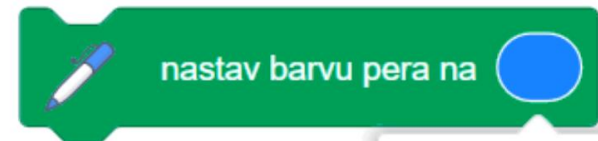
Barvy vagónů



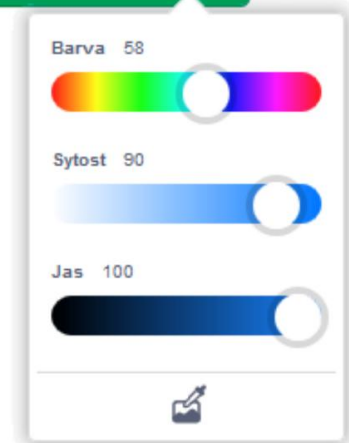
A blokk segítségével állítsa be a toll szín Hozzon létre egy vonatot, amelynek más színe van, például piros.



ez egy példa egy ilyen vonatra; rajzolja meg a sajátját

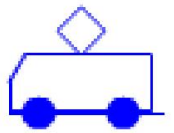


A szín beállítása: Kattintson a színes ovális blokkra . Válassza ki a kiválasztott színt a színpalettáról.





Barvy vagónů



1. Készítsen forgatókönyvet egy vonathoz, amelyben mozdony van zöld és kocsik narancssárga.
2. Hozzon létre egy forgatókönyvet egy vonathoz, amelyben minden kocsi más színű lesz.

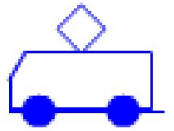


rajzolja meg a sajátját

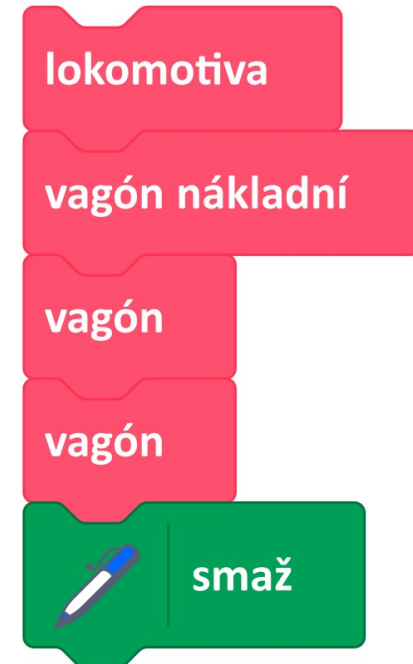
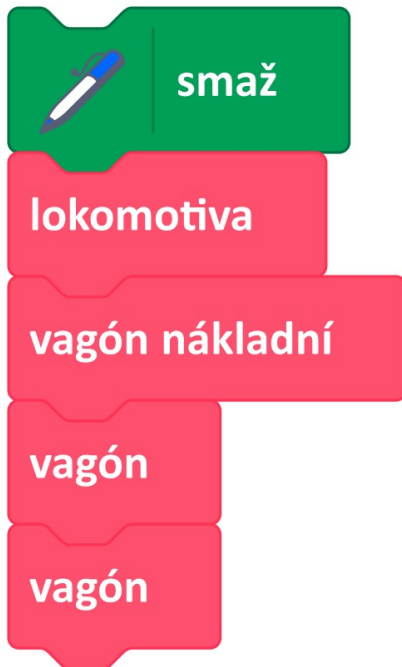
3. Tisztítsa meg a jelenetet, és gyorsan rajzoljon öt pontosan azonos színű vonatot az előző feladatból.



Čteme scénář

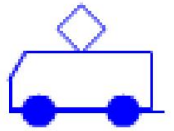


Nakresli na papír, jaký vlak bude nakreslený po vykonání každého z těchto scénářů.



