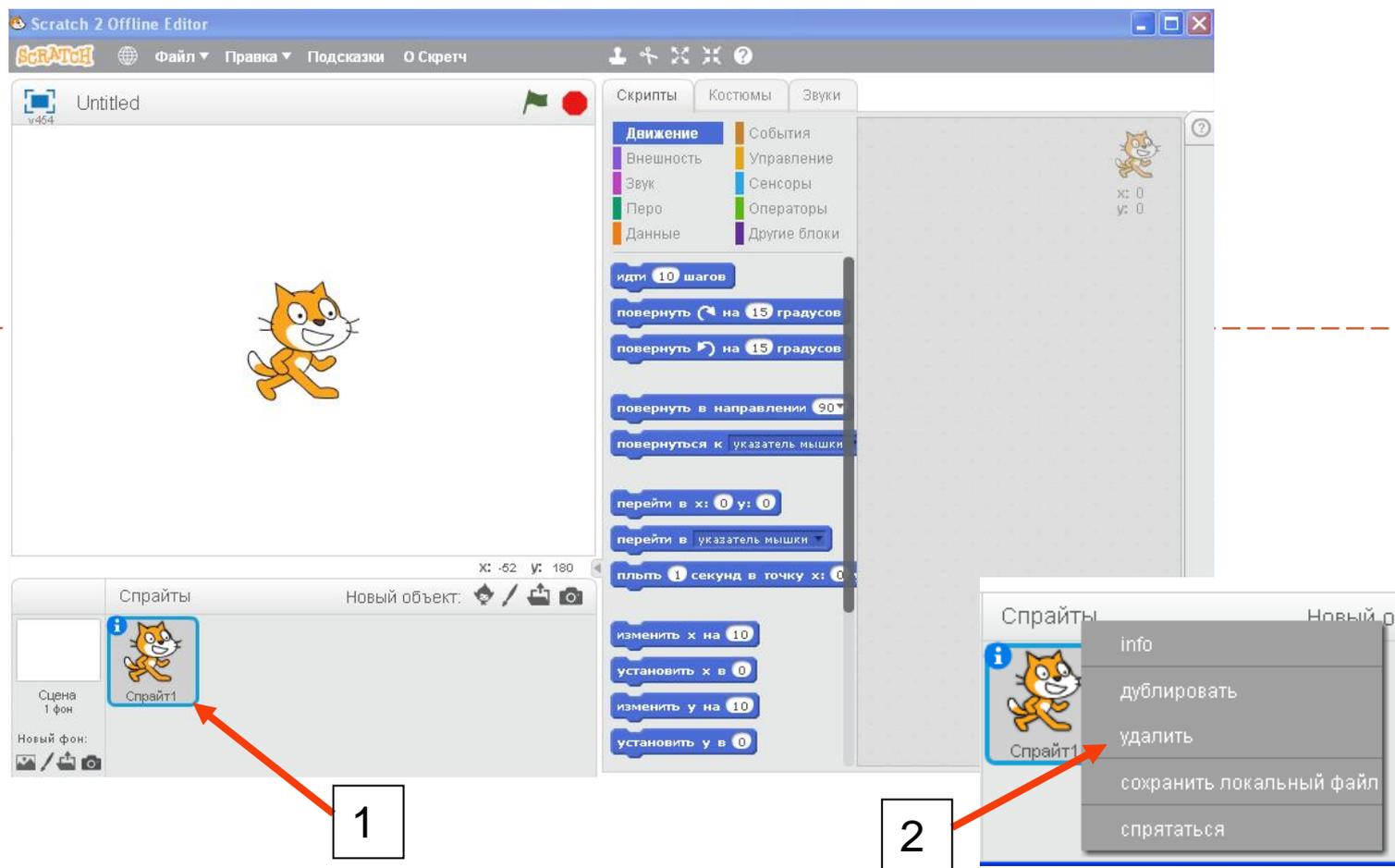




Мастер-класс «Создание интерактивного плаката «Вечный огонь. Минута молчания» в среде программирования Scratch»

