



SCRATCH-ekin

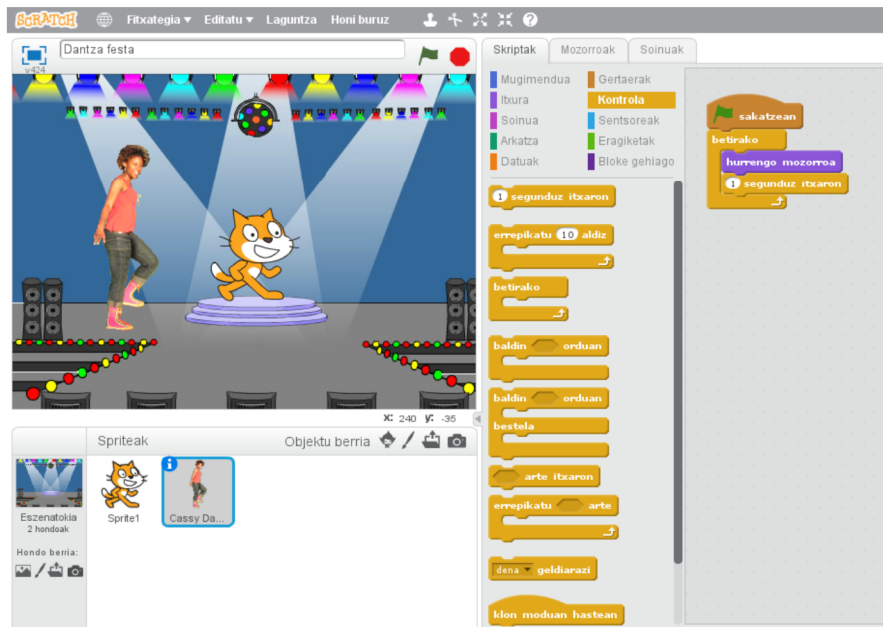
Lehenengo Pausuak

2.0 bertsioa



Lehenengo Pausuak

SCRATCH programazio hizkuntza da. **SCRATCH**-ekin zure istorioa interaktiboak, jolasak, musika eta arte propioak egin ditzakezu.



Gida honek **SCRATCH**-en proiektu bat egiten erakutsiko dizu.



Proiektu berri bat hasteko, **SCRATCH**-ra joan (<http://scratch.mit.edu>) eta **Sortu** sakatu.

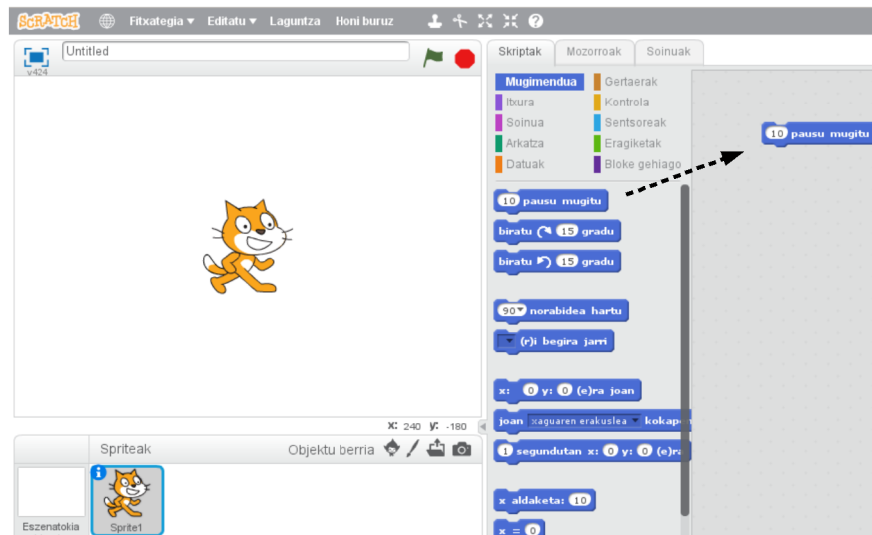
Web-orria euskaraz ez badago, zure hizkuntza aukeratu web-orriko beheko partean dagoen menu zabalgarrian.



SCRATCH kontua badaukazu, **Saioa hasi** zure proiektuak gorde ahal izateko.

1 Hasi Mugimendua

SCRATCH euskaraz ez baduzu, mundu bolan sakatu eta **euskara** aukeratu.

