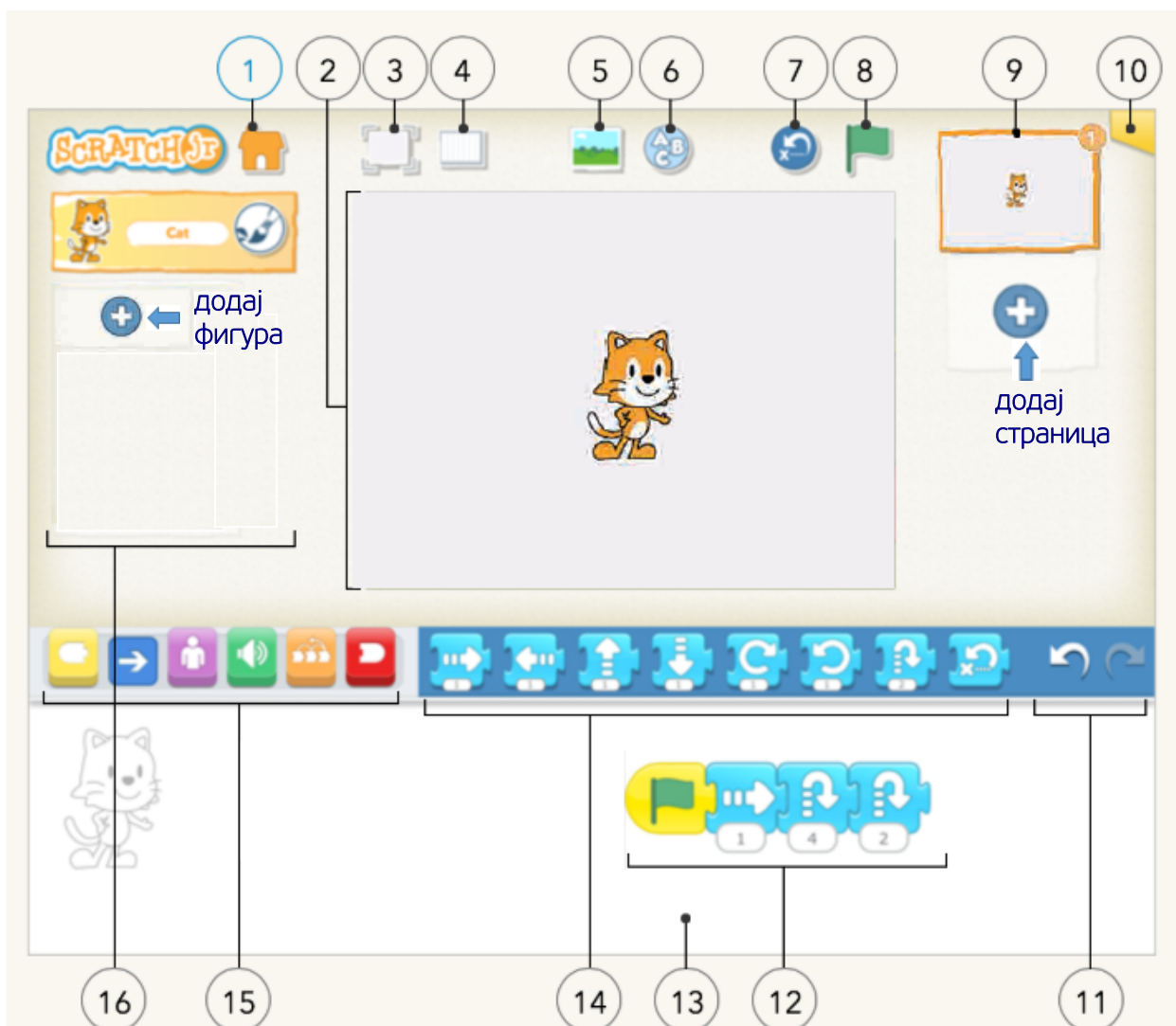


ЧАС 1: Вовед во програмскиот јазик „Скреч Јуниор“ (Scratch Junior).

„Скреч“ (Scratch) е програмски јазик со којшто можеме да креираме сопствени интерактивни приказни, игри и анимации.

Ова е основниот екран на програмата „Скреч Јуниор“ (Scratch Jr.).



1: Почетна страница (Home)/ Зачувај (Save)

2: Сцена (Stage)

3: Приказ на цел екран (Full Screen)

4: Поглед на квадратна мрежа (Grid View)

5: Промена на заднина (Change Background)

6: Додај текст (Add Text)

7: Повторно постави фигури (Reset Characters)

8: Почни (Play!)

9: Страници (Pages)

10: Информации за проектот (Project Information)

11: Врати/Повтори (Undo/ Redo)

12: Скрипта (Script)

13: Област за пишување програма (Programming Area)

14: Лента со блокови (Blocks Palette)

15: Категории за блокови (Block Categories)

16: Фигури (Characters)

Наредбите се дадени во форма на блокови на коишто симболично е прикажано дејството што го извршува блокот и во празното бело поле се запишува колку пати сакаме да се направи тој чекор.

Блоковите се поделени во неколку категории.

Блоковите за почеток (старт) на програмата имаат **жолта боја**.

Блоковите за **движење** на објектите имаат **сина боја**.

Блоковите за **изглед** на објектите имаат **виолетова боја**.

Блоковите за **звук** имаат **зелена боја**.

Контролните блокови имаат **портокалова боја**.

Блоковите за **крај** на програмата имаат **црвена боја**.

АКТИВНОСТ: Вметнување заднини и фигури.

Употреба на блокови за движење

Отвори ја програмата Scratch Jr. Во оваа активност ќе научиш да поставуваш готови заднини и да креираш сопствена заднина.

Зачувај го проектот под име Vezba_1.