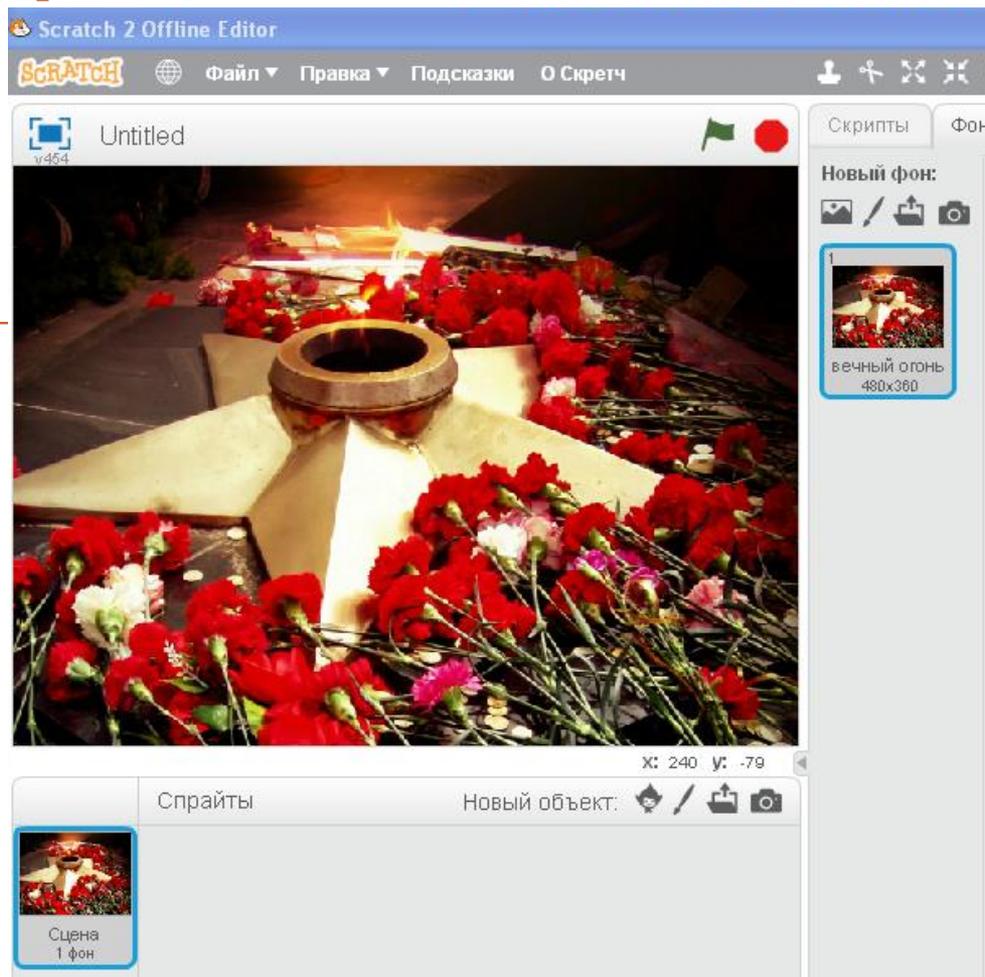
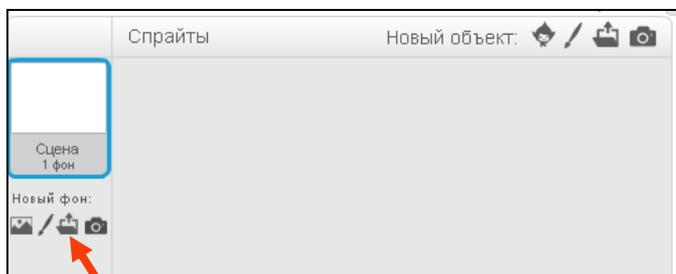


Загружаем программу Scratch 2.0.



