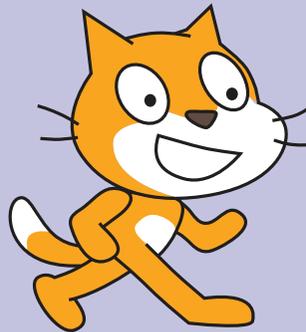




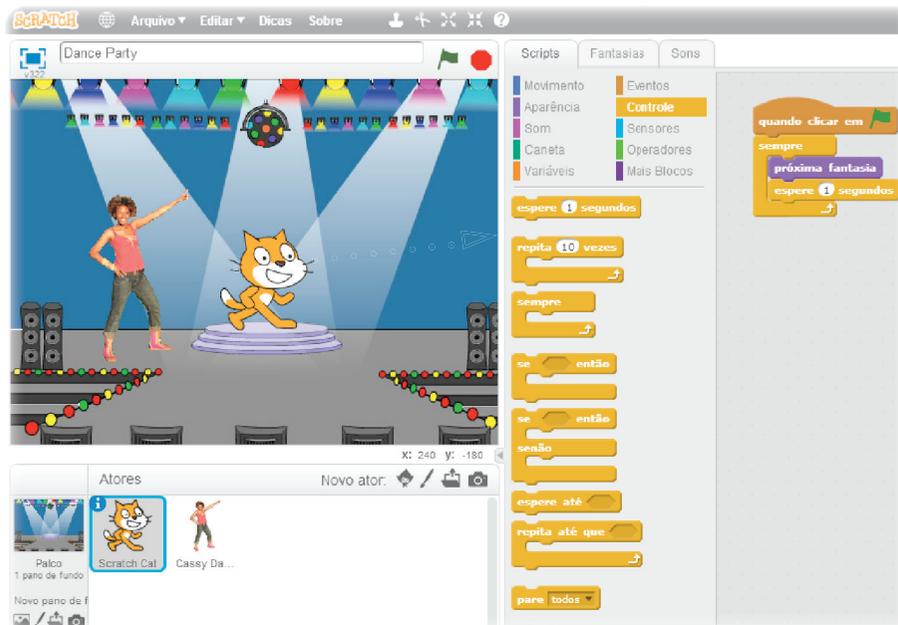
Introdução ao  
**SCRATCH**  
versão 2.0



<http://scratch.mit.edu>

# Introdução

**SCRATCH** é uma linguagem de programação que lhe permite criar seus próprios jogos, animações, música, arte e histórias interativas.



Este guia mostra como fazer um projeto no **SCRATCH**.

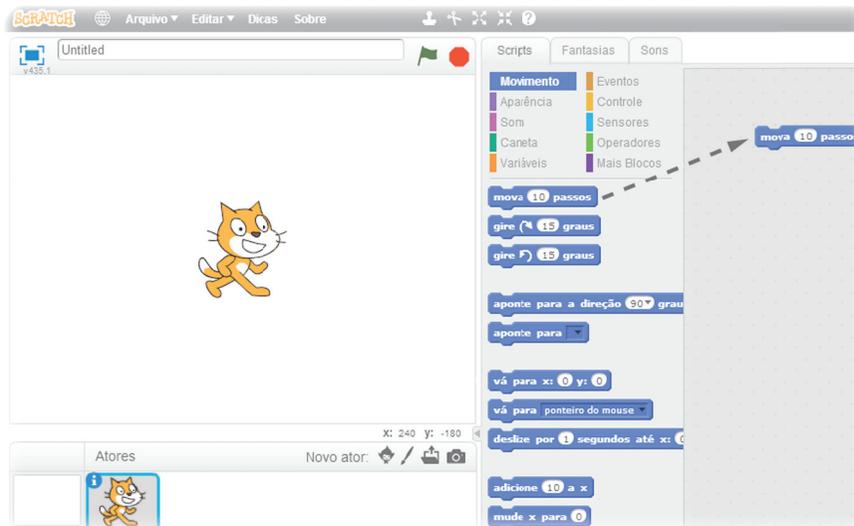


Para iniciar um novo projeto, acesse o **SCRATCH** e clique em **Criar**.



Se você tem uma conta **SCRATCH**, acesse-a para salvar seu projeto.

