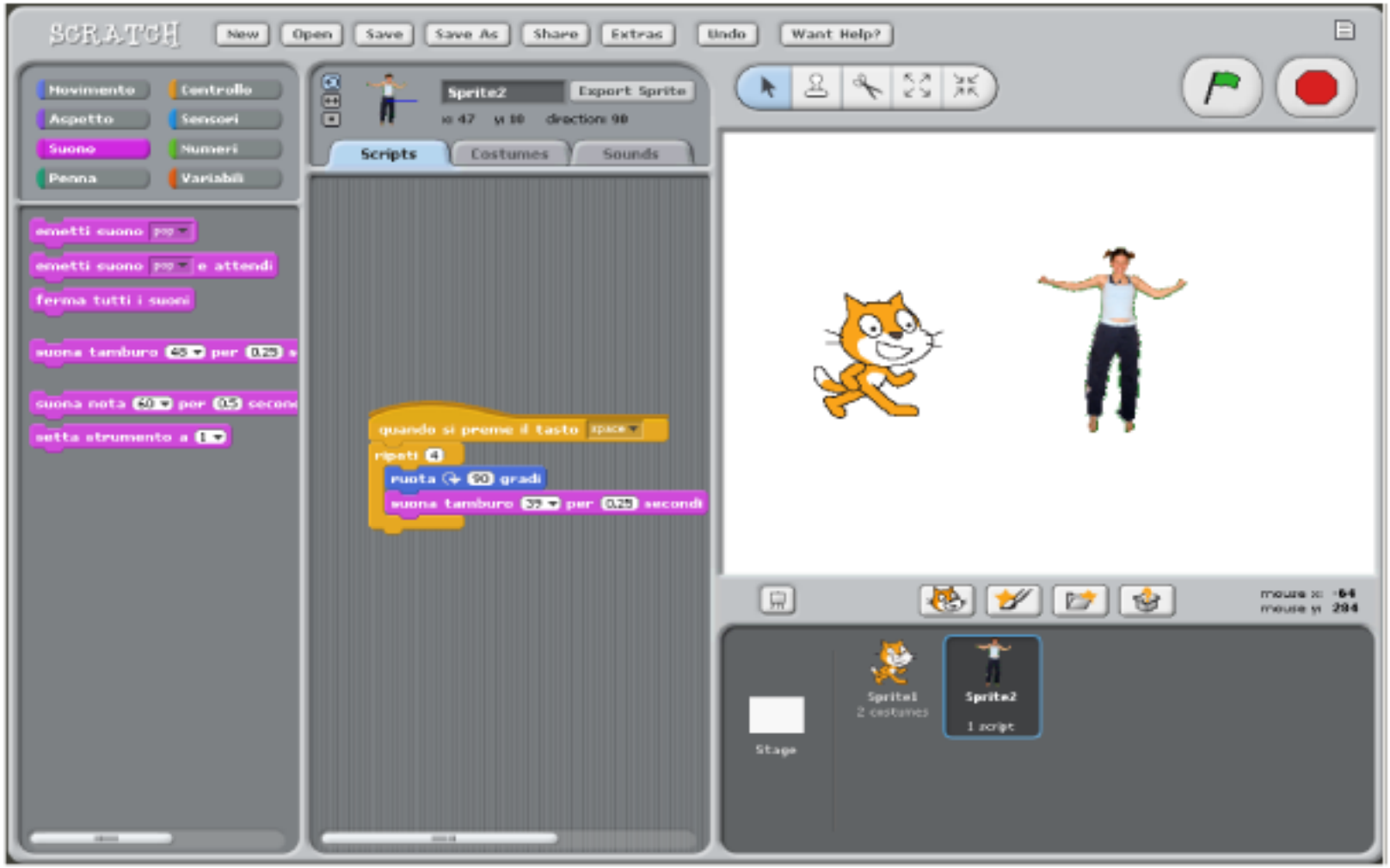
Adattamento e traduzione:
nilocram@aim.com
Testo originale:
http://scratch.mit.edu/files/ScratchGettingStarted.pdf