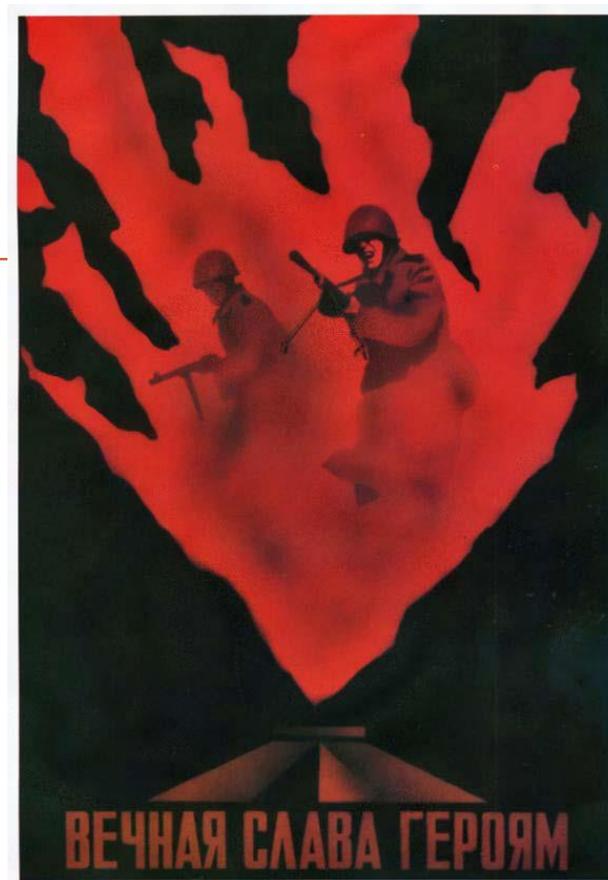
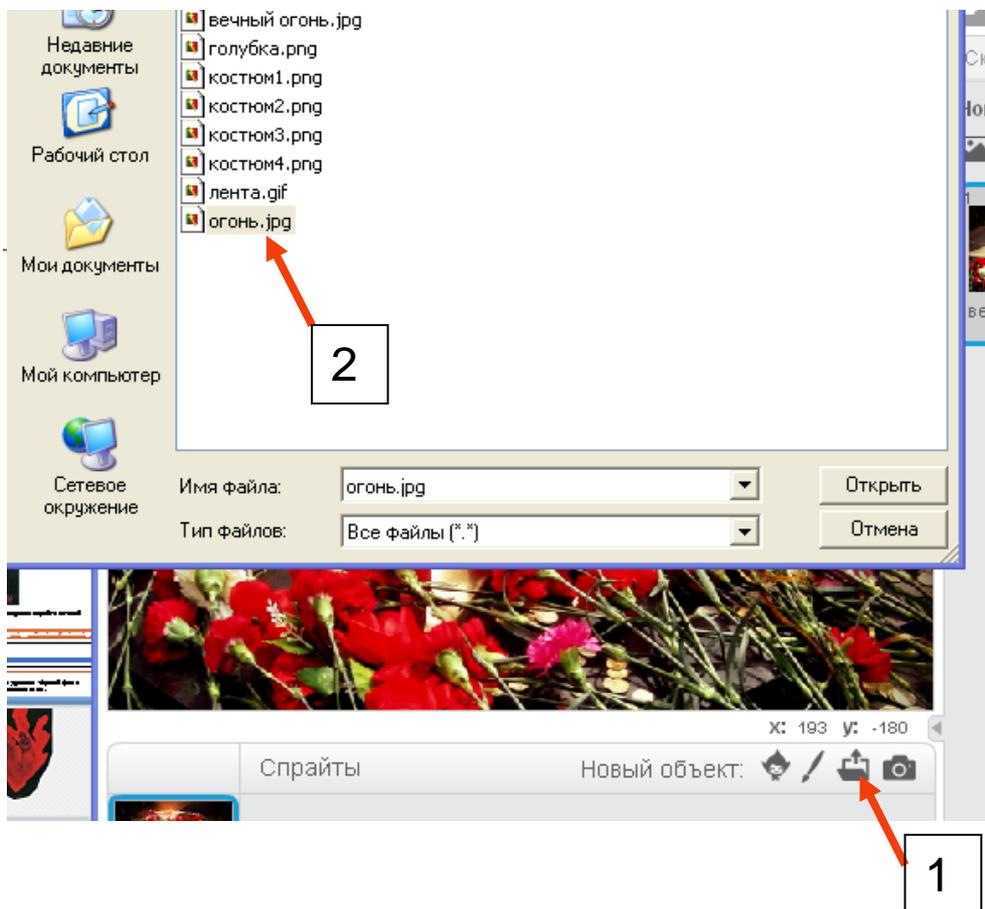
Удаляем спрайт кота, нажав на правую кнопку мыши и выбрав удалить.