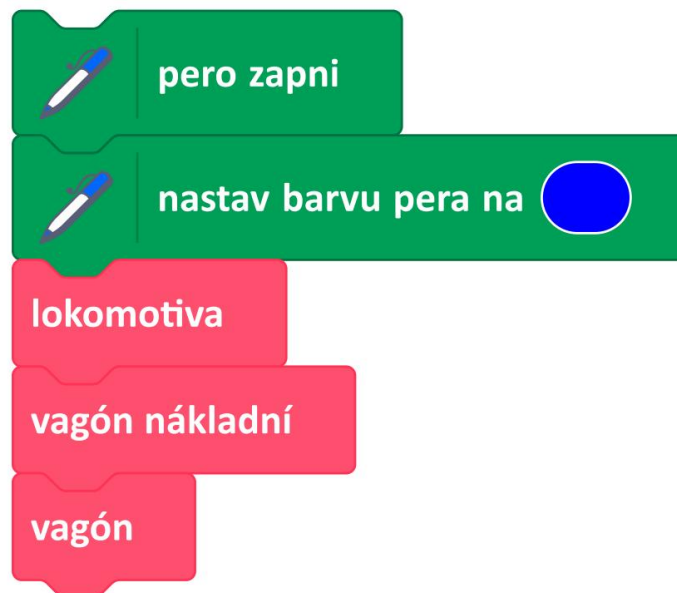


Diskutujeme



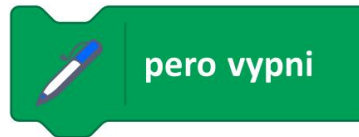
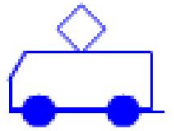
Aneta több vonatot hozott létre a helyszínen. Összeállította ezt a forgatókönyvet, amelyre többször is rákattintott, hogy lefusson.

Nincs valami felesleges extra a forgatókönyvben? Konzultáljon egy osztálytársával, és magyarázza el.





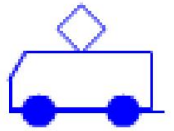
Objevujeme bloky



1. Mi történik, ha beállítunk egy forgatókönyvet
blokk **toll kikapcsolása** Mondja először, ellenőrizze később.
2. Hogyan gondoskodik arról, hogy a kocsikat újra legyártsák?



Objevujeme bloky



dopředu o 10 kroků



Adjon hozzá egy blokkot
Mi fog történni?

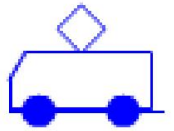
péssel előre a forgatókönyvhöz.

Próbálja ki a forgatókönyveket különböző helyeken. Mindig húzza a vonatot.

Tipp: A lépések számát felülírhatja, ha közvetlenül erre a számra kattint.