# 1 COMECE A MOVER



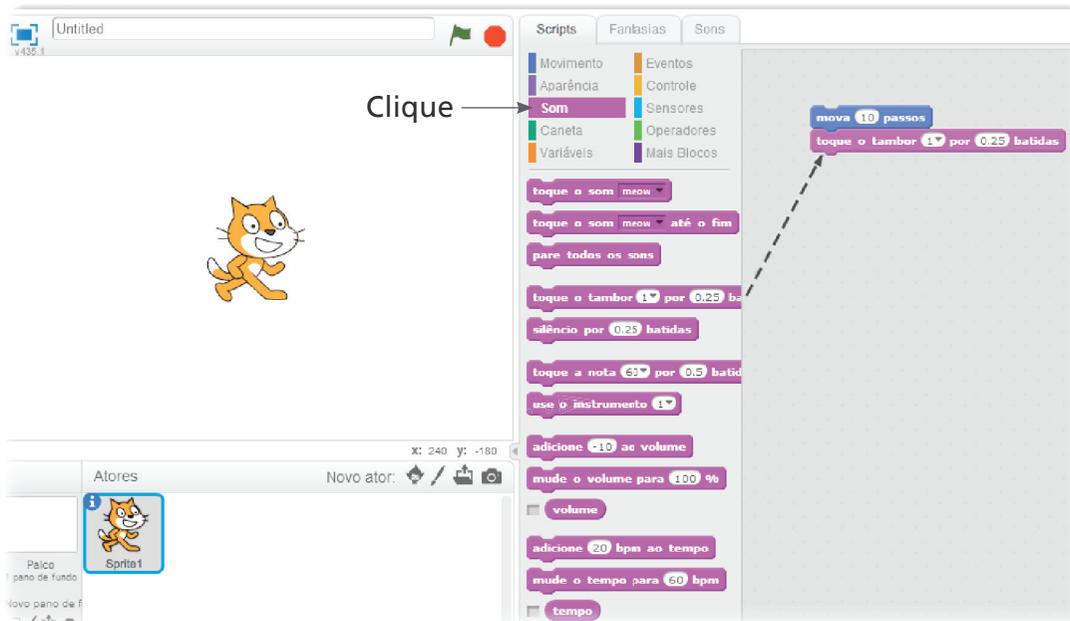
Arraste um bloco **MOVA** para a área de scripts.



Clique no bloco para fazer o gato se mover.

# 2

# Adicione um som

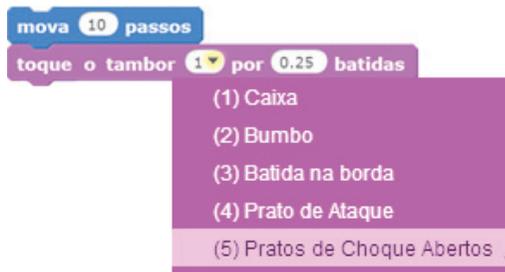


Arraste um bloco **TOQUE O TAMBOR** e encaixe-o no bloco **MOVA**.



Clique e escute.

*Se você não puder ouvir, verifique se o áudio do seu computador está ligado.*



Você pode escolher batidas diferentes no menu.

# 3

# COMECE UMA DANÇA

```
mova 10 passos
toque o tambor 1 por 0,25 batidas
mova -10 passos
```

Adicione outro bloco **MOVA**.  
Clique dentro do bloco e digite  
um sinal negativo.