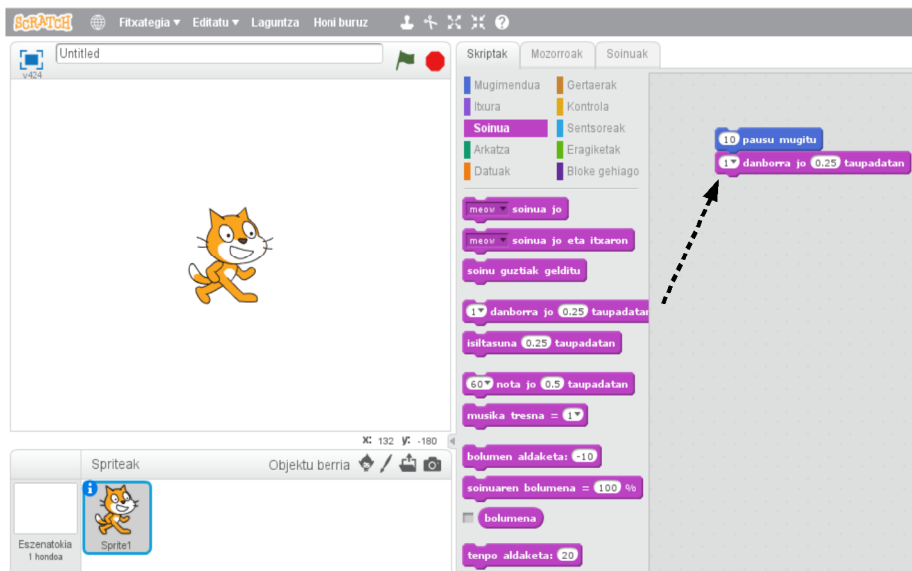


MUGIMENDUA bloke bat Skript-en gunera arrastatu.

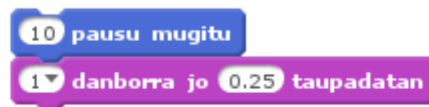


Blokean klikatu katua mugiarazteko.

2 Soinu bat Gehitu

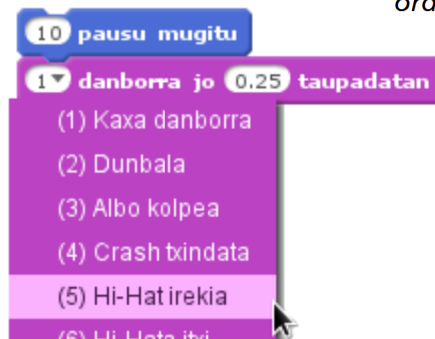


DANBORRA JO blokea hartu eta MUGIMENDU blokearen azpian jarri.



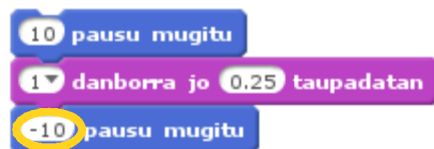
Klikatu eta entzun.

Entzuten ez baduzu, ziurtatu ordenagailuaren soinua piztuta duzula.



Menu zabalgarrian danbor desberdinak aukeratu ditzakezu.

3 Hasi Dantzan



```
10 pausu mugitu
1 danborra jo 0.25 taupadatan
-10 pausu mugitu
```

Beste **MUGIMENDU** blokea gehitu. Klikatu blokearen barruan eta ken ikur (-) bat idatzi.



```
10 pausu mugitu
1 danborra jo 0.25 taupadatan
-10 pausu mugitu
```

