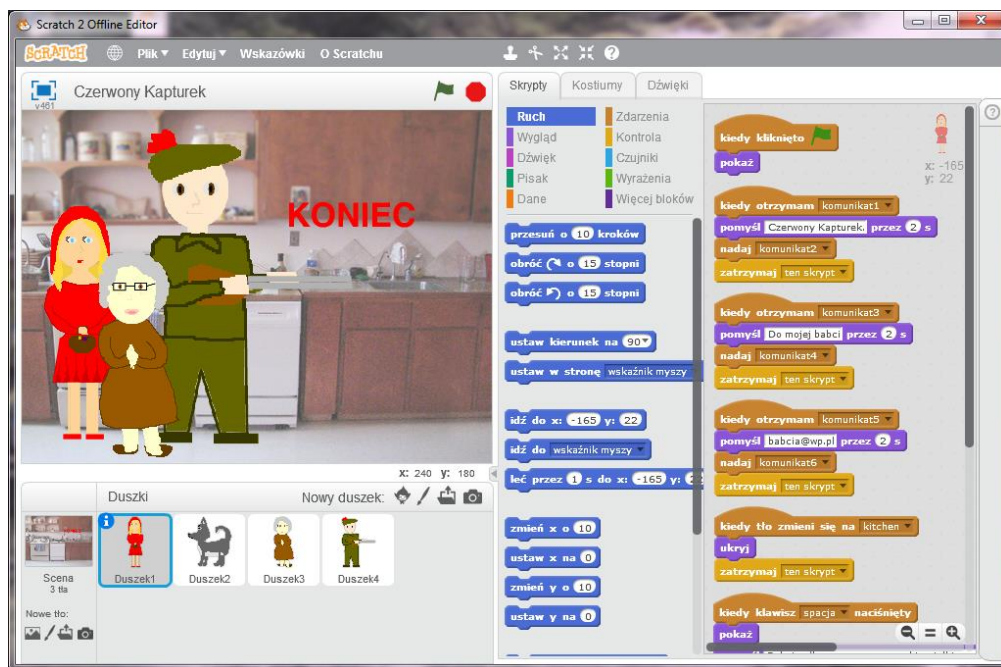

Prezentacje w SCRATCHu

HANNA KOSTRZEWA

KOMIKS MULTIMEDIALNY

Czerwony Kapturek



Objaśnienie pracy:

- Na lekcji informatyki wykonałyśmy komiks multimedialny pt. „Czerwony Kapturek”. Polegał on na tworzeniu i otrzymywaniu komunikatów. Obok widać scenę końcową. Musiałyśmy najpierw narysować duszki:
- Czerwonego Kapturka;
- Wilka;
- Babcię;
- Leśniczego.