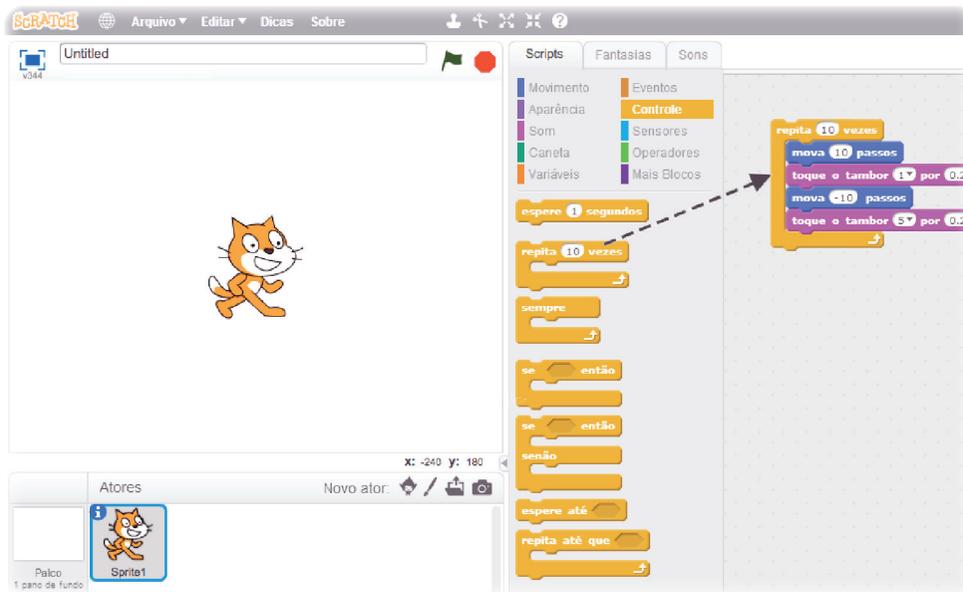
```
mova 10 passos
toque o tambor 1 por 0,25 batidas
mova -10 passos
```

Clique em qualquer um  
dos blocos para executar  
a pilha.

```
mova 10 passos
toque o tambor 1 por 0,25 batidas
mova -10 passos
toque o tambor 5 por 0,25 batidas
```

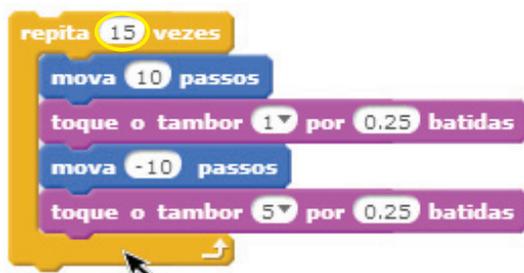
Adicione outro bloco **TOQUE O TAMBOR**,  
e então escolha uma batida no menu.  
Clique para executar.

# 4 Outra vez



Arraste um bloco **REPITA** e coloque-o no topo da pilha.  
Você quer que o bloco **REPITA** envolva os outros blocos.

*Para arrastar uma pilha, selecione-a a partir do bloco no topo.*

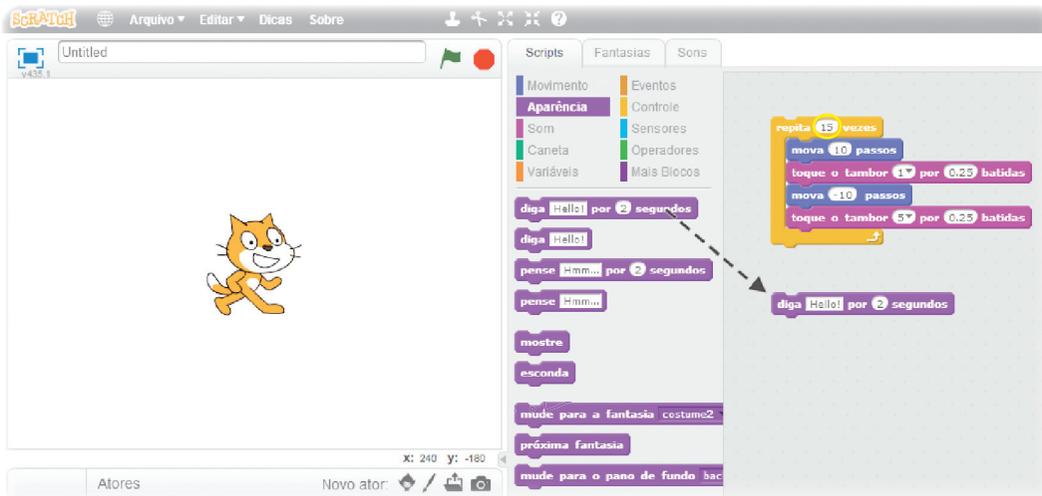


Você pode alterar o número de repetições.

Clique para executar.

