

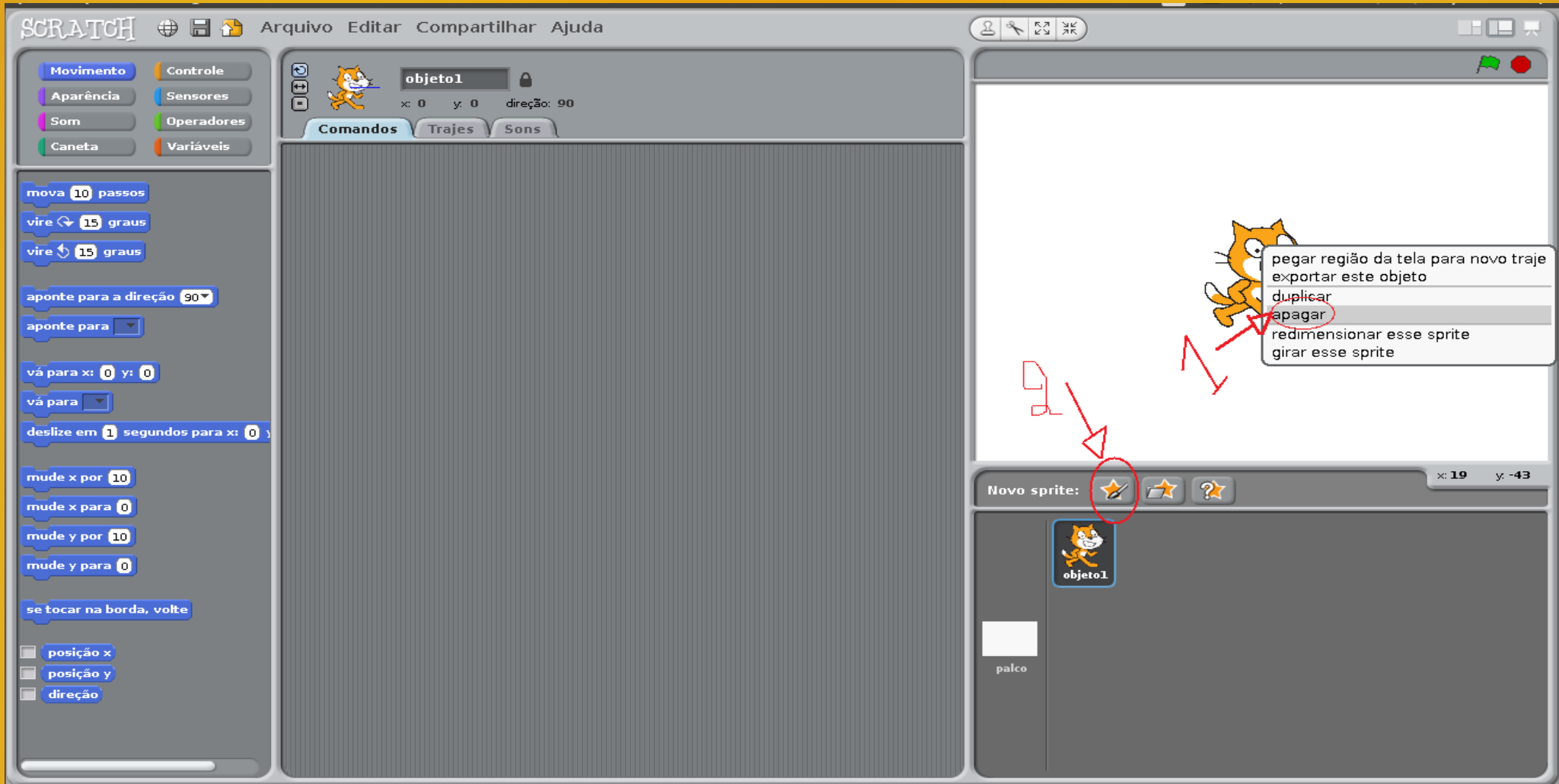
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PEDAGOGIA DIURNO

