



1. harjoitus: Luo ensimmäinen Scratch-projekti askel askeleelta

Tällä oppitunnilla opit luomaan tanssivan kissan askel askeleelta. Heti kun olet oppinut tämän, voit luoda oman projektin kokeilemalla muita Scratch-lohkoja.



1. Vedä liikelohkoja skriptialueelle ja testaa liikkumista napsauttamalla lohkoa skriptialueella.

liiku 10 askelta

2. Lisää ääni vetämällä äänikategoriasta soita rumpua -lohko skriptialueelle ja liitä se liikelohkoon. Testaa ääntä napsauttamalla ääni-lohkoa.

liiku 10 askelta

soita rumpua 1 0.25 iskun ajan

3. Aloita tanssi seuraavasti: Lisää toinen liike-lohko.

liiku 10 askelta

soita rumpua 1 0.25 iskun ajan

liiku -10 askelta

4. Lisää toinen soita rumpua -lohkoa ja valitse pudotusvalikosta toinen rumpu. Testaa napsauttamalla jotain lohkoa pinosta.

liiku 10 askelta

soita rumpua 1 0.25 iskun ajan

liiku -10 askelta

soita rumpua 4 0.25 iskun ajan

(1) Snare rumpu

(2) Bassorumpu

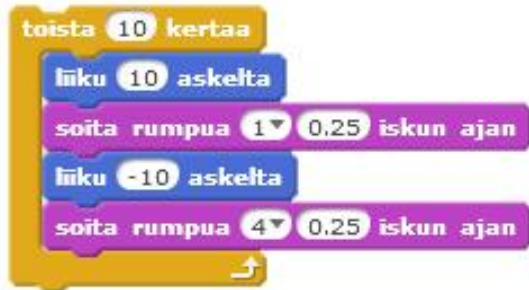
(3) Tartu reunaan

(4) Crash Cymbal

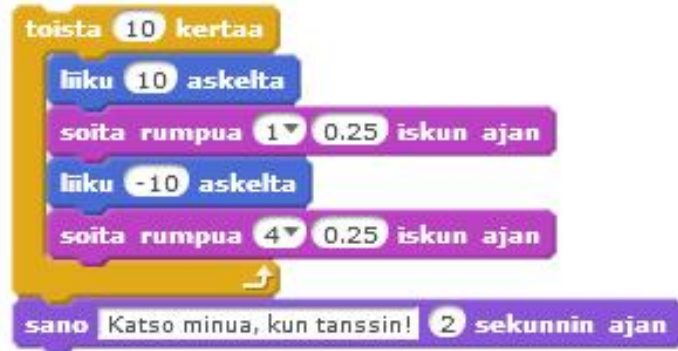
(5) Avoin Hi-Hat



5. Lisää toisto-lohko ohjaus-kategoriasta ja testaa.



6. Napsauta ulkonäkö-kategoriaa ja valitse sano-lohko. Kirjoita lohkoon omat sanat.



7. Lisää vihreä lippu -lohko. Valitse tapahtumat-kategoria ja vedä vihreä lippu -lohko päällimmäiseksi pinoon.



8. Skriptin suoritus aloitetaan napsauttamalla vihreää lippua näyttämön oikeassa yläkulmassa.



9. Lopeta skriptin suoritus napsauttamalla lopetus-painiketta:



Lähteet:

Brennan Karen, Balch Christian, Chung Michelle Creative Computing Harvard Graduate School of Education. Verkkodokumentti
<<http://scratched.gse.harvard.edu/guide/files/CreativeComputing20141015.pdf>> Luettu 17.2.2017
Scratch-editori: Getting Started with Scratch. Verkkodokumentti
<<https://scratch.mit.edu/projects/145820755/#editor>> Luettu 17.2.2017.