Создание фона для плаката



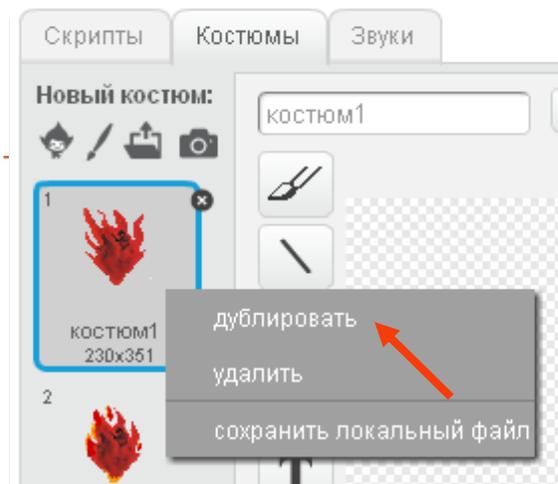
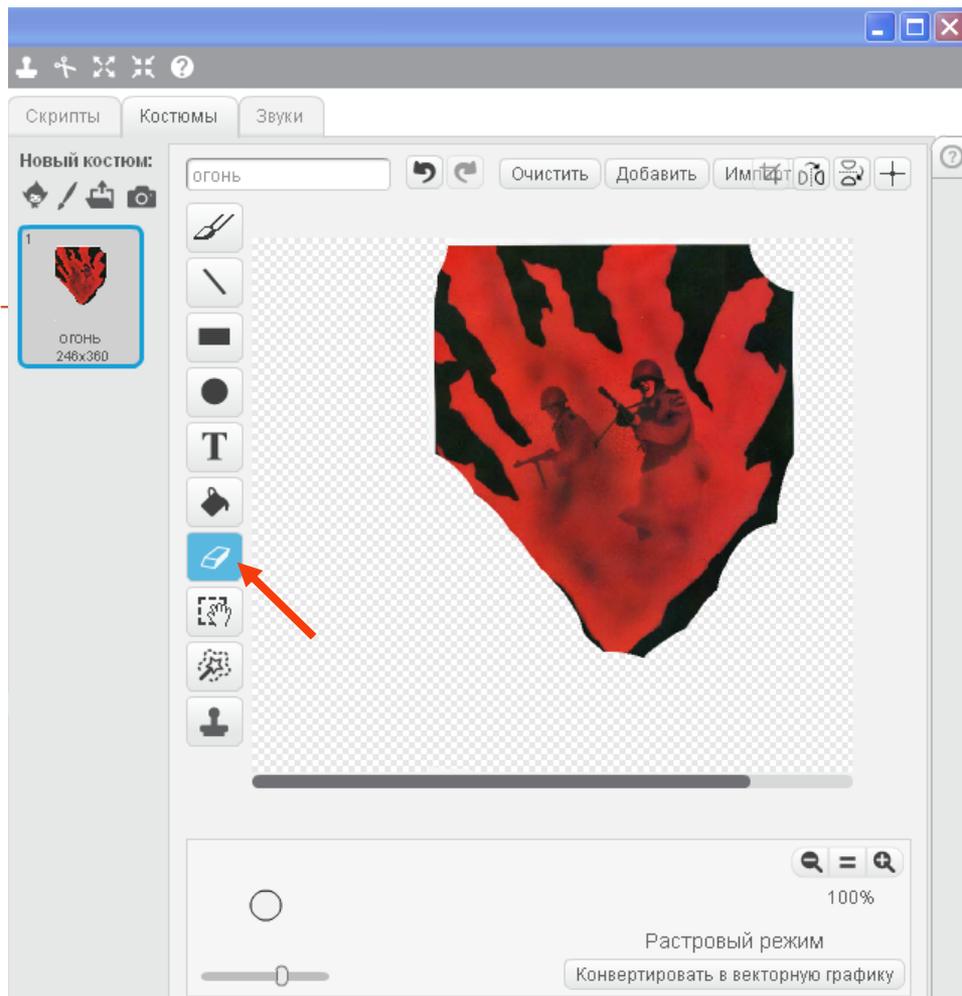
Импортировать фон **вечный огонь.jpg** (для сцены) из папки с готовыми файлами.