TUTORIAL DE COMANDOS BÁSICOS DO SCRATCH: CRIANDO UMA ANIMAÇÃO

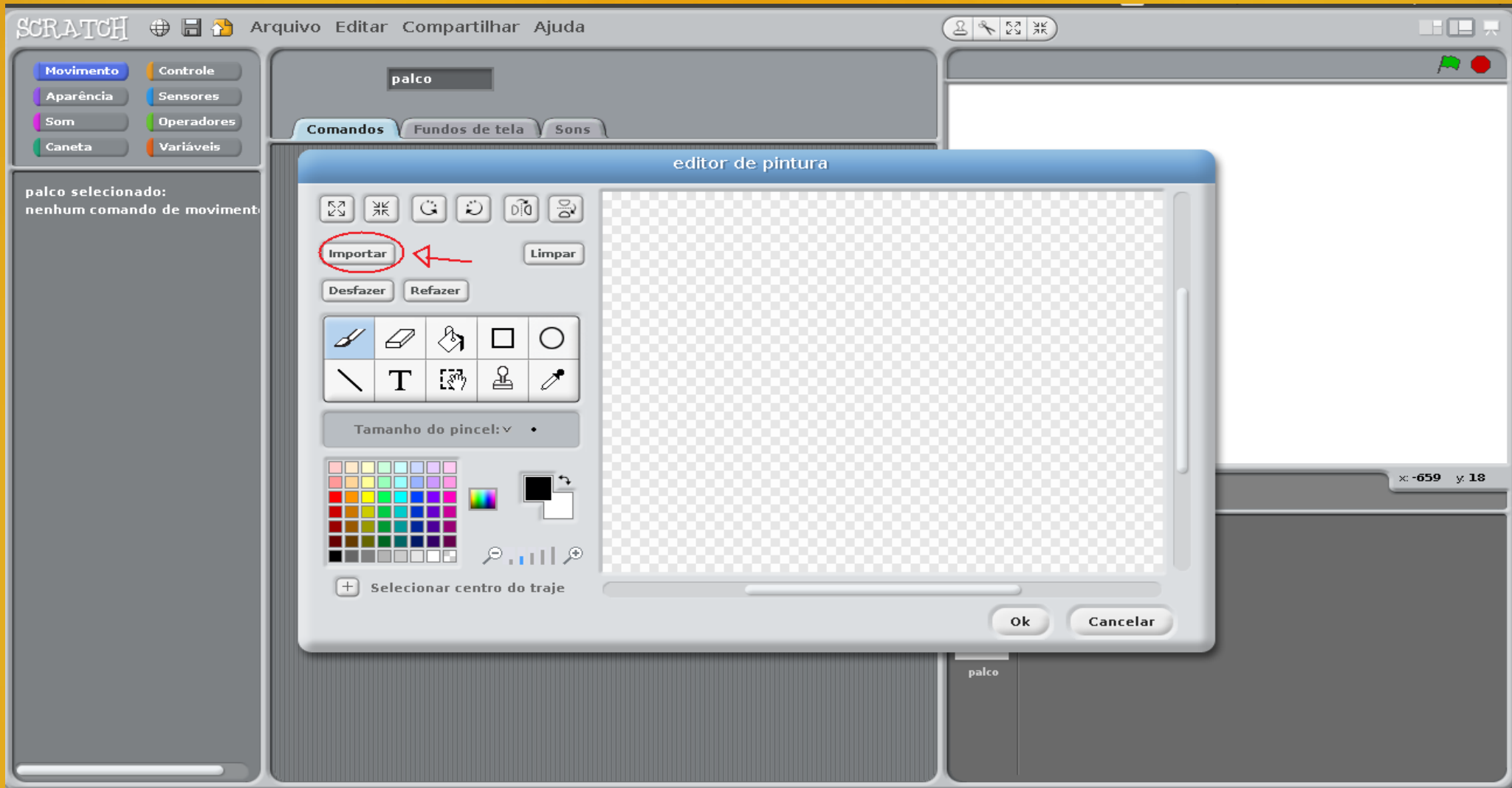
Eluisa Domingues
Talia Rodrigues

O que é Scratch?