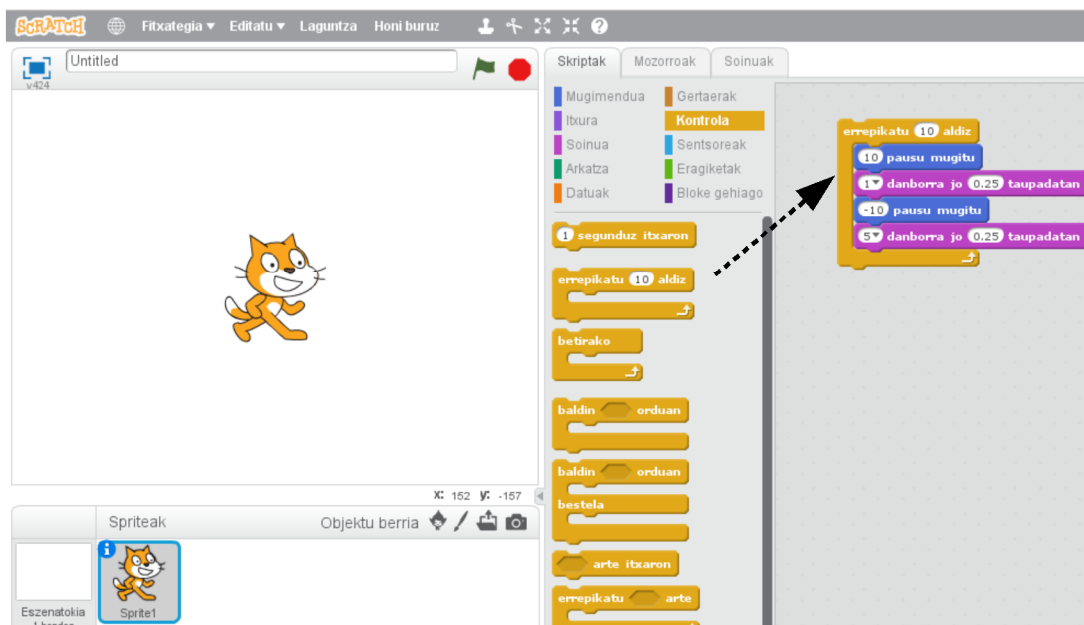
Edozein blokean klikatu pila exekutatzeko.



```
10 pausu mugitu
1 danborra jo 0.25 taupadatan
-10 pausu mugitu
5 danborra jo 0.25 taupadatan
```

Beste **DANBORRA JO** blokea gehitu, gero menua-tik beste danborra aukeratu. Klikatu abiarazteko.

4 Behin eta Berriz



Arrastatu **ERREPIKATU** bloke bat eta askatu pilaren goi partean.
ERREPIKATU blokearen ahoa beste blokeak inguratu behar ditu.

Pila bat mugitzeko, hartu goien dagoen bloketik.

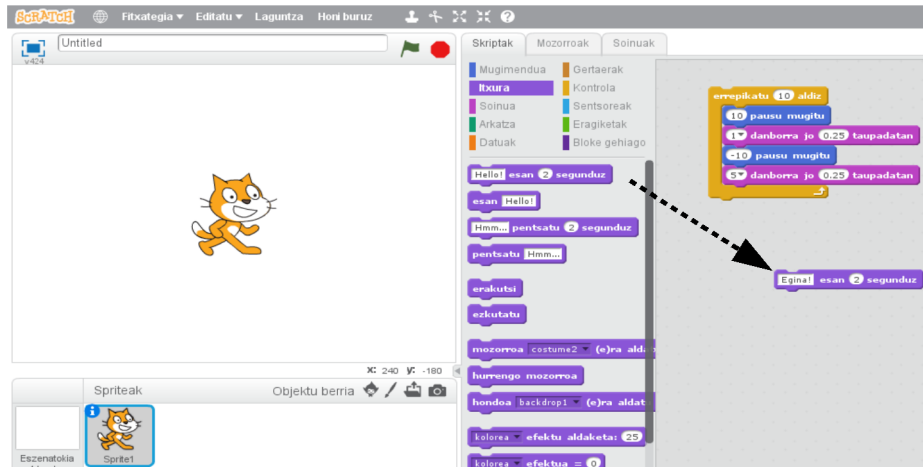


Zenbat aldiz errepikatzen duen aldatu dezakezu.

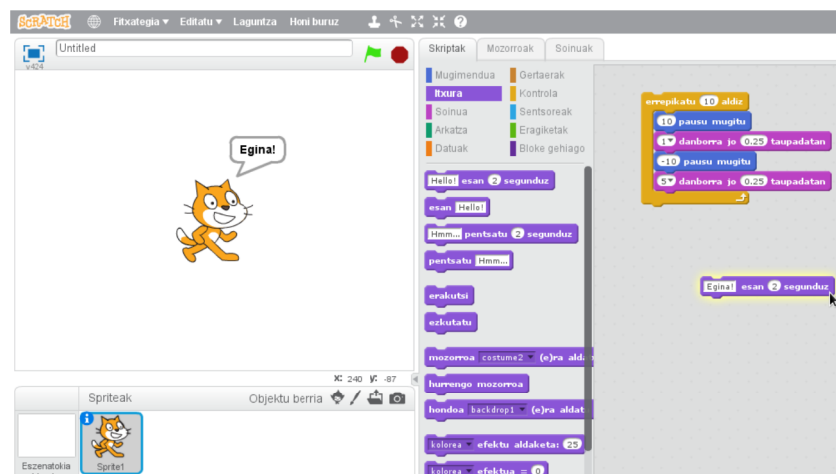
Klikatu exekutatzeko.