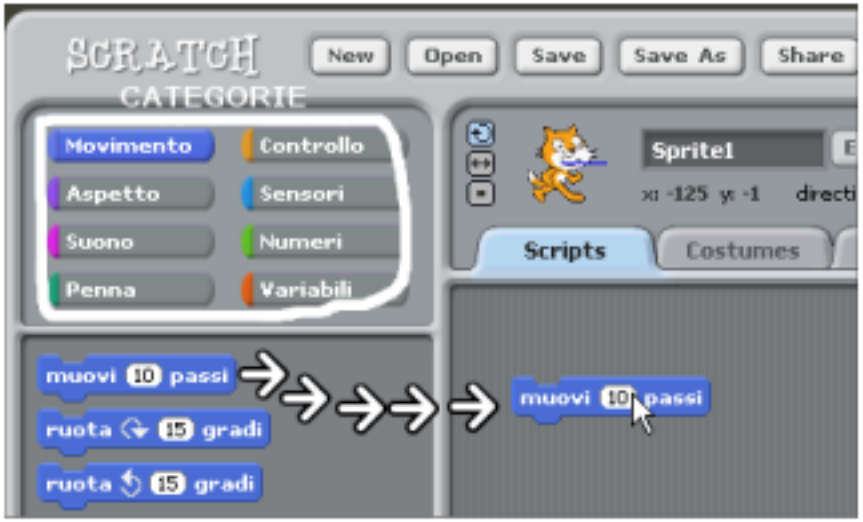
Introduzione



SCRATCH è un nuovo linguaggio di programmazione che ti permette di creare da solo le tue storie interattive, animazioni, giochi, musica e arte.

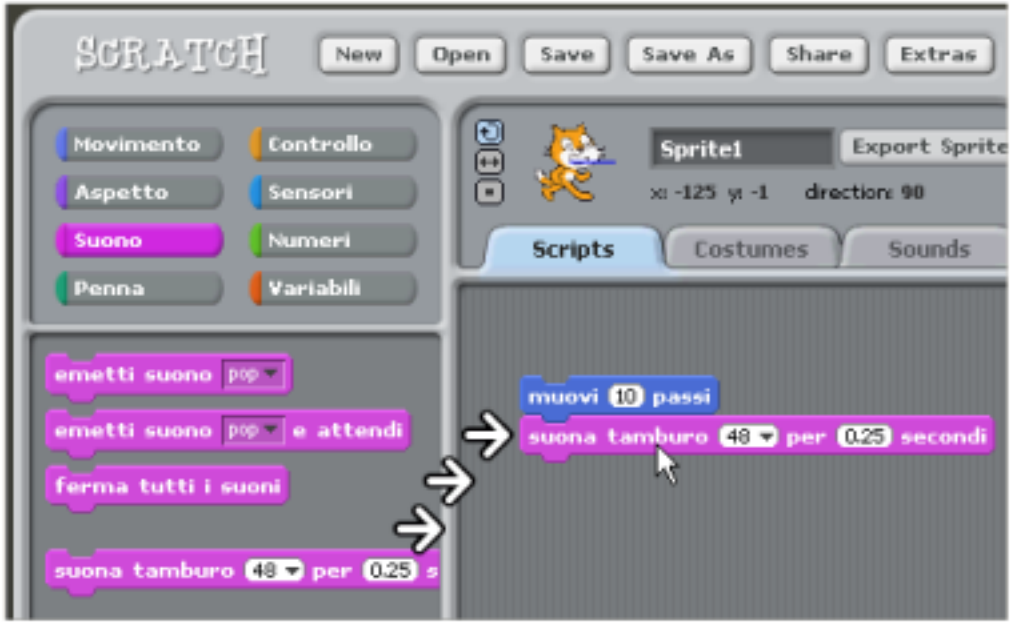
1. Inizia a muoverti

Seleziona la categoria **MOVIMENTO** e trascina un blocco **MUOVI** nell'area Scripts.



Doppio click sul blocco per far muovere il gatto.

2. Aggiungi un suono



Seleziona la categoria suono, trascina il blocco **SUONA TAMBURO** e incastralo nel blocco **MUOVI**.

Doppio click e ascolta.

Se non senti niente, controlla l'audio del tuo computer.

Puoi scegliere diversi suoni dal menu a discesa.