KOMIKS MULTIMEDIALNY - SKRYPTY

Skrypty Czerwonego Kapturka

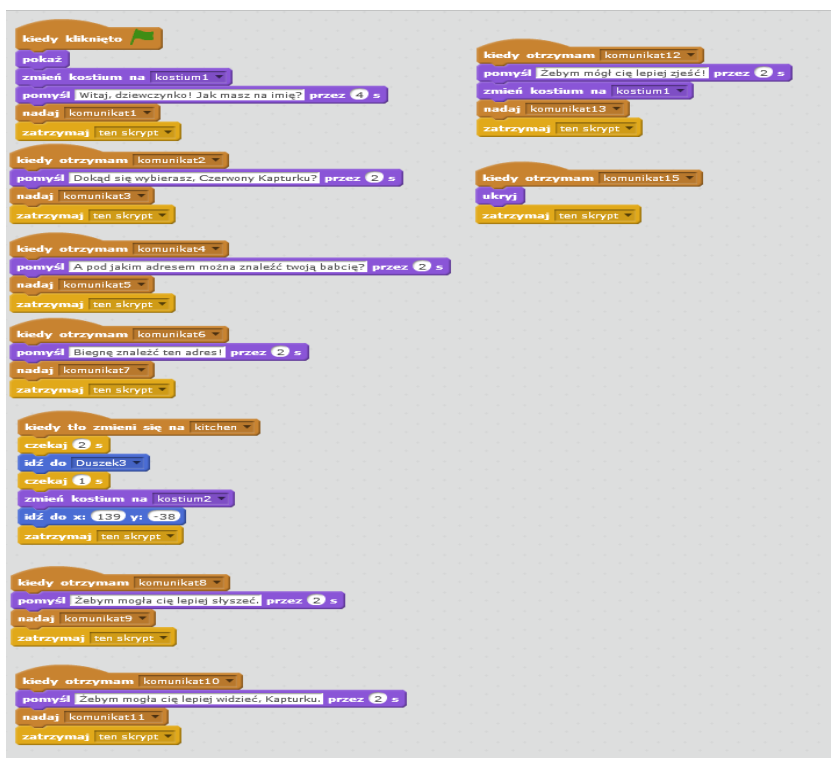


Na czym polega ten skrypt?

- Cały komiks zaczynamy od „kiedy kliknięto zieloną flagę”. Jeżeli duszek w kolejnych scenach się ukrywa dodajemy „pokaż”. Całość polega na nadawaniu i odbieraniu komunikatów.

KOMIKS MULTIMEDIALNY - SKRYPTY

Skrypty wilka



Na czym polega ten skrypt?

- W wilku skrypty są trochę trudniejsze, ponieważ pojawiają się skrypty z zakładki „Ruch”. Pamiętając o „pokaż” i „ukryj”, komiks staje się bardziej ciekawy.

KOMIKS MULTIMEDIALNY - KOSTIUMY

Kostiumy wilka



„Przebieranki” wilka

- Chytry wilk był głodny i postanowił zjeść babcię i Czerwonego Kapturka. Gdy dotarł do domku wyżej wymienionej babci połknął ją w całości. Wiedział jednak, że żeby móc zrobić to z dziewczynką musiał się przebrać w ubranie babci i nabrać Kapturka.

KOMIKS MULTIMEDIALNY - SKRYPTY

Skrypty babci



Na czym polega ten skrypt?

- Skrypty babci były całkiem proste głównie dlatego, że było ich mało. Dwa razy wystąpiło „ukryj” i dwa razy „pokaż”. Babcia nadała tylko jeden komunikat i tylko jeden otrzymała.

KOMIKS MULTIMEDIALNY - SKRYPTY

Skrypty leśniczego

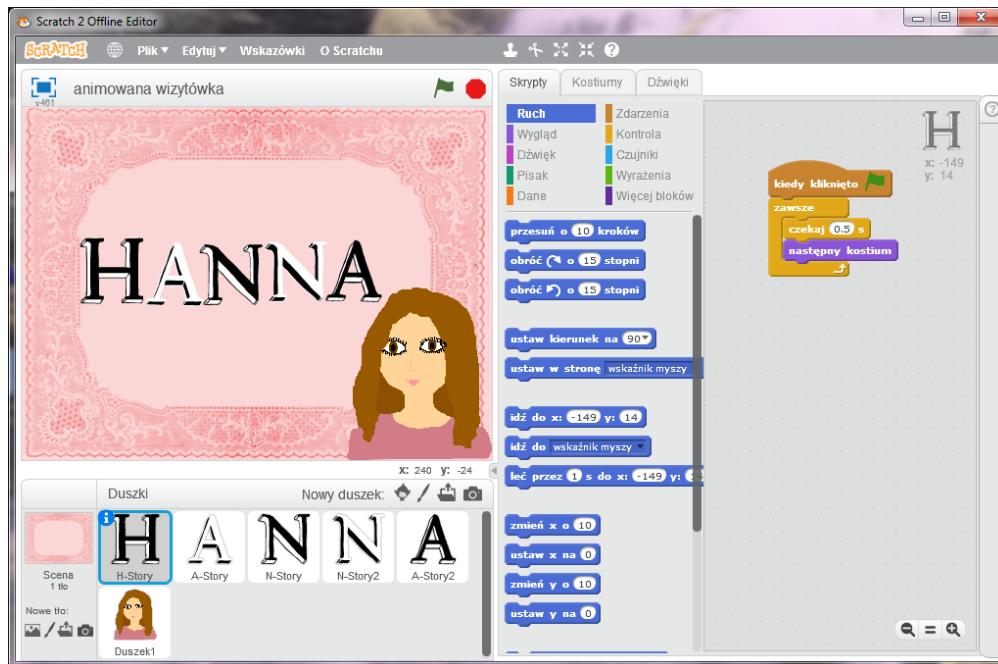


Na czym polega ten skrypt?