Создание спрайта вечный огонь



Импортировать картинку **огонь.jpg** (для создания спрайта вечный огонь) из папки с готовыми файлами.

Редактируем картинку. С помощью ластика удаляем чёрный фон и надпись, оставляя только изображение огня .



Чтобы создать следующий костюм для спрайта, лучше дублировать предыдущий.

Для оживления огня создаём спрайту костюмы, немного видоизменяя первоначальный вариант.

Костюмы спрайта вечный огонь



Костюм 1



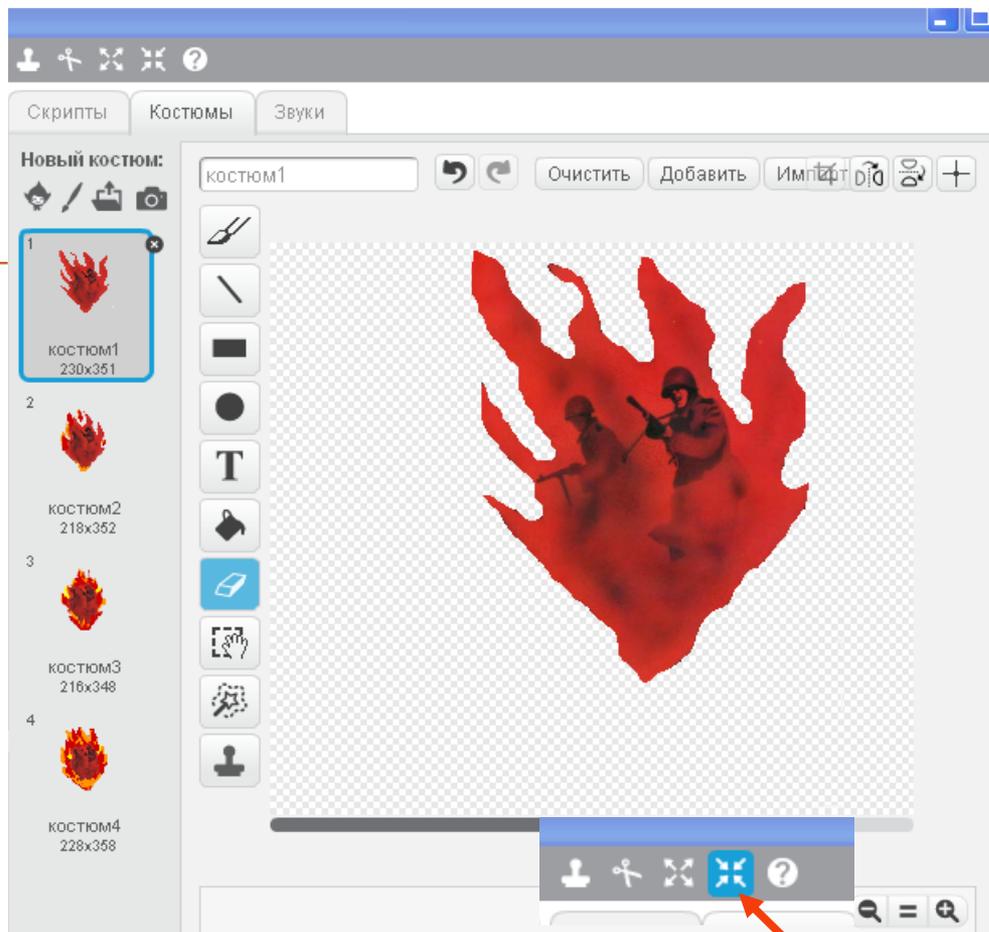
Костюм 2



Костюм 3



Костюм 4



Размещаем спрайт огонь на сцене в центре вечного огня. Необходимо спрайт огонь немного сжать с помощью функции «сжать спрайт»..

Из библиотеки звуков импортируем звук BellTon

The image shows a software interface with two main windows. The top window is titled "Библиотека звуков" (Sound Library) and displays a grid of sound icons. The "Звуки" (Sounds) tab is selected. A red arrow points to the "bell toll" icon, which is highlighted with a blue box. The bottom window is titled "Новый звук" (New Sound) and shows the "bell toll" sound being imported. A red arrow points to the "OK" button at the bottom right of the "Новый звук" window.

Библиотека звуков

Категория

- Все
- Животное
- Эффекты
- Электроника
- Человек
- Инструменты
- Музыкальная петля
- Musical Notes
- Перкуссия
- Звуки

afro string, alien creak1, alien creak2, bass beatbox, beat box1, beat box2, bell cymbal, bell toll, bird, birthday bells, birthday, boing, bubbles, buzz whirl, car passing, cave, chee chee, cheer, chord, clap beatbox, clapping, computer beeps1, computer beeps2, cough-male, crash beatbox, crash cymbal, cricket, crickets

Новый звук

bell toll

bell toll 00:04.09

Правка Эфффекты

Громкость микрофона:

OK Отмена

Скрипт (программа) для спрайта огонь

The screenshot displays the Scratch 2 Offline Editor interface. The main stage shows a scene with a fire sprite on a pedestal surrounded by flowers. The 'Скрипты' (Scripts) menu is open, and a script is being edited for the 'огонь' (fire) sprite. The script includes the following blocks:

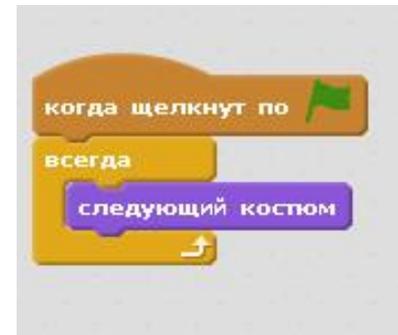
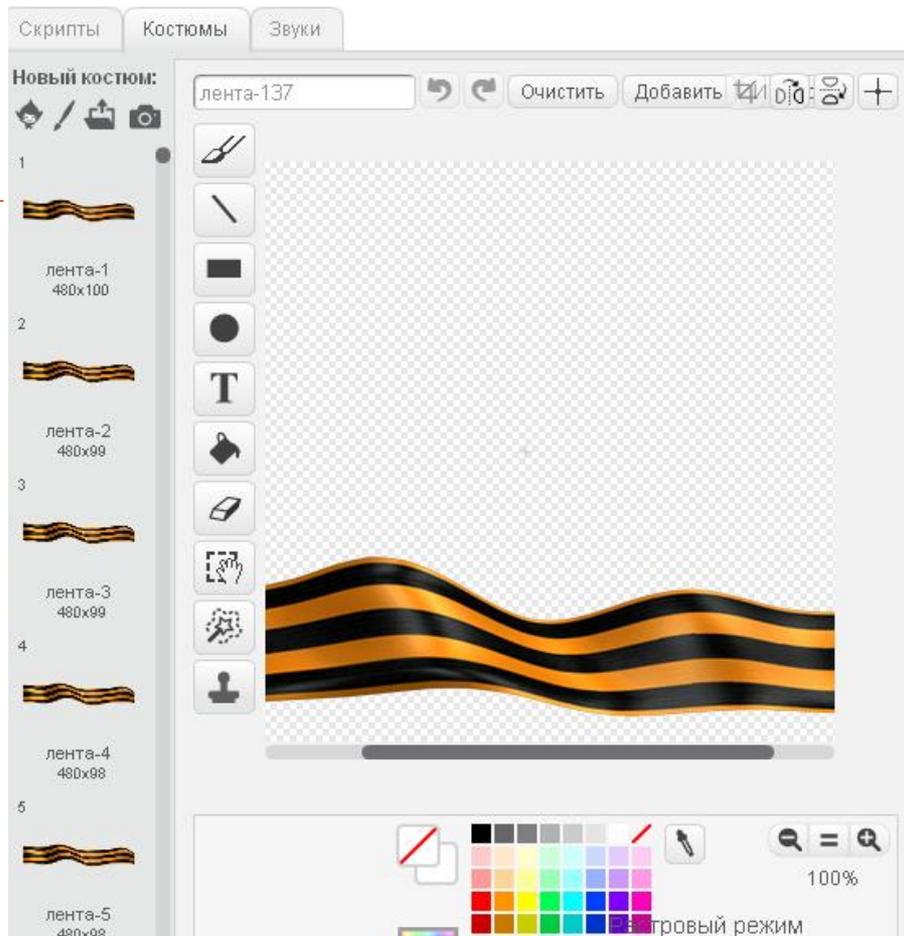
- когда щелкнут по (when clicked)
- убрать графические эффекты (remove graphical effects) -28, 90
- сменить костюм на костюм1 (switch costume to costume1)
- всегда (always) loop
- играть звук bell toll до конца (play sound bell toll to the end)
- когда спрайт нажат (when clicked)
- повторить 100 (repeat 100)
- ждать 1 секунд (wait 1 seconds)
- следующий костюм (next costume)

An orange arrow points to the 'Скрипты' menu, and another orange arrow points to the 'когда спрайт нажат' block. A white callout box with black text says: 'Пишем программу для спрайта.'

Импортируем **картинку** (для создания спрайта георгиевская ленточка)
из папки с ГОТОВЫМИ файлами.



Затем помещаем на сцену в нижнюю часть, красиво разместив на гвоздиках.



Скрипт для подвижной ленты

Так как загруженная картинка лента – это гифка, у нее имеется много сопутствующих костюмов. Если мы хотим, чтобы лента развивалась, костюмы надо оставить. Если хотим, чтобы лента была статичная, костюмы можно удалить, оставив только один.

Импортируем **картинку** (для создания спрайта голубка) из папки с готовыми файлами.



Необходимо изображение спрайта немного сжать с помощью функции «сжать спрайт».



Затем поместить на сцену в верхний правый угол, разместив рядом с вечным огнём.

Проект вечный огонь мы запускаем, нажав на зелёный флажок.



Раздаётся набат и, нажав на спрайт огонь, вечный огонь загорается. Остановить проект можно нажав на красный кружок рядом с зелёным флажком.

Готовый интерактивный плакат можно
посмотреть только в программе Scratch