*Você pode clicar em qualquer bloco para executar uma pilha.*

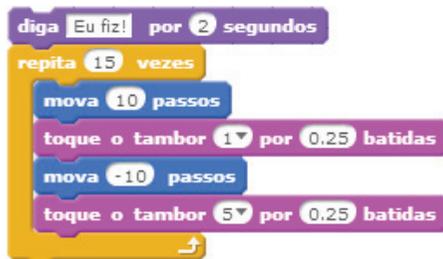
# S Diga algo



Clique na categoria **APARÊNCIA** e arraste um bloco **DIGA**.

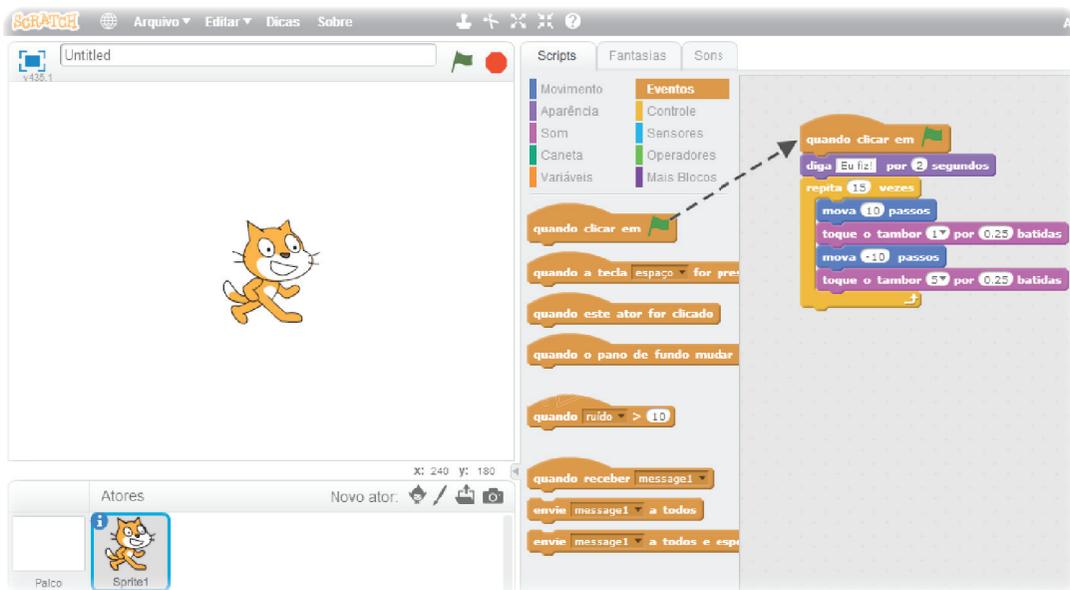


Clique dentro do bloco **DIGA** e digite para alterar as palavras.  
Clique para testá-lo.

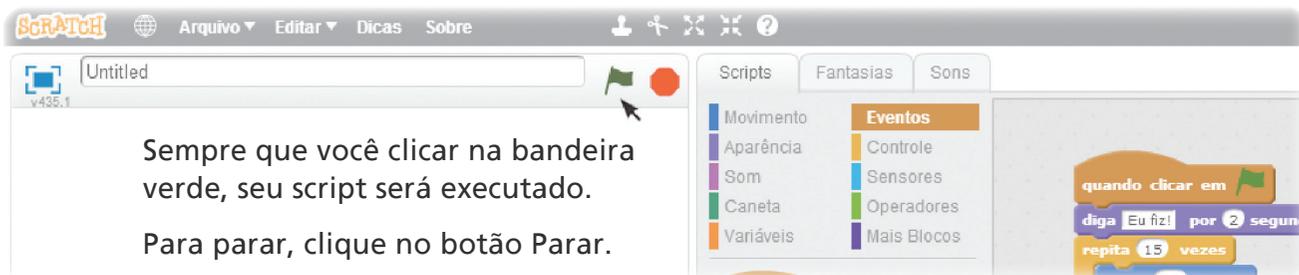


Então, encaixe o bloco **DIGA** no topo da pilha.