- Żeby udał się komiks najpierw trzeba było ukryć leśniczego i sprawić, żeby pojawienie się jego było niespodziewane. Żeby wyglądało, że strzelił do wilka musiał być huk, więc leśniczy powiedział „BUM!”.

ANIMOWANA WIZYTÓWKA

Hanna Kostrzewa - wizytówka

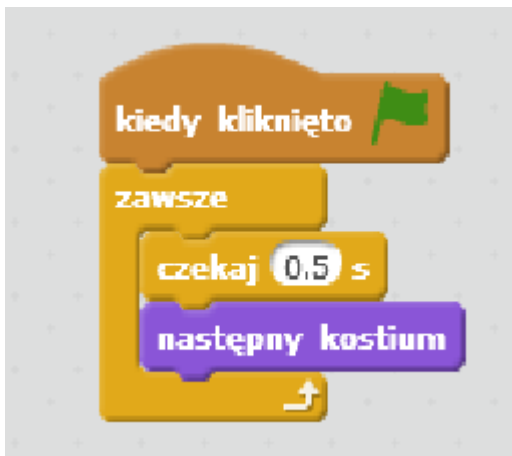


Objaśnienie

- Do wykonania swojej własnej animowanej wizytówki trzeba było napisać swoje imię (można było też nazwisko) oraz narysować siebie. W tle widniały rzeczy lub kolor, który lubi właściciel wizytówki. Każdy (lub większość) duszków miała kilka kostiumów, które zmieniały się co jakiś czas. Przyjemnie było tworzyć na komputerze swoją własną, oryginalną animowaną wizytówkę.

ANIMOWANA WIZYTÓWKA - SKRYPTY

Skrypty literek

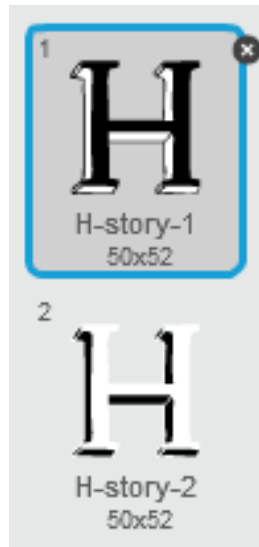


Na czym polega ten skrypt?

- Ten prosty skrypt polegał na tym, żeby sprawić, że literki będą zmieniały kostiumy.

ANIMOWANA WIZYTÓWKA - KOSTIUMY

Kostiumy liter

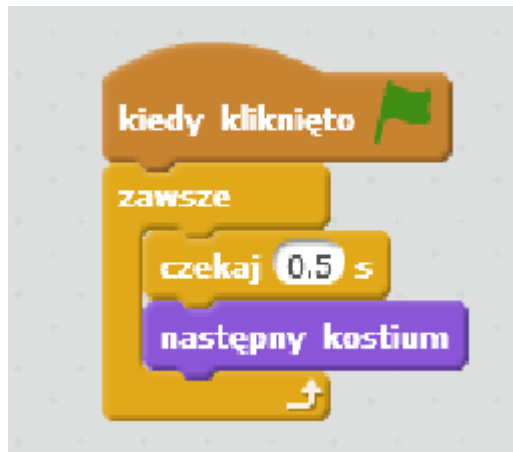


Odwrócenie kolorów

- Litery w drugim kostiumie miały kolory po prostu odwrócone. W miejscu czerni znalazła się biel, a tam, gdzie litera była biała, stawała się czarna.

ANIMOWANA WIZYTÓWKA - SKRYPTY

Skrypty dziewczyny



Taki sam!

- Skrypt dziewczyny jest taki sam jak literek. Tylko, że kostiumy są inne i jest ich więcej.