Pila bat exekutatzeko edozein blokean klikatu dezakezu.

S Zerbait Esan



ITXURA kategorian sakatu eta ESAN bloke bat arrastatu.



ESAN blokean klikatu eta idatzi hitzak aldatzeko. Klikatu probatzeko.

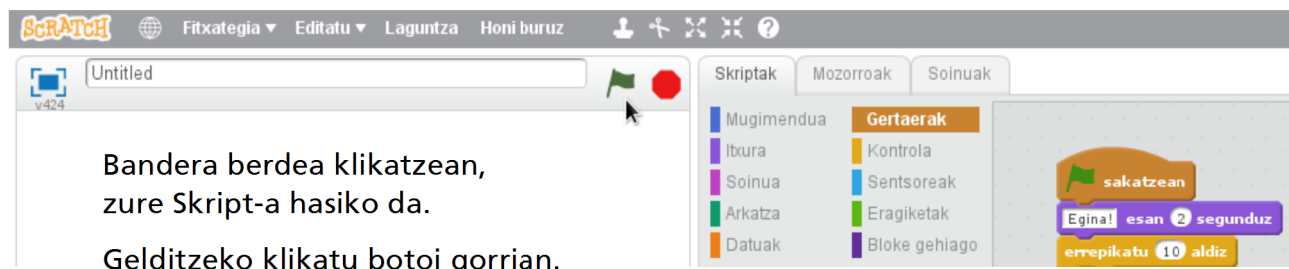


Gero ESAN blokea goialdean itsatsi.

6 Bandera Berdea

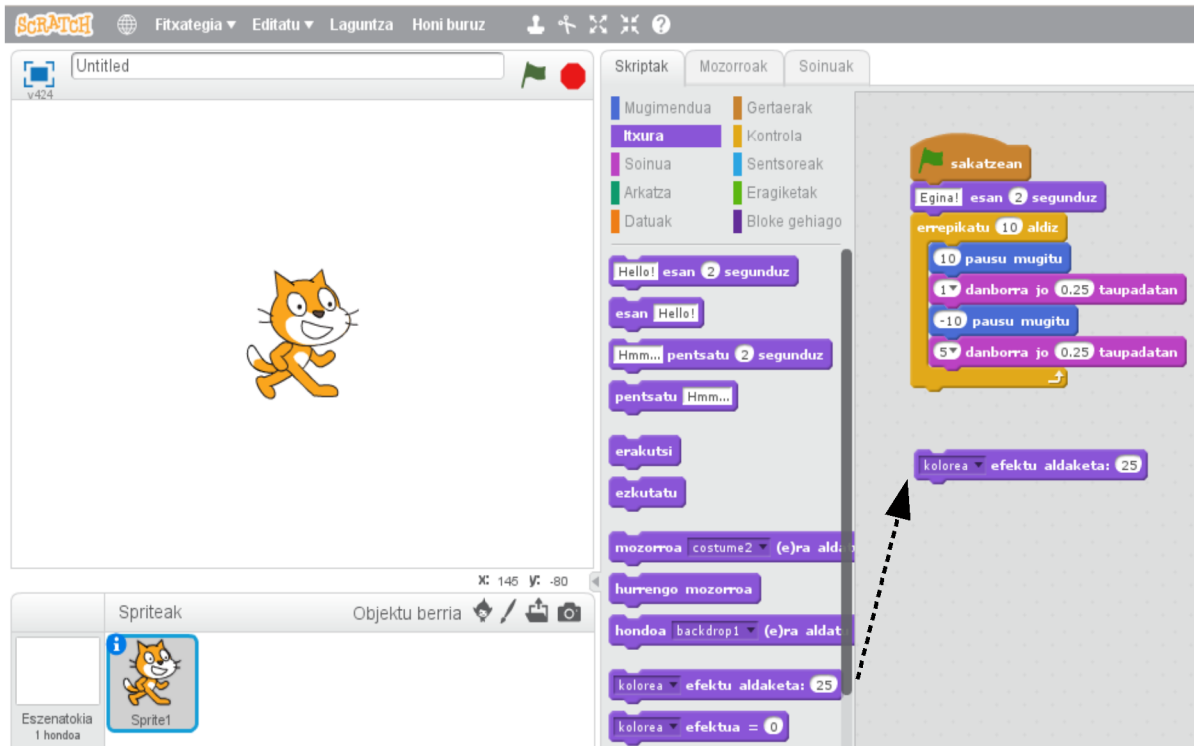


blokea arrastatu eta jarri goialdean.