# 6 Bandeira verde



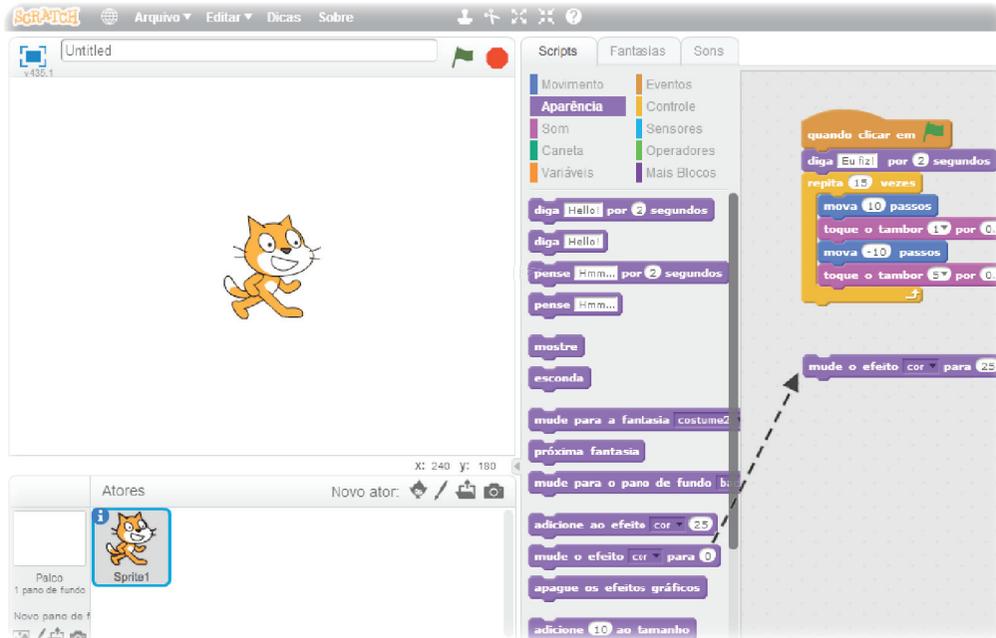
Arraste um bloco  e encaixe-o no topo.



# 7

# ALTERE A COR

Agora, experimente algo diferente...



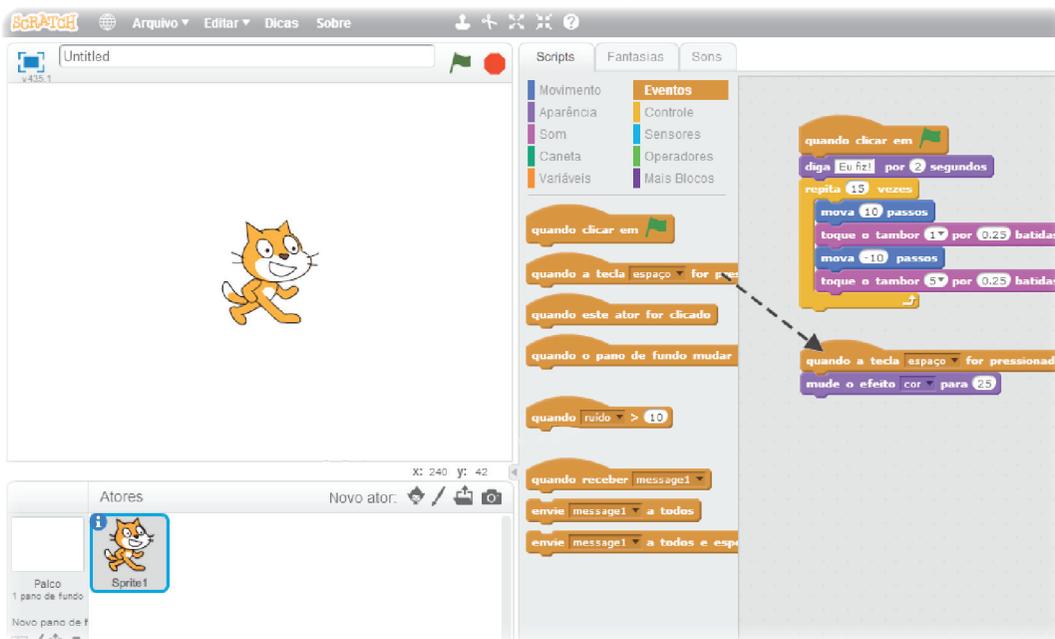
Arraste um bloco **MUDE O EFEITO**.



Clique para ver o que ele faz.