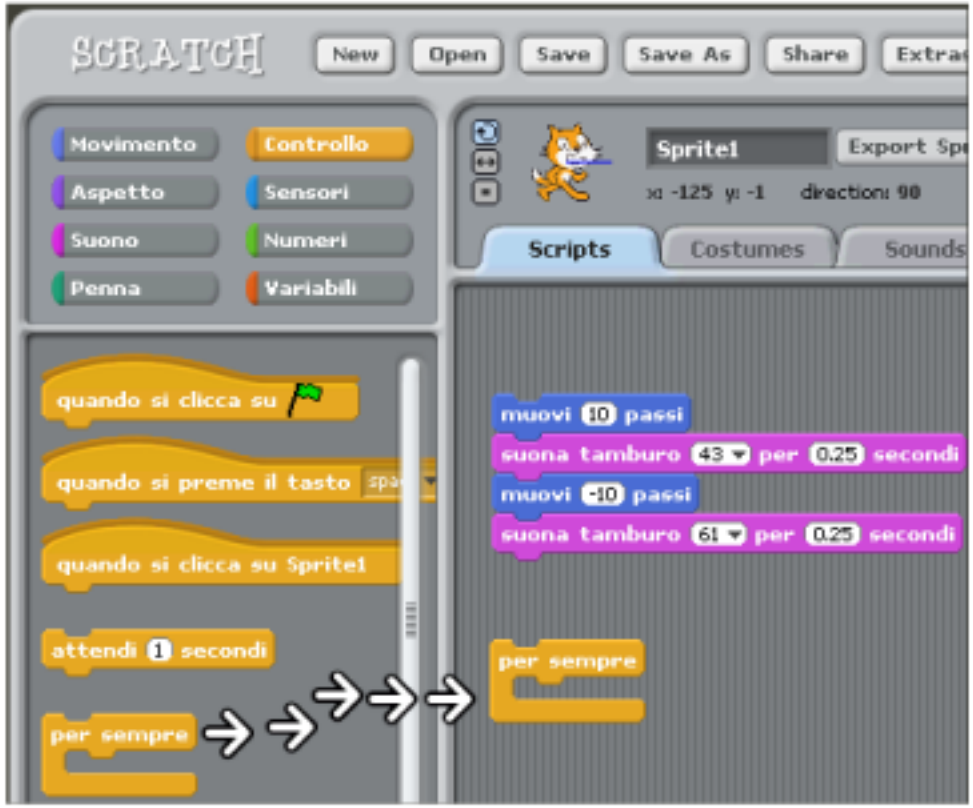
3. Inizia a ballare

Aggiungi un altro blocco **MUOVI** e inserisci un meno davanti alla cifra.

Doppio click in qualsiasi punto dello stack (lo **stack** è l'insieme dei blocchi).

Aggiungi un altro blocco **SUONA TAMBURO** e scegli un suono dal menu. Fai ancora doppio click.

4. Continua a ripetere



Dalla categoria **CONTROLLO** trascina un blocco **PER SEMPRE**.

Trascina lo stack di blocchi all'interno di **PER SEMPRE**
Per trascinare uno stack selezionalo dal blocco più in alto. Doppio click e guarda come funziona.

Per fermarlo, clicca sul pulsante di **STOP**, in alto a destra nella schermata.