7 KOLOREA Aldatzen

Saiatu gauza desberdin bat egiten...

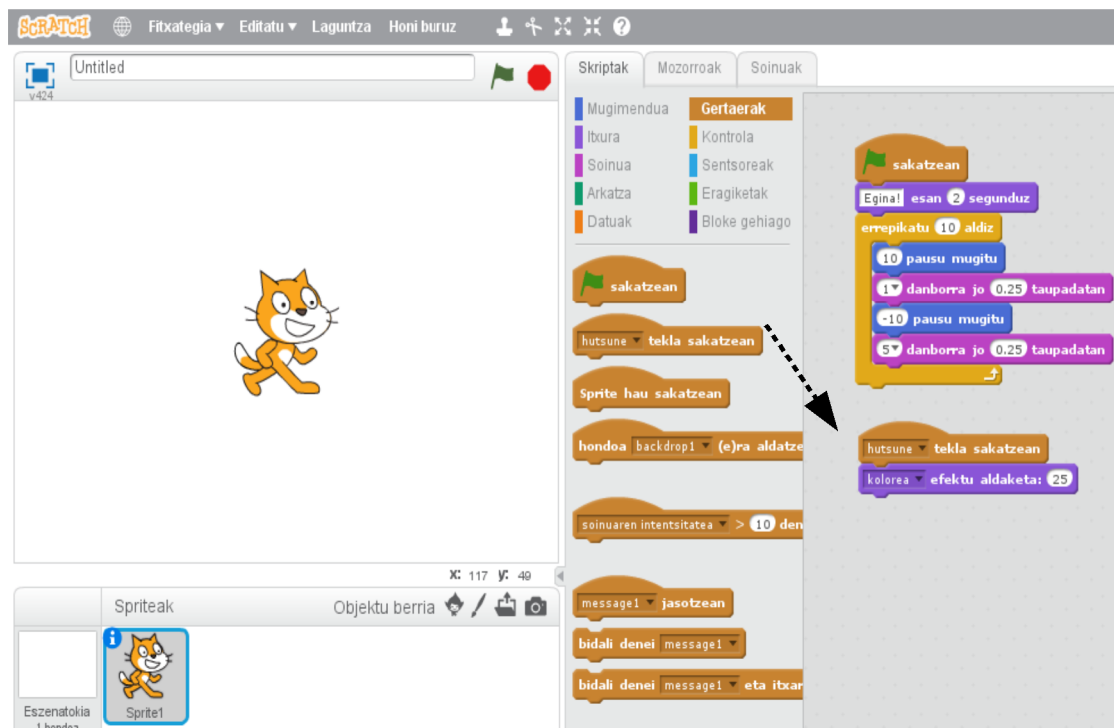


EFEKTU ALDAKETA bloke bat arrastatu.



Klikatu zer egiten duen ikusteko.

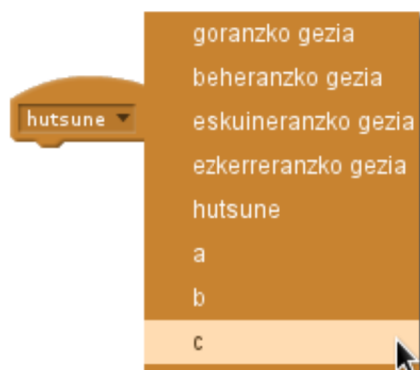
8 Tekla Sakatu



Jarri gainean **hutsune** **tekla sakatzean** bloke bat.



Orain zure teklatuan
hutsune barra sakatu.

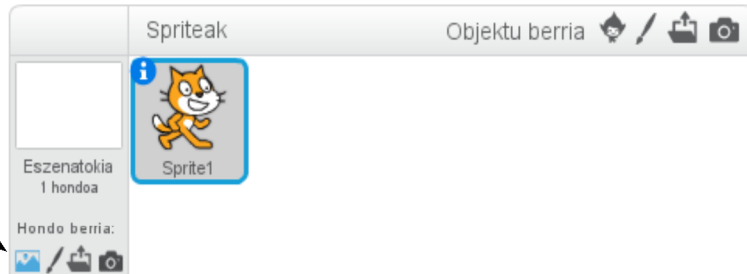


Menu zabalgarrian beste tekla
bat aukeratu dezakezu.