ANIMOWANA WIZYTÓWKA - KOSTIUMY

Kostiumy dziewczyny

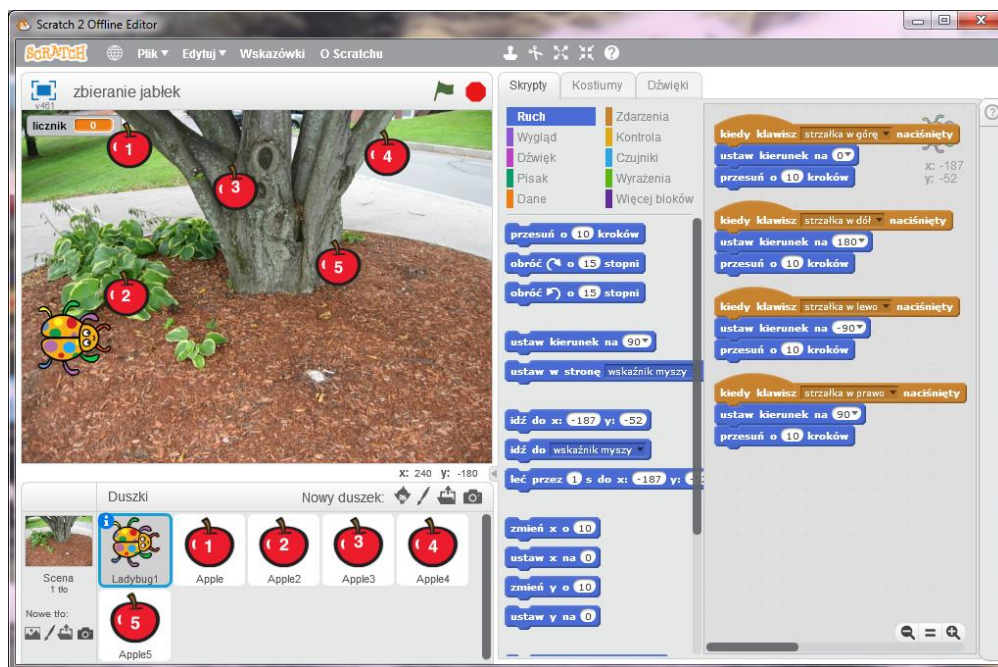


Przebieranie się w pół sekundy

- Bluzka stopniowo ciemniała i jaśniała. Wszystkich kostiumów było 10, ale zmieściło się tylko nie całe dziewięć.

ZBIERANIE JABŁEK

Żuczek zbierający jabłka

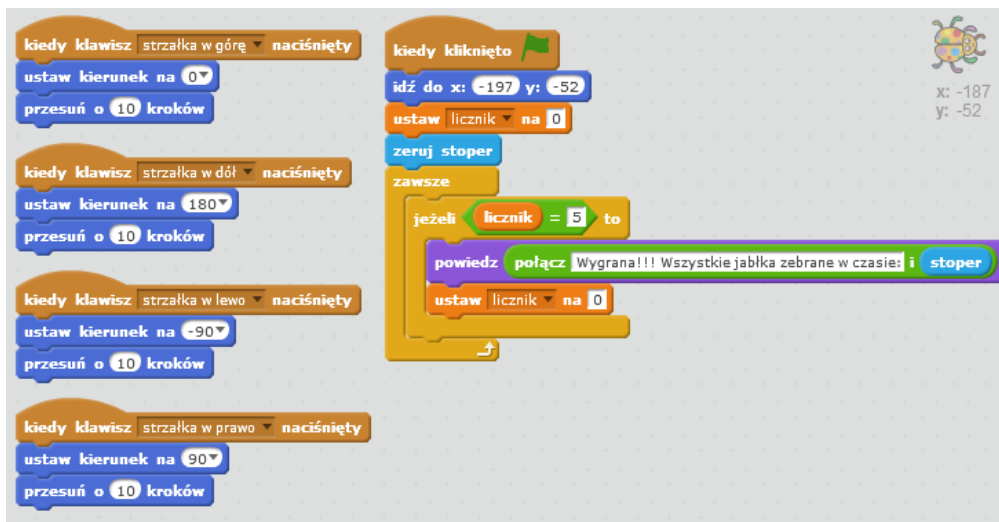


Objaśnienie

- Ta praca polegała na oprogramowaniu żuczka tak, by klikając strzałki na klawiaturze szedł krok w tę stronę, w którą wskazuje strzałka. Jabłka trzeba było zbierać po kolei; najpierw 1, potem 2, 3, 4 a na końcu 5, np.: jeśli zebrało się jabłko 3 przed jabłkiem 2 wracało się i zaczynało od nowa.