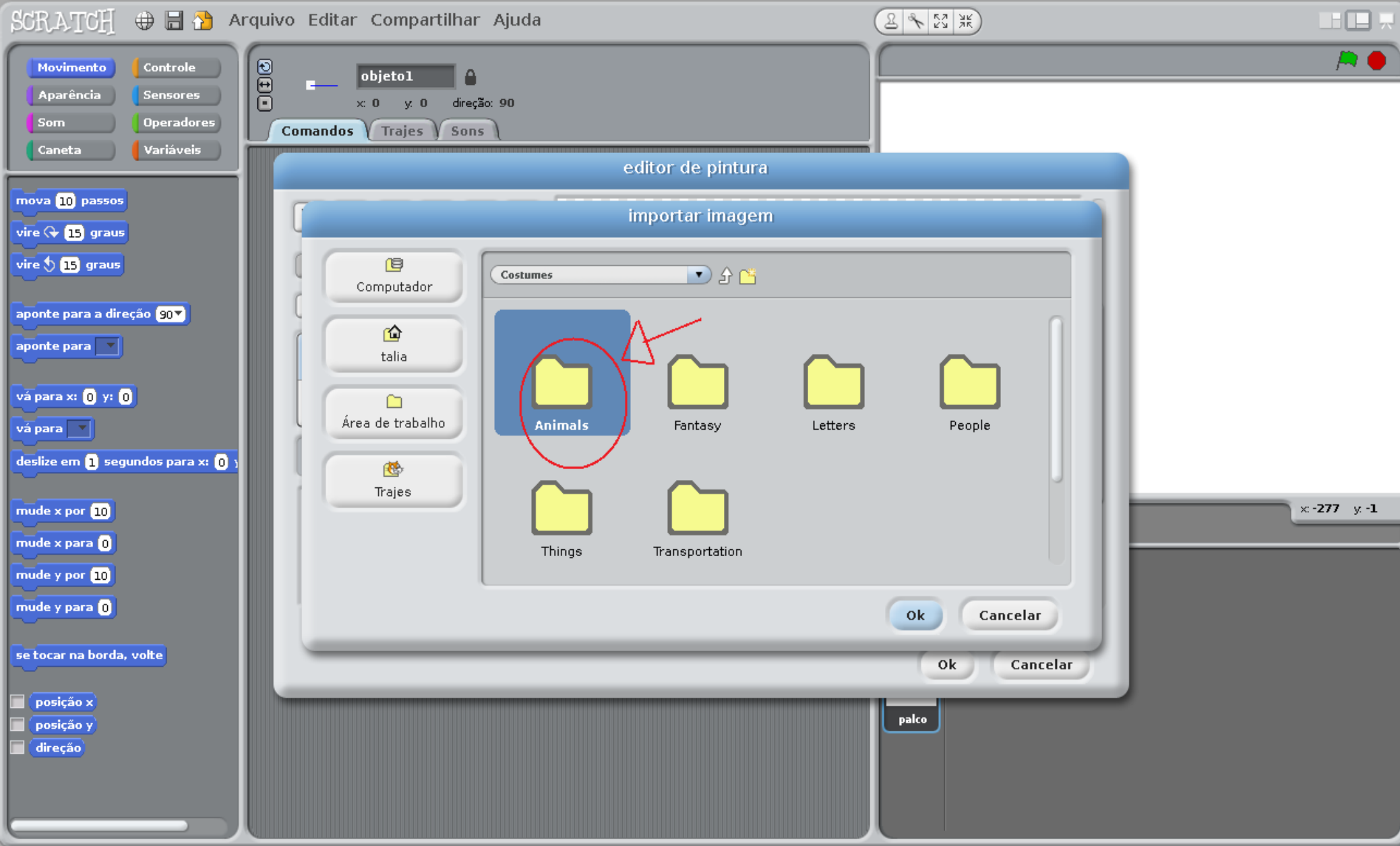
- É um programa que possibilita criar jogos e animação. Por não exigir o conhecimento prévio de outras linguagens de programação, ela é ideal para pessoas que estão começando a programar e foi desenvolvida para ajudar pessoas acima de 8 anos no aprendizado de conceitos matemáticos e computacionais.
- O Scratch ajuda os jovens a aprender a pensar de maneira criativa, refletir de maneira sistemática e trabalhar de forma colaborativa — habilidades essenciais para a vida no século 21.