9 Hondo bat gehitu

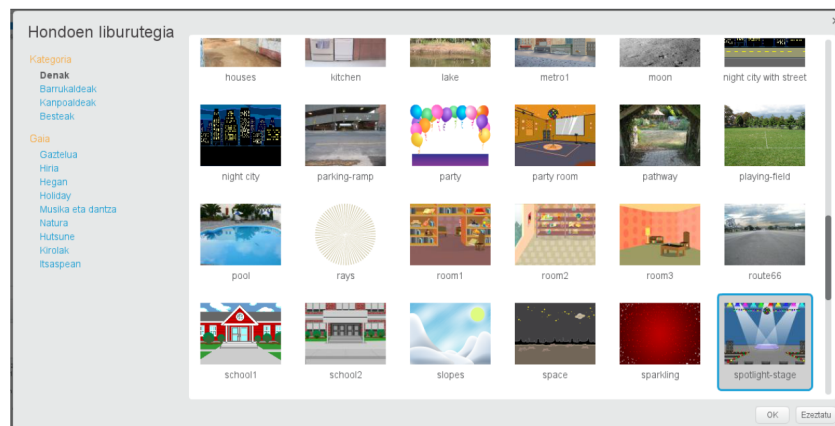
Eszenatokia hondo bat gehitu dezakezu.

Sakatu  hondo berri bat aukeratzeko

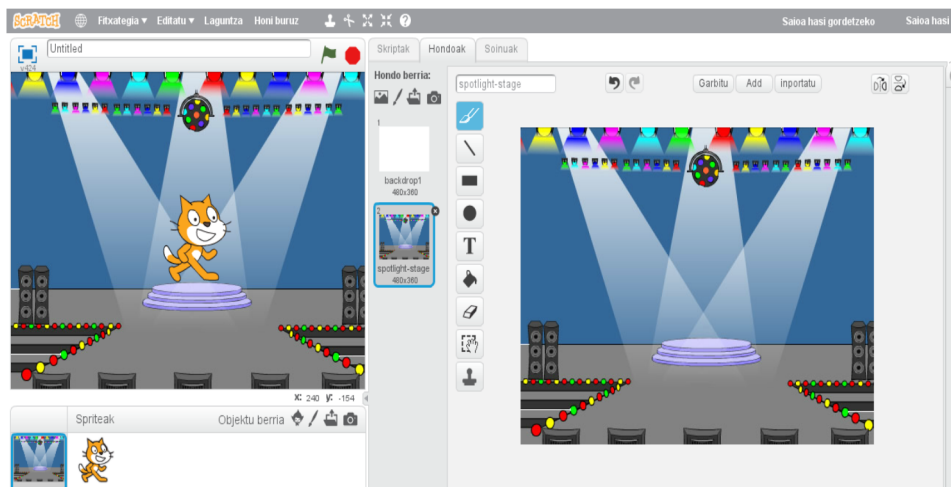


Liburutegitik hondo bat aukeratu ("Spotlight-Stage" adibidez).

OK sakatu.

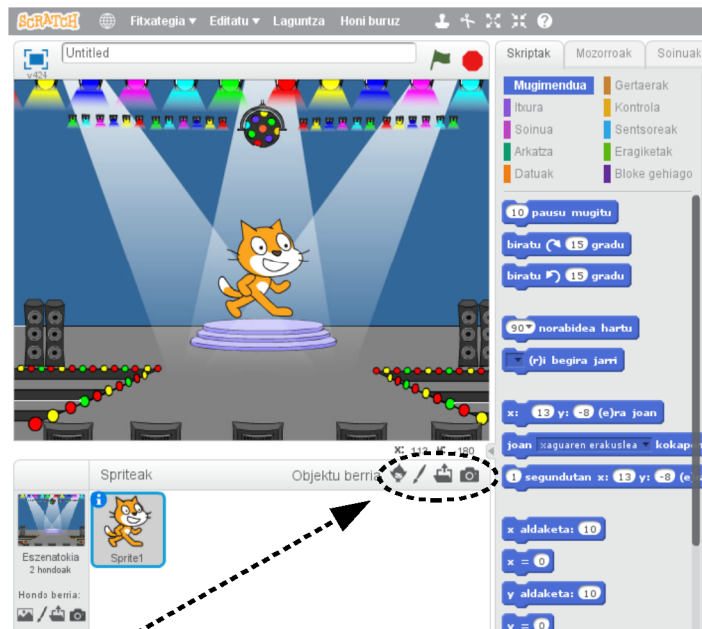


Hondo berria Eszenatokian agertzen da.