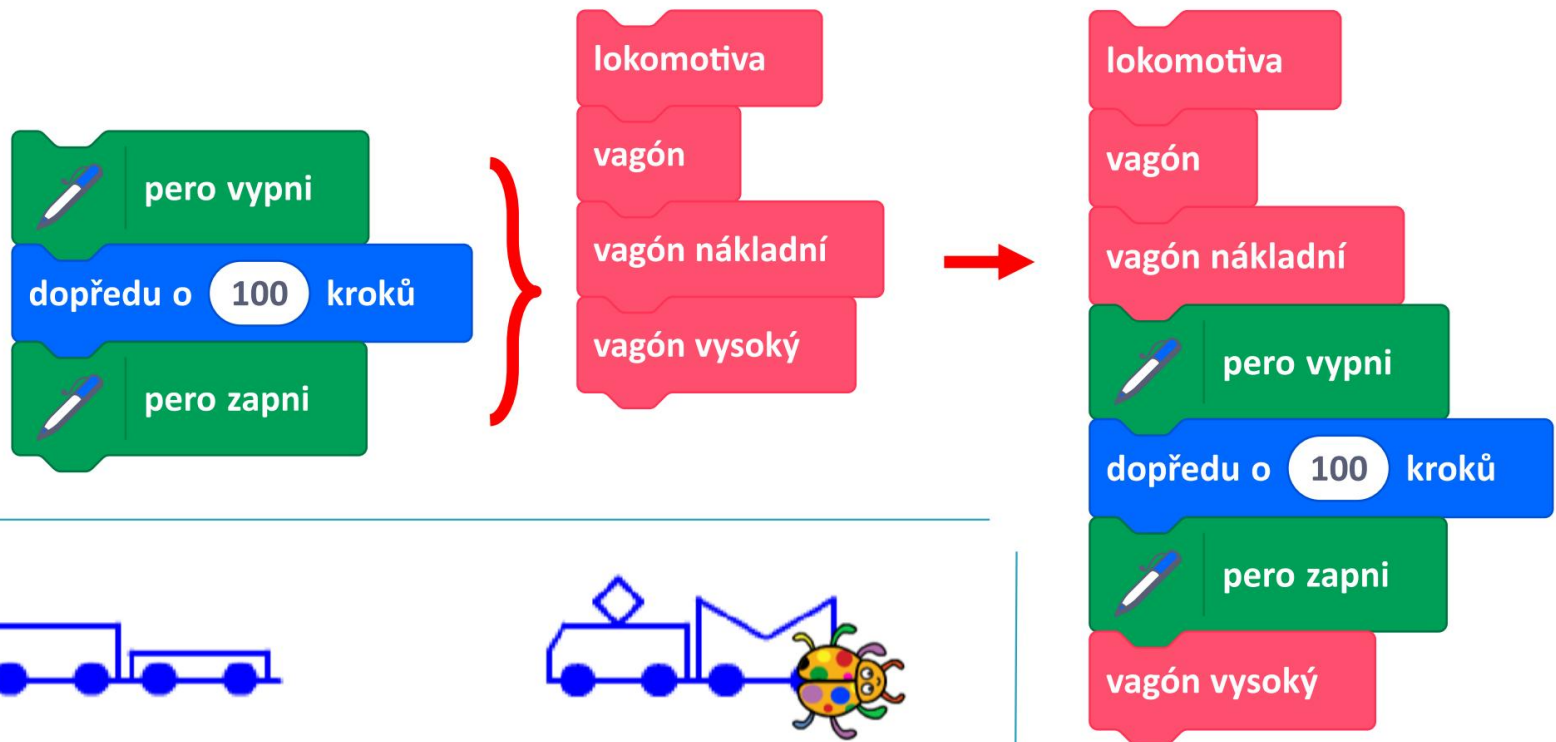


Objevujeme bloky



1. Illesszen be három blokkot a képnek megfelelően a forgatókönyvbe.

Mi fog történni? Magyarázd el.



2. Haladóknak: Készítsen forgatókönyvet,
amely két vonatot húz egymás után.

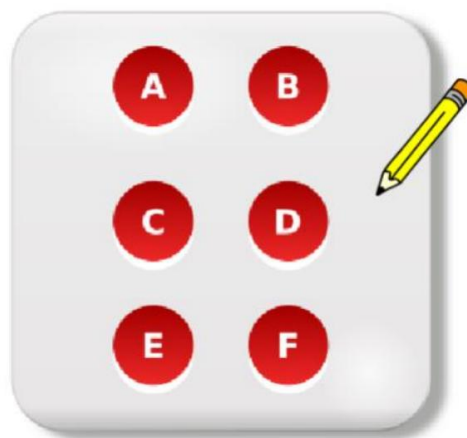


Digitální číslice



Nyissa meg a Digital Digits projektet.