# 8

# Tecla pressionada

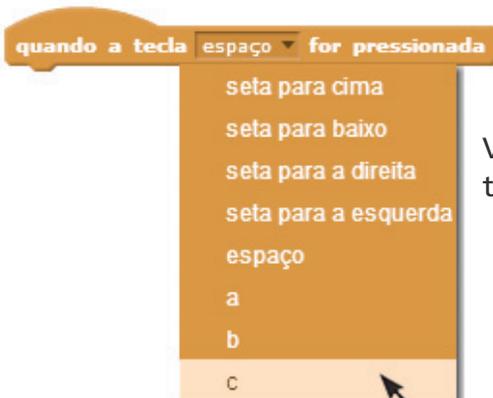


Encaixe um bloco

quando a tecla espaço for pressionada



Agora, pressione a barra de espaço no seu teclado.

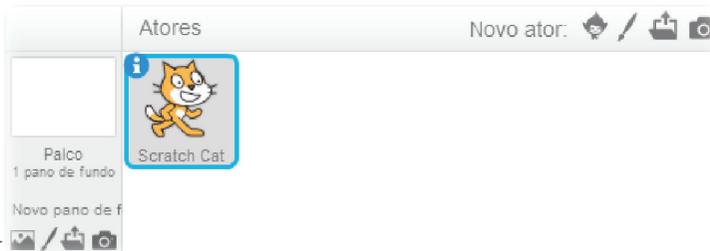


Você pode escolher uma tecla diferente no menu.

# 9 pano de fundo

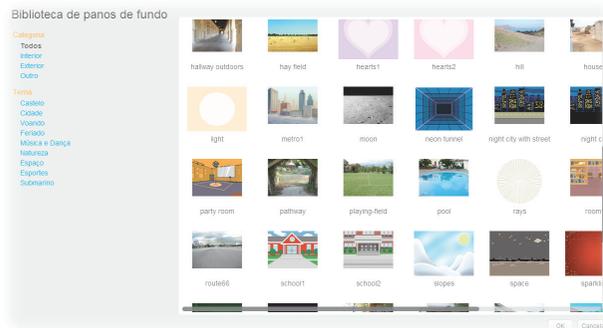
Você pode adicionar um pano de fundo ao palco.

Clique em  para escolher um novo pano de fundo. →

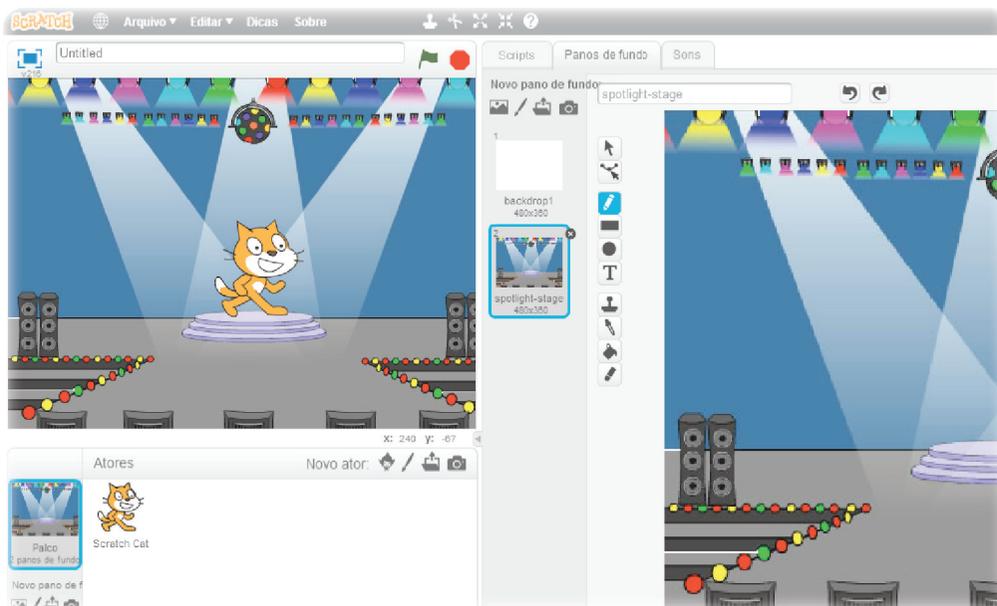


Escolha um pano de fundo na biblioteca (como "Spotlight-Stage").