5. Bandiera verde

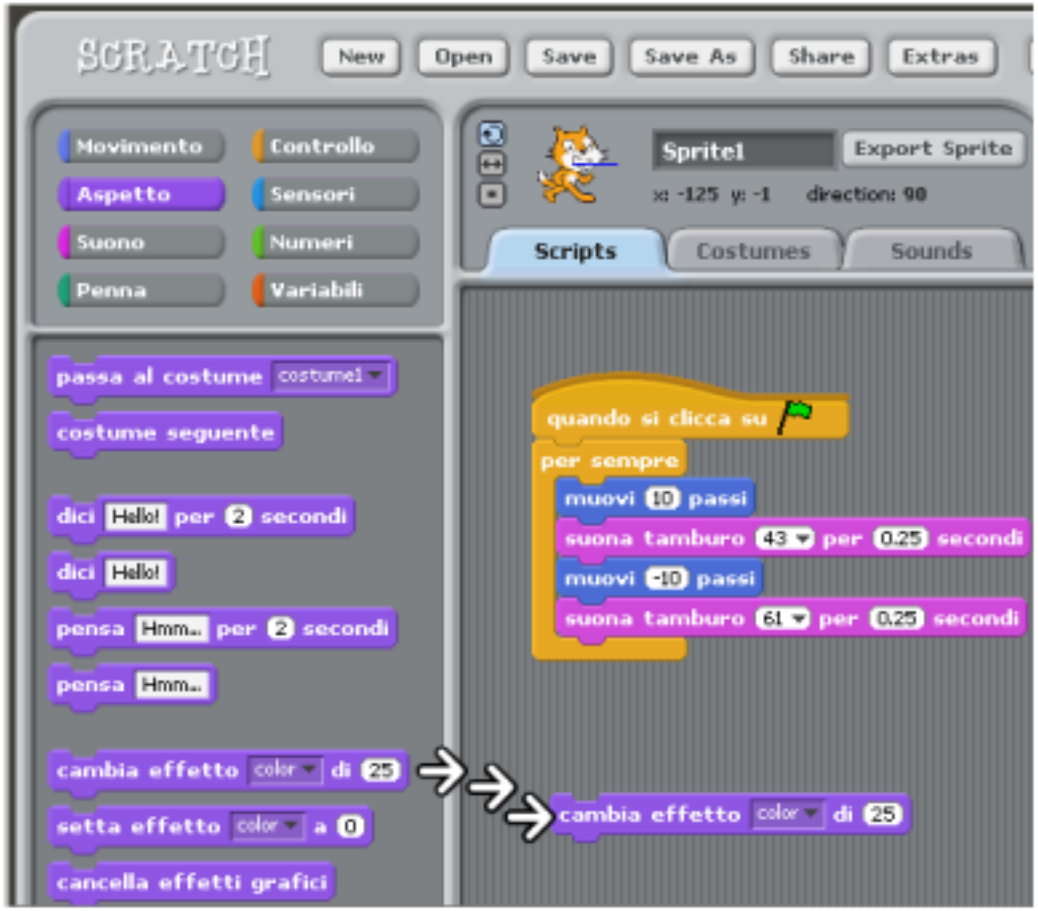
Dalla categoria **CONTROLLO** trascina un blocco

e incastralo sopra al blocco **PER SEMPRE**.

Quando si clicca sulla bandiera verde si esegue lo script. Per fermare l'esecuzione basta cliccare sul pulsante **STOP**.

6. Cambia colore

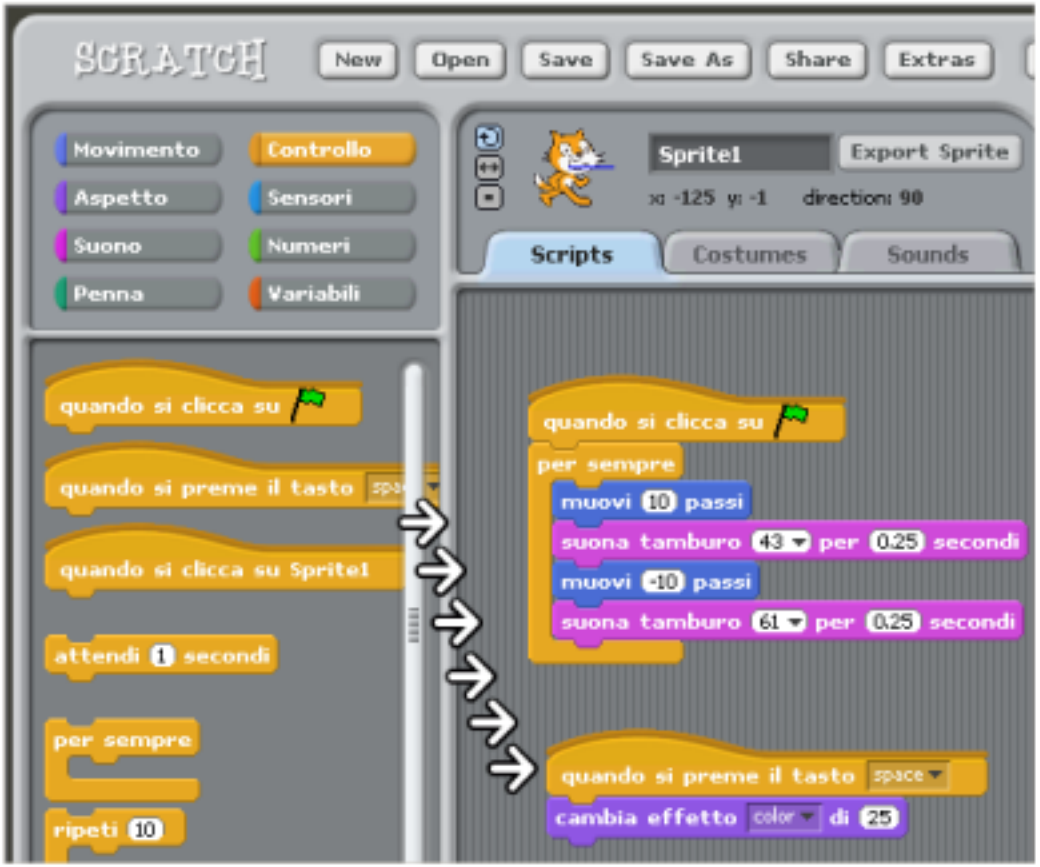
Ora proviamo qualcosa di diverso.