1. Próbálja ki, mit csinálnak az egyes blokkok a forgatókönyv-asztalon. Mozgassa a ceruzát az egérrel.

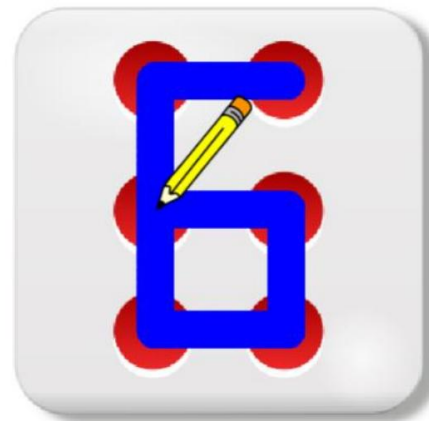




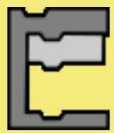
Kreslíme číslice



1. A blokkokból készítsen egy scriptet, amely egy kattintással digitális számot rajzol.



2. Ellenőrizze, hogy a szkript minden alkalommal ugyanúgy működik-e. A szám rajzolása után **e a jelenetet**, mozgassa az egérceruzát egy másik helyre, és indítsa újra a forgatókönyvet. Ugyanaz a kép készült? Ha nem, módosítsa a szkriptet úgy, hogy mindig ugyanazt a képet rajzolja.



Kreslíme písmena



1. Hozzon létre egy scriptet, amely levelet ír.



2. Készítsen forgatókönyvet az X betűhöz.

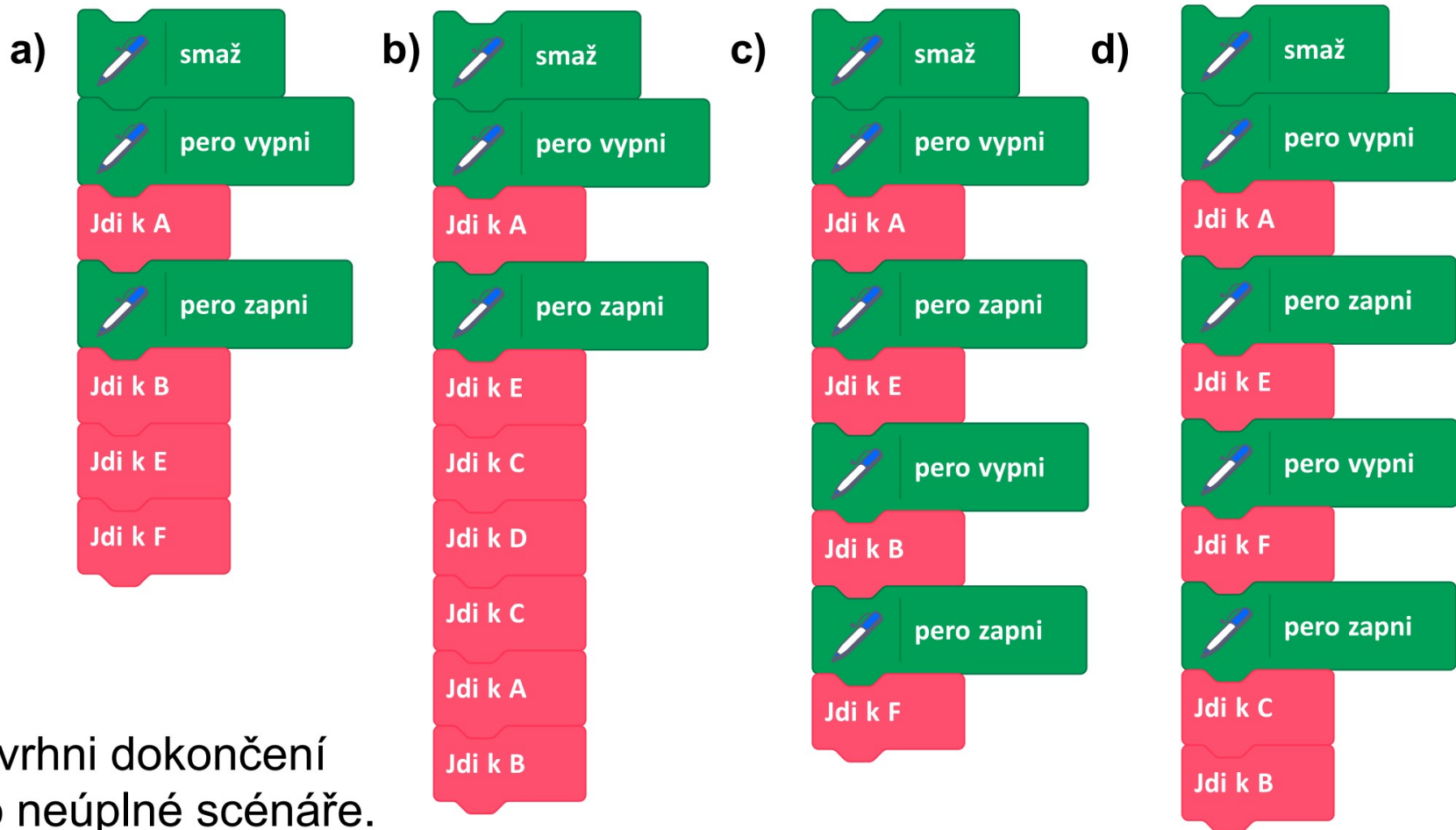
3. Találja ki és rajzoljon egy új saját betűt.