ZBIERANIE JABŁEK - SKRYPTY

Skrypty żuczka



Na czym polega ten skrypt?

- Trzeba było pokierować żuczka czterema strzałkami, więc cztery skrypty są tak samo zbudowane.

ZBIERANIE JABŁEK - SKRYPTY

Skrypty jabłek

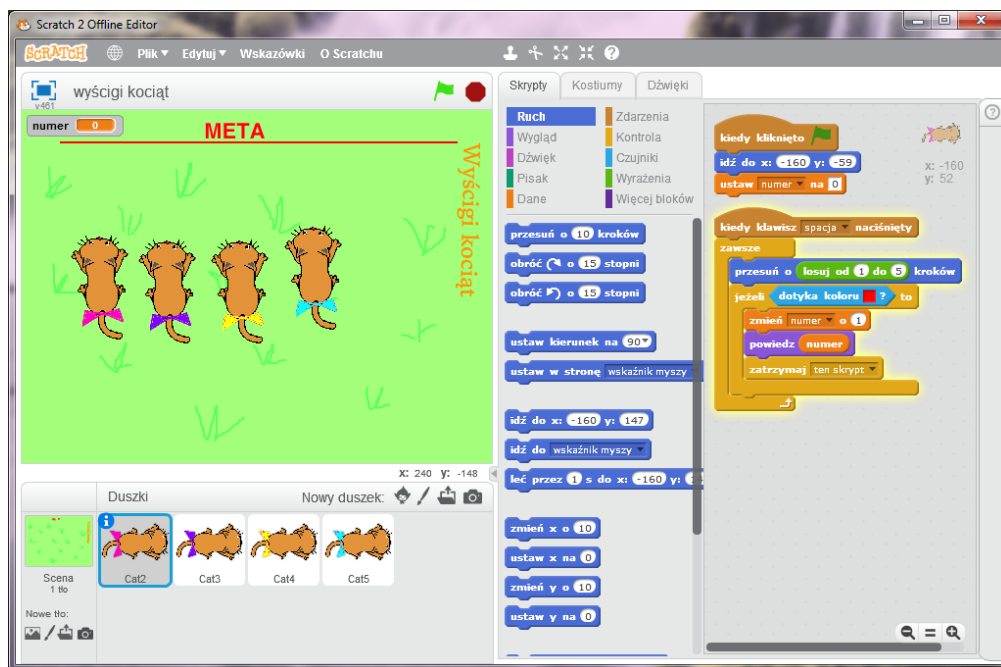


Na czym polega ten skrypt?

- Trzeba było stworzyć zmienną „licznik” i odpowiednio ją umieścić przy tworzeniu skryptu pokazanego po lewej.

WŁASNA PREZENTACJA

Wyścigi kociąt



Objaśnienie

- Musiałyśmy samodzielnie wykonać prezentację wykorzystując zmienną. Moja praca przedstawiała ścigające się młode kociaki z barwnymi kokardkami na ogonach. Gdy kotek dobiegnie do mety mówi numer według tego, jako który doszedł do czerwonej kreski oznaczającej metę. Scena ukazana obok ukazuje kawałek, w którym koty biegną starając się jak najszybciej dotrzeć do końca.

WYŚCIGI KOCIĄT - SKRYPTY

Skrypty kociąt



Na czym polega ten skrypt?

- Na początku musi powstać zmienna „numer”. Jak jest gotowa można zacząć programowanie kotka. Taki skrypt można przenieść innym kociakom zmieniając tylko szczegóły dotyczące ustawienia kota przed rozpoczęciem wyścigu.