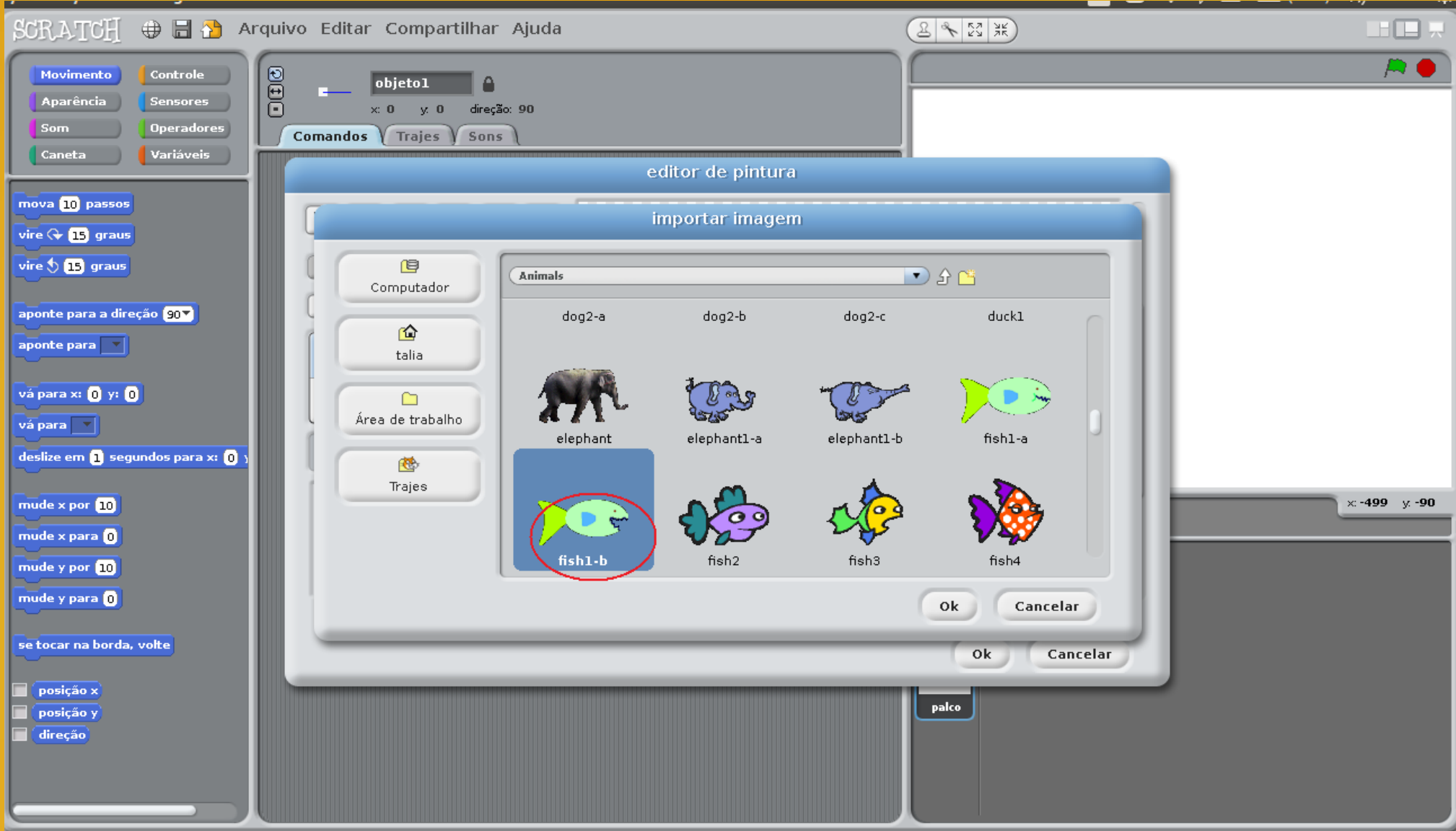
- Essa é a página inicial do Scratch.
- 1- Você vai em cima do gato e clica com o botão direito e vai em apagar.
- 2- Clique na estrela com o pincel para pintar um novo objeto.