Diskutujeme



1. Prohlédni si scénáře. Jaké písmenko nakreslí?





Jde to jednodušeji?

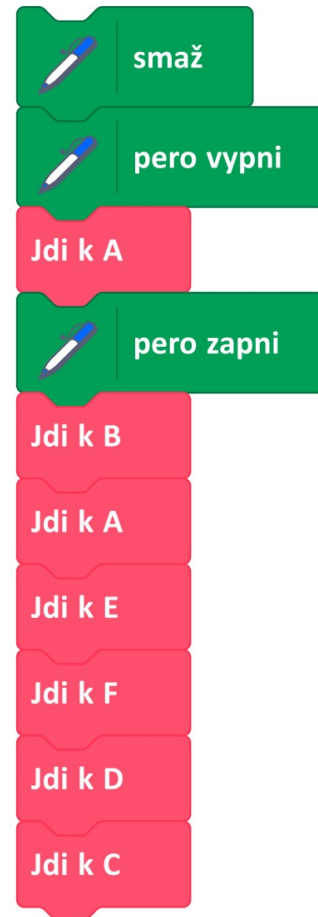


1. Navrhni vylepšení těchto scénářů, aby
- nekreslily čáru dvakrát přes sebe
 - zkrátily scénář

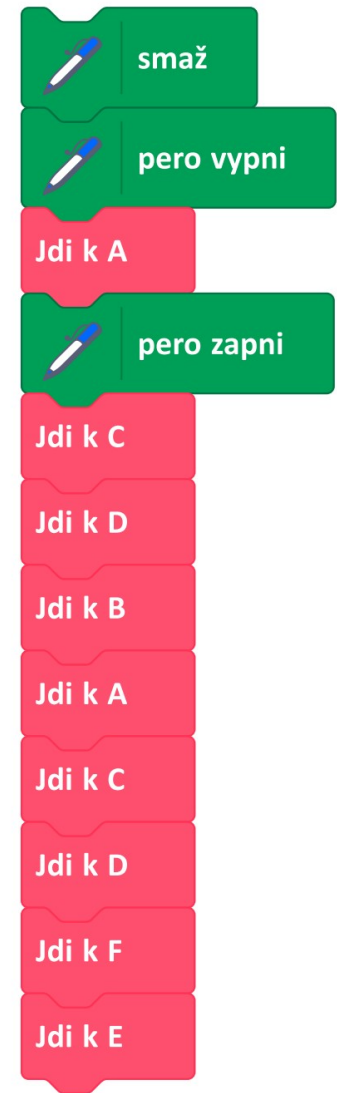
a)



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 Scratch-hez, és létrehozhatsz benne fiókot.

Keresse meg a bárban

Připojit se ke Scratchi

és töltse ki az űrlapot.

Ehhez szüksége lesz a szülei e-mail-címére.

Přihlášení

Legközelebb az óra elején jelentkezz be. A munka automatikusan mentésre kerül.