Clique em OK.

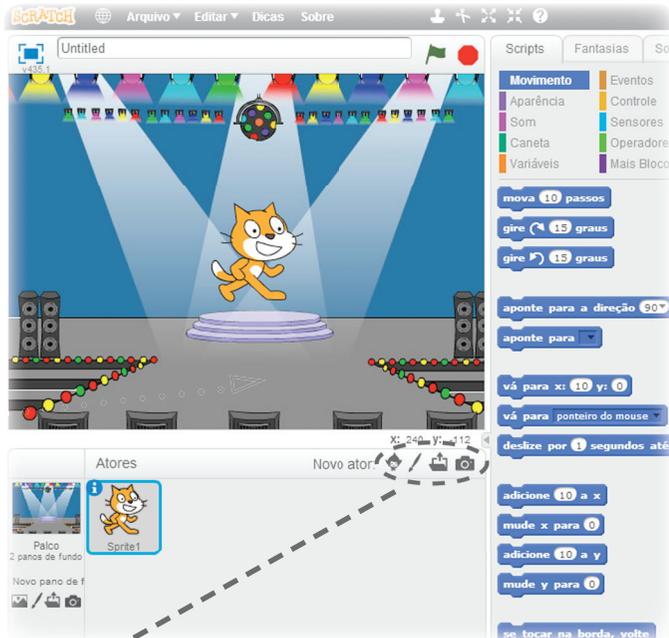


Agora o novo pano de fundo aparece no palco.



# 10 Adicione um ator

Todo objeto é chamado de ator no Scratch.



Para adicionar um novo ator, clique em um desses botões.

## BOTÕES DE NOVOS ATORES:



Escolha na biblioteca



Desenhe seu próprio ator



Faça upload da sua própria imagem ou ator



Tire uma foto (com uma webcam)



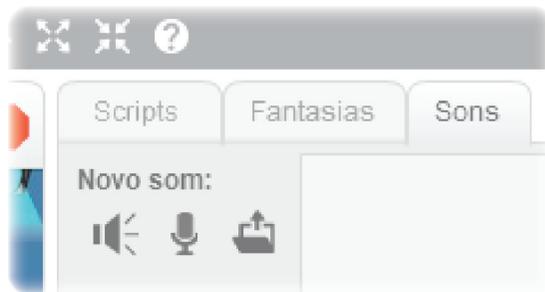
Para adicionar esse ator, clique em  e então clique em **Pessoas** e selecione "Cassy Dance".

Você pode arrastar os personagens para onde você quiser.



# 11 Explore!

Agora você pode dizer ao ator o que fazer. Experimente fazer o que sugerimos abaixo, ou explore você mesmo.



## ADICIONE SOM

Clique na guia **SONS**.

Você pode **Escolher**  um som

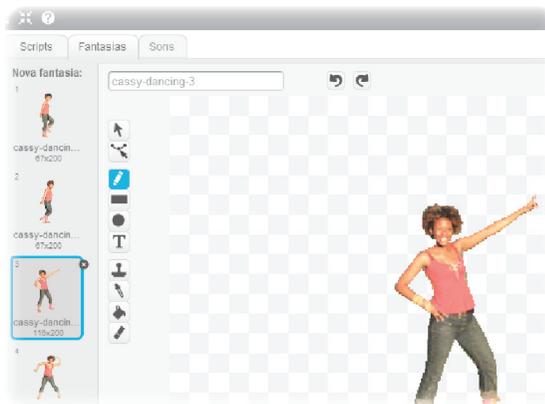
**Gravar**  seu próprio som

Ou **Importar**  um arquivo de som.  
(Formatos MP3, AIF ou WAV)



Então, clique na guia **SCRIPTS** e arraste um bloco **TOQUE O SOM**.

Escolha o som a partir do menu.



## ALTERE AS FANTASIAS

Cada ator pode ter mais de uma fantasia.

Para alterar a fantasia atual, clique na guia **FANTASIAS**.

Então, clique em uma fantasia diferente para o ator.



## ANIMAÇÃO

Você pode animar um ator fazendo a troca entre fantasias.

Clique na guia **SCRIPTS**.

Crie um script que troca as fantasias.