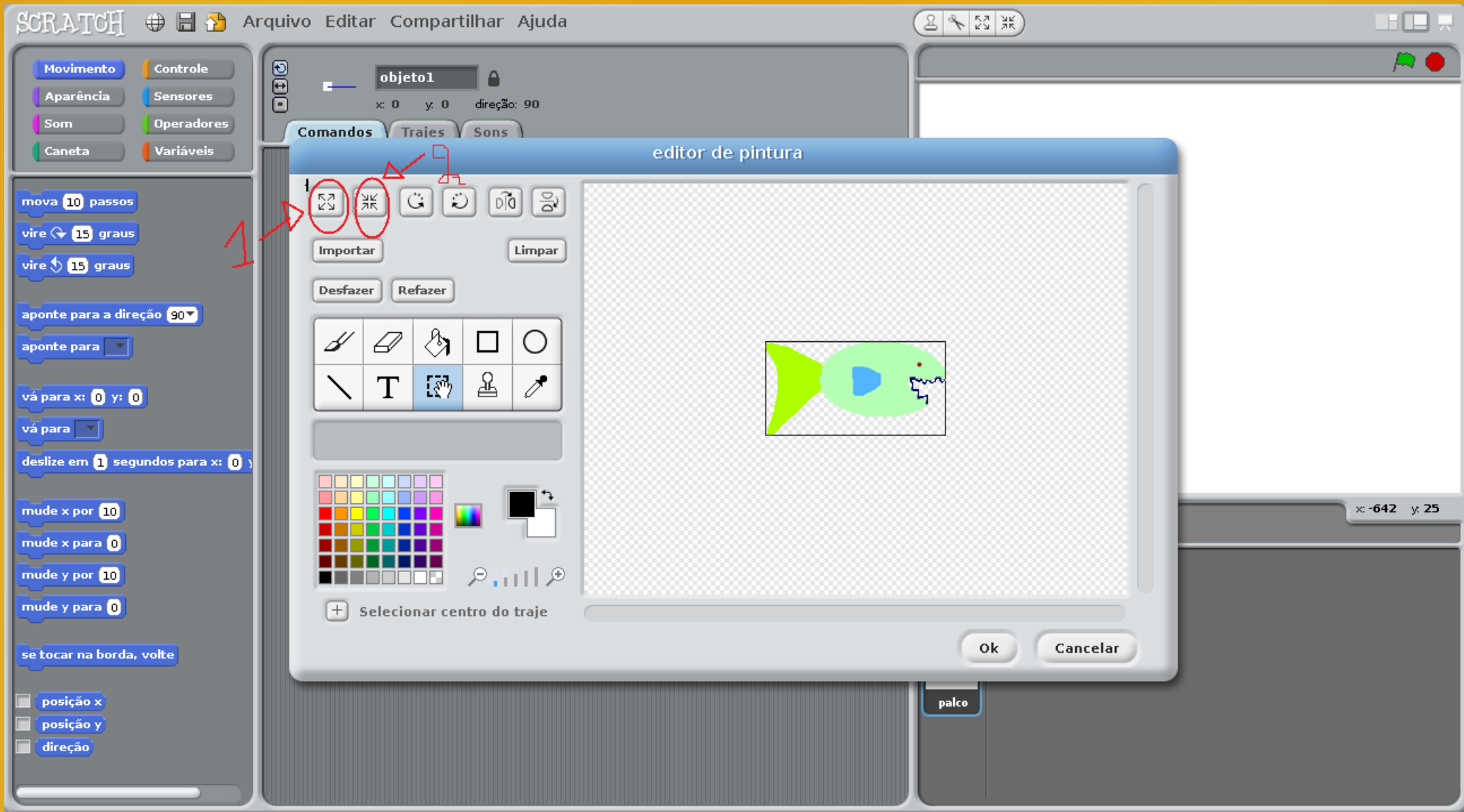
- Quando você clicar na estrela irá aparecer essa página, aqui você pode pintar um objeto, ou importar imagem que o próprio scratch disponibiliza.
- Clique em importar.