Písmena a slova



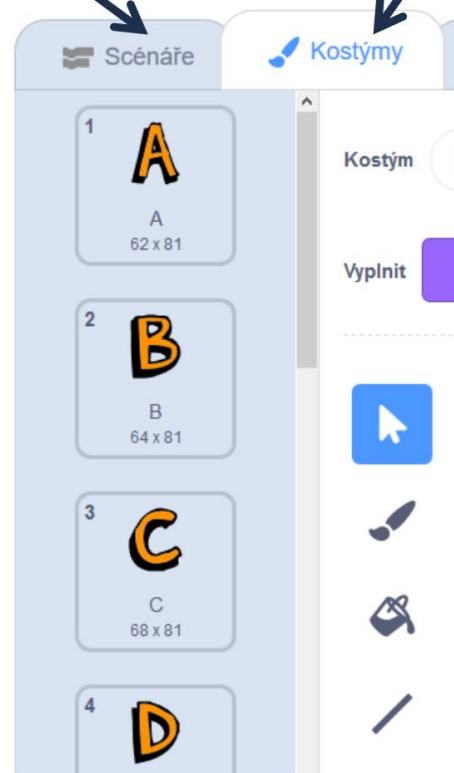
Nyissa meg a Letters and Words projektet.

Nézz meg, milyen jelmezei vannak a Levél karakterének (Jelmez lap).

Ezután válts vissza a Forgatókönyvek lapra.

Forgatókönyvek lap

Jelmezek lap





Měníme kostýmy



1. Próbáld ki, mit csinál

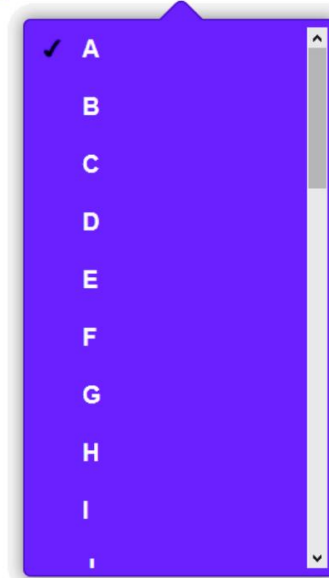
blokk **válts jelmezt erre** .

2. Válts jelmezt és nyomtasd ki
egyedi képek az
blokk **segítségével** .

Írjon egy szót a karakter beírásával
és az egérrel való mozgatásával .

Tipp: A karaktert
mozgathatja kézzel vagy
blokk **segítségével** .

změň kostým na A ▼



změň kostým na E ▼



dopředu o 30 kroků



Píšeme slova



1. Sestav scénář, který napíše Tvé jméno.

EVA PETR

***Nápověda:** Celé scénáře nebo jejich části můžeš kopírovat pravým tlačítkem myši.*





Objevujeme bloky

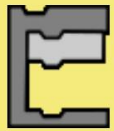


čekej 1 sekund

1. A szót kinyomtató szkriptben helyezzen el valahol egy blokkot ,
várjon 1 másodpercet Mi fog történni?

Módosíthatja a blokkban lévő számot (a tizedes számokat tizedesvesszővel írjuk a Scratchben , pl. 0,3).

2. Hozzon létre egy szkriptet, amely nem egyszerre írja ki a szót, hanem fokozatosan, egy-egy betűt.



Píšeme slova



A levélkarakternek olyan jelmezei is vannak, amelyekben egy kampó és egy kötőjel található a betű felett.

Használja őket olyan forgatókönyvek összeállításához, amelyek cseh szavakat írnak le.

