



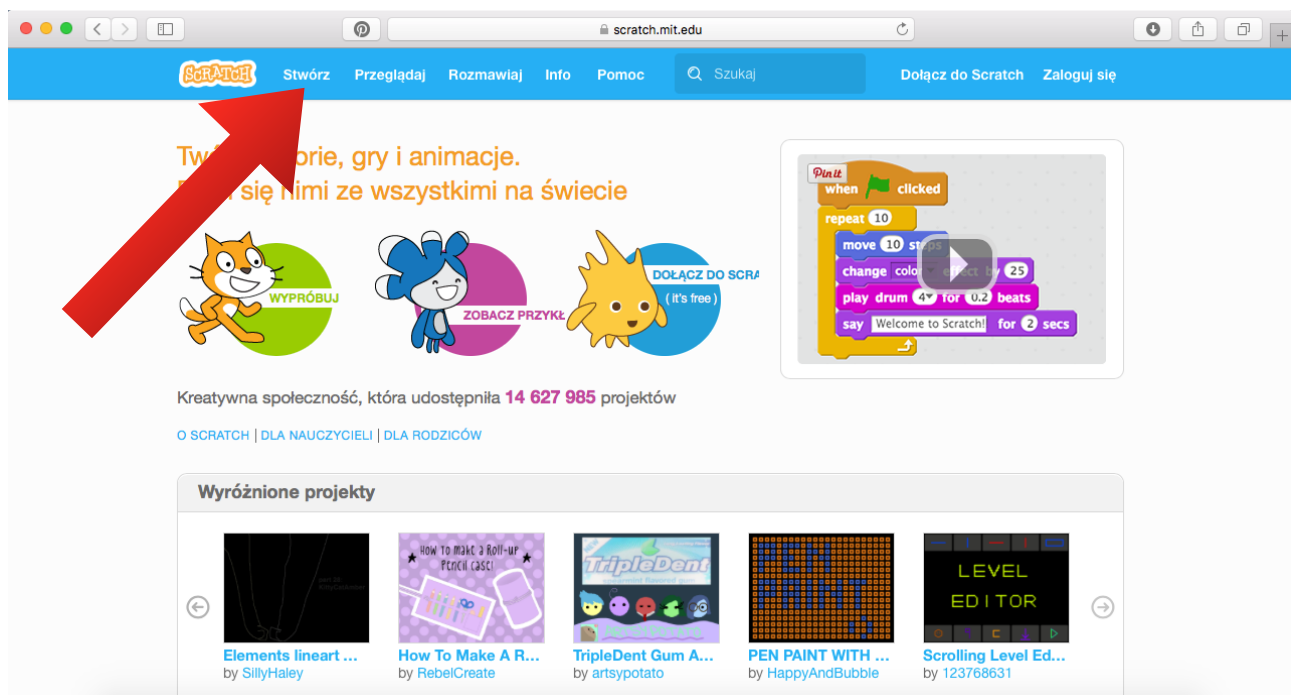
Jak zacząć programować w Scratchu? podpowiadają Mistrzowie Kodowania

MISTRZOWIE KODOWANIA

logo programu Scratch¹

Tylko 3 kroki dzielą Cię od stworzenia swojego pierwszego projektu w Scratchu:

1. Aby rozpocząć swoją przygodę ze Scratchem, potrzebny będzie Ci komputer² z dostępem do internetu. **Wejdź na oficjalną stronę Scratcha - <https://scratch.mit.edu>**, gdzie możesz założyć konto do zapisywania swoich projektów programistycznych i dzielenia się nimi z innymi, z całym światem. Tu też możesz zobaczyć, co robią inni miłośnicy Scratcha na całym świecie. Zacznij jednak od stworzenia swojego pierwszego próbnego projektu. **Kliknij „Stwórz” na górnym pasku menu** (czerwona strzałka).³



2. Brawo! Jesteś w programie. Zapoznaj się z nim. Przyjrzyj się jego poszczególnym funkcjom. Do dzieła.

¹ źródło: <https://scratch.mit.edu>

² komputer z systemem operacyjnym Windows, Linux lub Mac OS

³ Jeśli masz słabe łącze internetowe, możesz ściągnąć program Scratch na dysk komputera, zainstalować go i korzystać z niego w trybie offline. Szczegóły znajdziesz tutaj: <https://scratch.mit.edu/scratch2download/>

Tu zmienisz menu programu na język polski.

SCENA - na niej będzie widoczny efekt naszej pracy

Duszek (obiekt, który będziemy programować)

OBSZAR ROBOCZY - tutaj pojawią się skrypty - kody

Pod tym znakiem zapytania znajdziesz więcej wskazówek i podpowiedzi dotyczących pracy z programem (w języku polskim).

Serce programu - „klocki”, które pozwolą Ci zaprogramować duszka. Przesuwaj je na obszar roboczy, żeby wydawać polecenia duszкови. Jeśli chcesz je usunąć, przesunij je ponownie na środkowy obszar skryptów i upuść.

3. Przesuwając „klocki” z działu Skrypty na obszar roboczy po prawej stronie ekranu **układasz kod**, dzięki któremu wprawiasz w ruch swoją postać, decydujesz, co się będzie z nią działo i tworzysz. Spróbuj! **Ułóż dowolny skrypt i zobacz, co się stanie.**

Pamiętaj, aby rozpocząć skrypt od zielonej flagi (lub innego klocka z kategorii Zdarzenia) - dzięki temu duszek będzie wiedział, kiedy ma wykonać Twoje komendy.

Przykładowy skrypt - kod

Gratulacje!