10 Sprite bat Gehitu

Scratch-en objektu bakoitza Sprite deitzen da.



Sprite berri bat gehitzeko, hemengo botoi bat sakatu.

SPRITE BERRIKO BOTOIAK:



Liburutegitik aukeratu



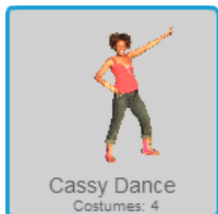
Zure sprite-a margotu



Zure irudi edo sprite bat igo

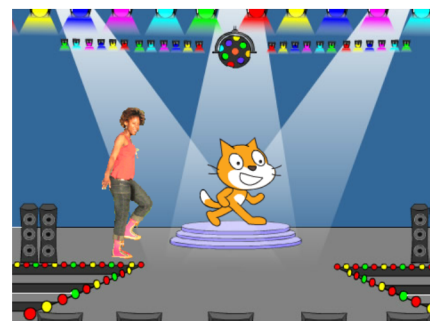


Argazkia atera (webcam batetik)



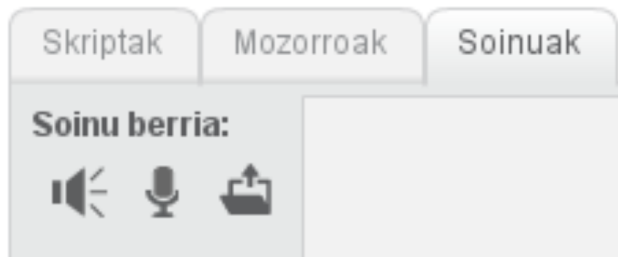
Sprite hau gehitzeko,  klikatu, gero Jendea sakatu eta "Cassy Dance" aukeratu.

Pertsonaia nahi duzun tokira arrastatu dezakezu.



11 Exploratu!

Orain sprite-ri zer egin behar duen esan ahal diozu. Hurrengo saiatu, edo esploratu zuk.



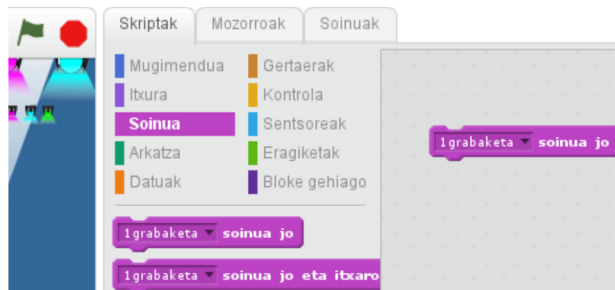
SOINUA GEHITU

SOINUA erlaitzean klikatu.

Soinu bat aukeratu 

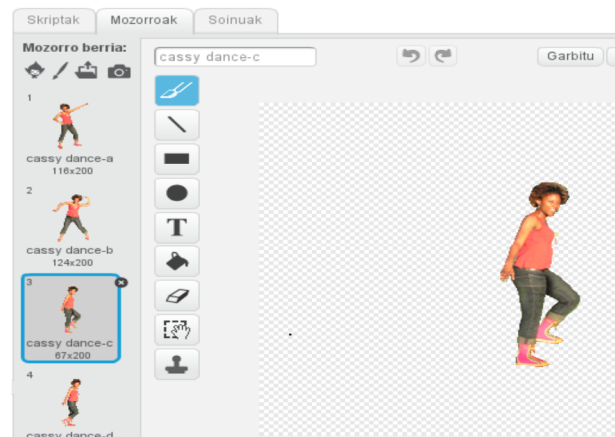
Zure soinua grabatu 

Edo soinu fitxategi bat 
inportatu (MP3, AIF, edo WAV formatuan)



Gero, SCRIPTAK erlaitzean klikatu,
eta SOINUA JO blokea arrastatu.

Menu zabalgarritik zure soinua
aukeratu.