JIŘÍ

KÁČA

ALEŠ

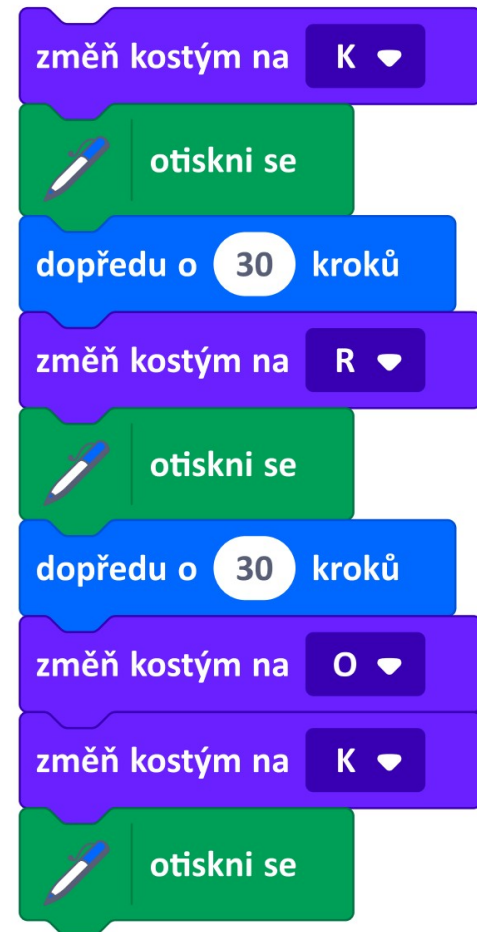
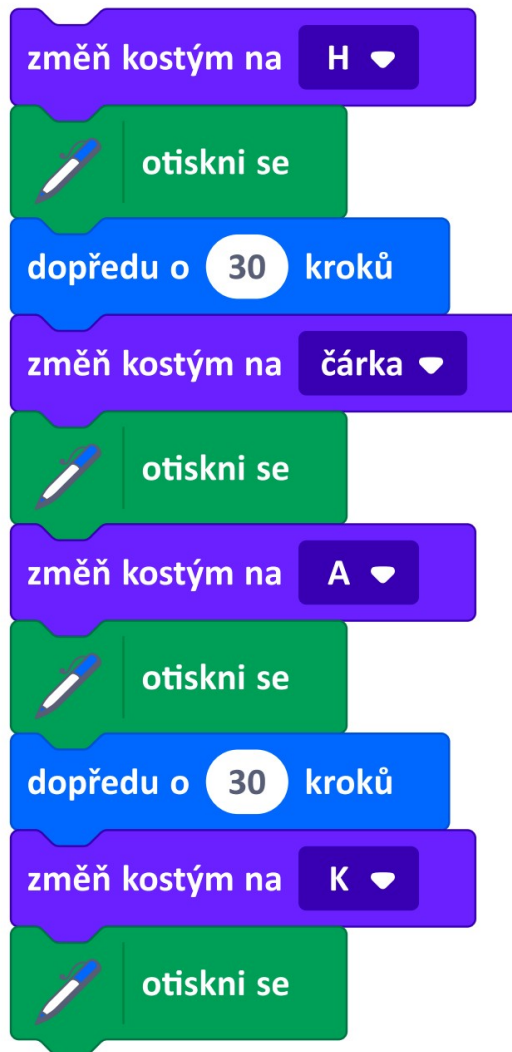
írd le a saját szavaidat



Čteme scénáře pro slova



Jaká slova
napíšou tyto
scénáře?
Nejdříve uvažuj,
vysvětli, potom
ověř v počítači.





Čteme scénáře pro slova



1. Milyen szó

létrejön ez a forgatókönyv?

Először próbáljon kitalálni, majd ellenőrizze. Úgy sikerült, ahogy vártad?

2. Minden blokknál

nyomtassa ki ma az 1. feladat betétlapján

blokk várjon 1 másodpercet

Mit csinál a karakter? Változott valamiben az eredmény?

Mi haszna egy ilyen várakozásnak? Magyarázd el.

změň kostým na

T



otiskni se

dopředu o 60 kroků

změň kostým na

A



otiskni se

dopředu o -30 kroků

změň kostým na

M



otiskni se

Co už umíš

ismeri a Scratch környezetet

irányítsa a karaktert blokkok indításával

állíts össze egy forgatókönyvet a blokkokból

futtassa le a forgatókönyvet

bontsa ki, javítsa, rendezze át a forgatókönyvet