Dalla categoria **COLORE** trascina un blocco **CAMBIA EFFETTO**.

Doppio click per vedere che cosa fa.

7. Premi un tasto



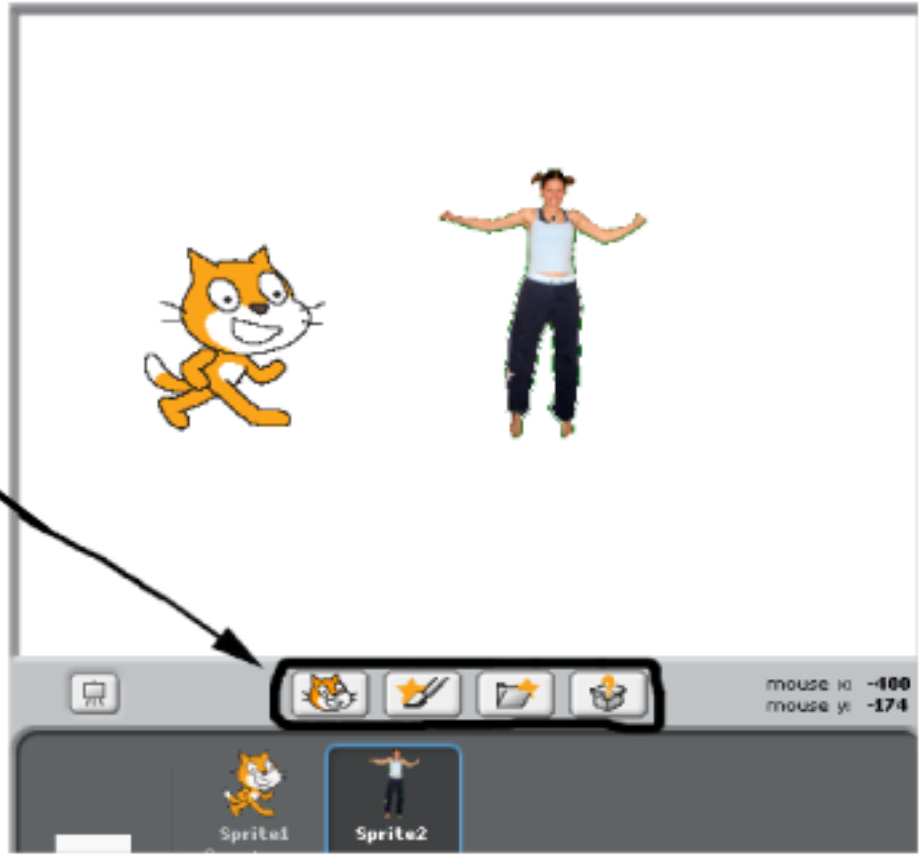
Sopra il blocco **CAMBIA EFFETTO** incastra un blocco

Ora premi la **barra spaziatrice** sulla tua tastiera.

Puoi scegliere un tasto differente dal menu a discesa.

8. Aggiungi uno sprite

In Scratch ogni oggetto viene chiamato SPRITE (folletto)
Per aggiungere un nuovo sprite clicca su uno di questi pulsanti.