# 12

# Dicas!



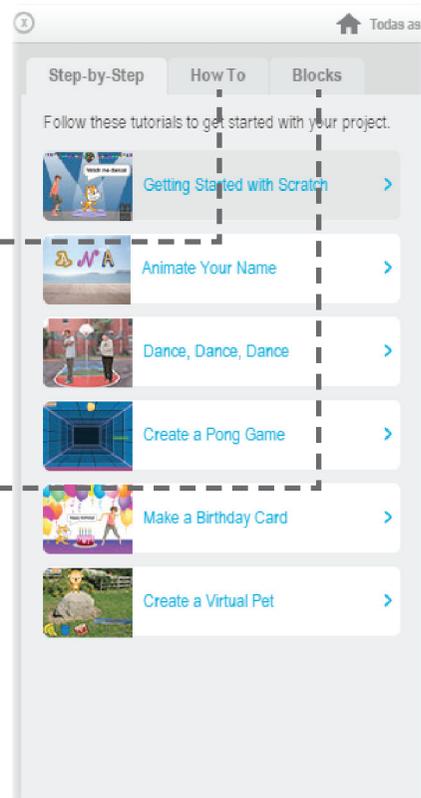
Digite um título para o seu projeto.

Para ter mais ideias, clique em **Dicas**:



A **janela de dicas** mostra exemplos de script que você pode usar em seu projeto.

Ela também explica o que cada um dos blocos do **SCRATCH** faz.



# Salve e Compartilhe

Para salvar seu projeto on-line, lembre-se de se cadastrar.

**Entrar**

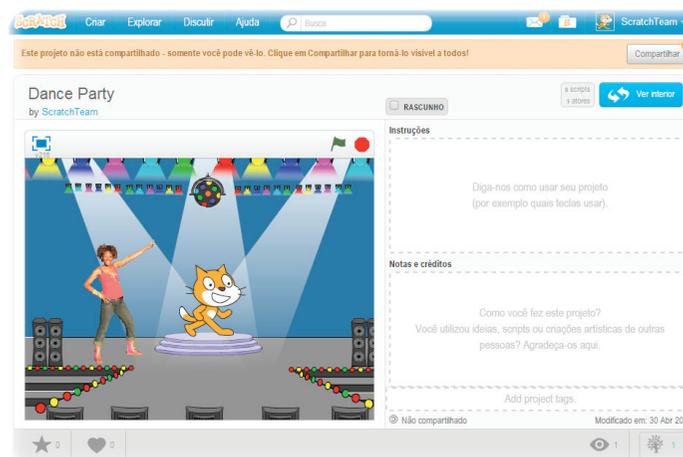
(Se você quiser salvar o arquivo no seu computador, clique no menu **Arquivo** e escolha "Baixar no seu computador")

Quando estiver pronto, clique em

**Ver a página do projeto**

## Página do projeto

Clique em  para visualizar em tela cheia.



Clique em **Compartilhar** para que os outros vejam e interajam com seu projeto.

Faça observações sobre seu projeto.

Quando você compartilha, outras pessoas podem visitar e interagir com seu projeto.

E agora? Você pode **Criar** um novo projeto ou **Explorar** para ter ideias.

Para saber mais, clique em **Ajuda** ou acesse <http://scratch.mit.edu/help>

Scratch é uma linguagem de programação que facilita a criação de seus próprios jogos, animações e histórias interativas – e compartilha suas criações com outras pessoas na web.

O Scratch é desenvolvido pelo grupo de pesquisa Lifelong Kindergarten no MIT Media Lab (<http://ilk.media.mit.edu>). Nosso grupo desenvolve novas tecnologias que, com o espírito dos blocos e das pinturas a dedo do jardim da infância, expandem o alcance do que as pessoas podem projetar, criar e aprender.

O projeto Scratch conta com recursos financeiros da National Science Foundation, Intel Foundation, Microsoft, MacArthur Foundation, LEGO Foundation, Google, Dell, Inversoft e das bolsas de pesquisa do MIT Media Lab.



Apoiado pelas concessões NSF 0325828 e 1002713. Quaisquer opiniões, constatações e conclusões ou recomendações expressas neste site são dos autores e não necessariamente refletem os pontos de vista da National Science Foundation.