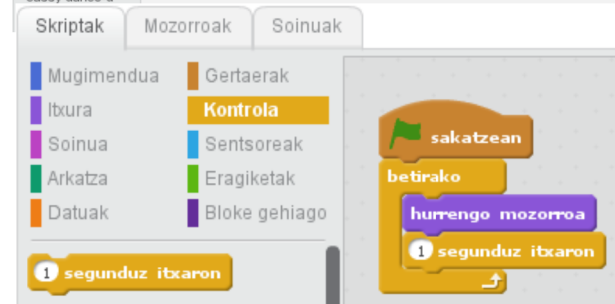


MOZORROA ALDATU

Sprite bakoitzak mozorro bat baino
gehiago izan dezake.

MOZORRO erlaitzean klikatu
momentuko mozorroa aldatzeko.

Gero beste mozorro batean klikatu.



ANIMATU

Sprite bat animatu dezakezu
mozorroak aldatuz.

SKRIPTAK erlaitzean klikatu.

Mozorroak aldatzen dituen skripta
sortu.

12 Laguntza!



Idatzi izenburu bat zure proiekturako

Idei gehiagorentzako, Laguntza klikatu:



Laguntza Leihoak erabili ahal dituzun ereduizko skript-ak erakusten ditu.

SCRATCH-eko bloke bakoitzak zer egiten duen ere azaltzen du.



Gorde eta Partekatu

Sarean zure proiektua gordetzeko, saioa hasita duzula ziurtatu.

Saioa hasi ▼

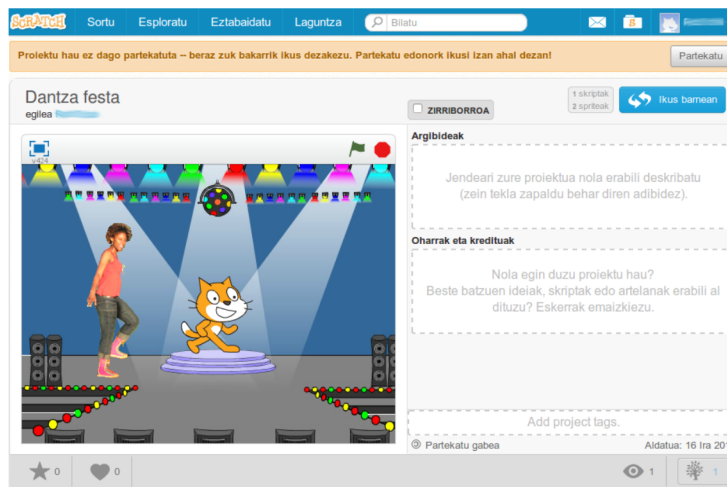
(Fitxategia zure ordenagailuan gorde nahi baduzu, klikatu Fitxategia menua eta "Zure ordenagailura deskargatu" aukeratu)

Eginda dagoenean, klikatu



Proiektuaren orrialdea ikusi

Proiektuaren orrialdea



klikatu
pantaila osoan
ikusteko.

Partekatu

klikatu

beste batzuk
zure proiektua
ikusi eta jolastu
ahal izateko.

Idatzi zure
proiektuaren
oharrak.

Partekatzean, besteek zure proiektua bisitatu eta elkareragin dezakete.

Orain zer? Proiektu berri bat **Sortu** dezakezu edo **Esploratu** ideiak hartzeko.

Gehiago aurkitzeko, **Laguntza** sakatu edo <http://scratch.mit.edu/help> weborrira joan.

Scratchekin istorio interaktiboak, jokoak eta animazioak programa ditzakezu — eta online komunitatean beste batzuekin partekatu.

Scratchek jende gaztea sortzaileki pentsatzen, sistematikoki arrazoitzen eta talde lanean nola aritu ikasten laguntzen du — 21. menderako ezinbesteko gaitasunak.

MIT Media Labeko Lifelong Kindergarten Groupen proiektu bat da Scratch. Dohakoa da.

Scratch proiektuak, 2003an hasi zenak, sostengu eskuzabala jaso du National Science Foundationaren eskutik (0325828, 1002713, 1027848, 1019396 sariak), Intel Foundation, Microsoft, MacArthur Foundation, LEGO Foundation, Code.to-Learn Foundation, Google, Dell, Fastly, Inversoft, eta MIT Media Lab ikerketa konsorzioarenetik ere. Scratch diruz lagundu nahi izango bazenu, ikus mesedez gure dohaintza orrria, edo kontakta ezazu gurekin donate@scratch.mit.edu helbidean.



Supported by NSF Grants 0325828 and 1002713. Any opinions, findings, and conclusions or recommendations expressed on this site are those of the authors and do not necessarily reflect the views of the National Science Foundation.



©2013 Lifelong Kindergarten Group, MIT Media Lab