Crea un nuovo sprite gatto.

Disegna un nuovo sprite.

Scegli un'immagine per un nuovo sprite.

Scegli uno sprite a sorpresa.

Per aggiungere questo sprite clicca su
poi vai alla cartella People e scegli “jodi1”.

9. Esplora

Ora puoi dire allo sprite che cosa deve fare.
Prova le seguenti possibilità oppure esplora da solo.

DI' QUALCOSA
Dalla categoria ASPETTO trascina un blocco DICI (sic!) Clicca dentro al blocco DICI e scrivi per cambiare le parole.
Prova anche il blocco PENSA...

EFFETTI IMMAGINE
Usa il menu a discesa per scegliere i diversi effetti.
Poi doppio click sul blocco.
Per cancellare gli effetti clicca sul pulsante **STOP.**

10. Esplora ancora

AGGIUNGI SUONO
Clicca sulla linguetta **SOUNDS.**
Registra i tuoi suoni
O **IMPORTA** un file sonoro (formato MP3,WAV, AIF)

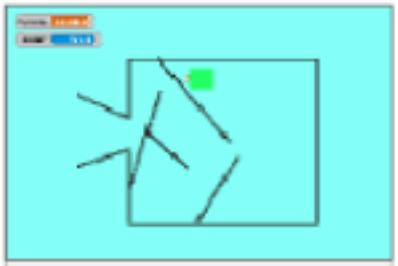
Poi clicca sulla linguetta **SCRIPTS** e dalla categoria **SUONO** trascina il blocco **EMETTI SUONO**.
Scegli il tuo suono dal menu a discesa.

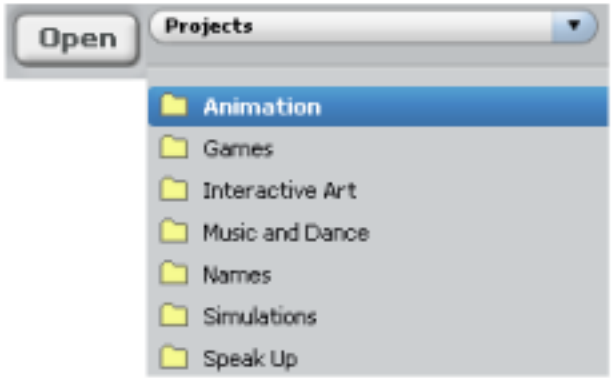
ANIMAZIONI
Passando dall'uno all'all'altro dei diversi COSTUMES puoi animare il tuo sprite.
Per aggiungere un costume clicca sulla linguetta **COSTUMES** Poi clicca **IMPORT** per scegliere un secondo costume (per esempio prova l'immagine Jodi2 nella cartella People).

Ora clicca sulla linguetta **SCRIPTS** e crea uno script che passi da un costume all'altro.

E adesso?

Con Scratch puoi creare molti tipi di progetti differenti.





Per vedere degli esempi, clicca sul pulsante **OPEN** e scegli dalle cartelle.

Potresti partire da una tua foto o dal tuo personaggio preferito. O iniziare animando le lettere del tuo nome.

Se hai un'idea per un progetto clicca **NEW** e comincia a creare.

Il sito di Scratch

VISITA IL SITO WEB DI SCRATCH

Condividi i progetti di Scratch e impara qualcosa di più a questo indirizzo:

http://scratch.mit.edu

Chi siamo

Scratch è un nuovo linguaggio di programmazione che permette di creare facilmente le proprie storie animate, giochi e arte interattiva e di condividere con altri le proprie creazioni sul web.

Scratch è sviluppato dal gruppo di ricerca Lifelong Kindergarten, presso il MIT Media Lab (http://llk.media.mit.edu). Il nostro gruppo sviluppa nuove tecnologie che, nello spirito delle costruzioni a mattoncini e della pittura a dita delle scuole per l'infanzia, espande la gamma di quello che le persone possono progettare, creare e imparare.

Lo sviluppo di Scratch è stato sostenuto da finanziamenti della National Science Foundation, della Intel Foundation e del consorzio di ricerca MIT Media Lab.

Questa guida è stata creata da Natalie Rusk e altri membri del team di sviluppo di Scratch.