- Clique na pasta animals (animais)

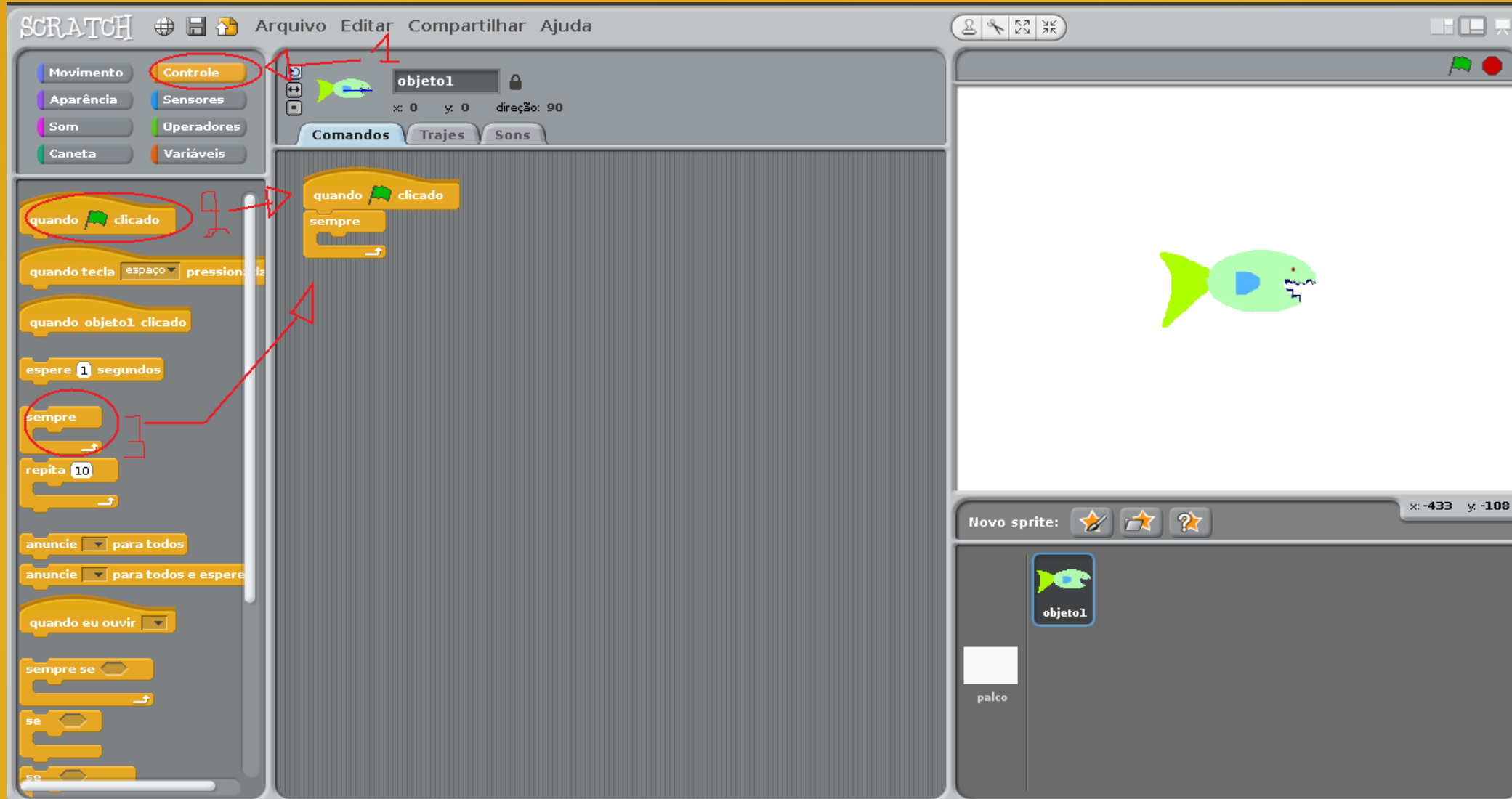


- Quando abrir a pasta, role para baixo e escolha o peixe em destaque, e clique em OK.



1- Aumenta o tamanho do objeto, nesse caso o peixe
2- Diminui o tamanho.

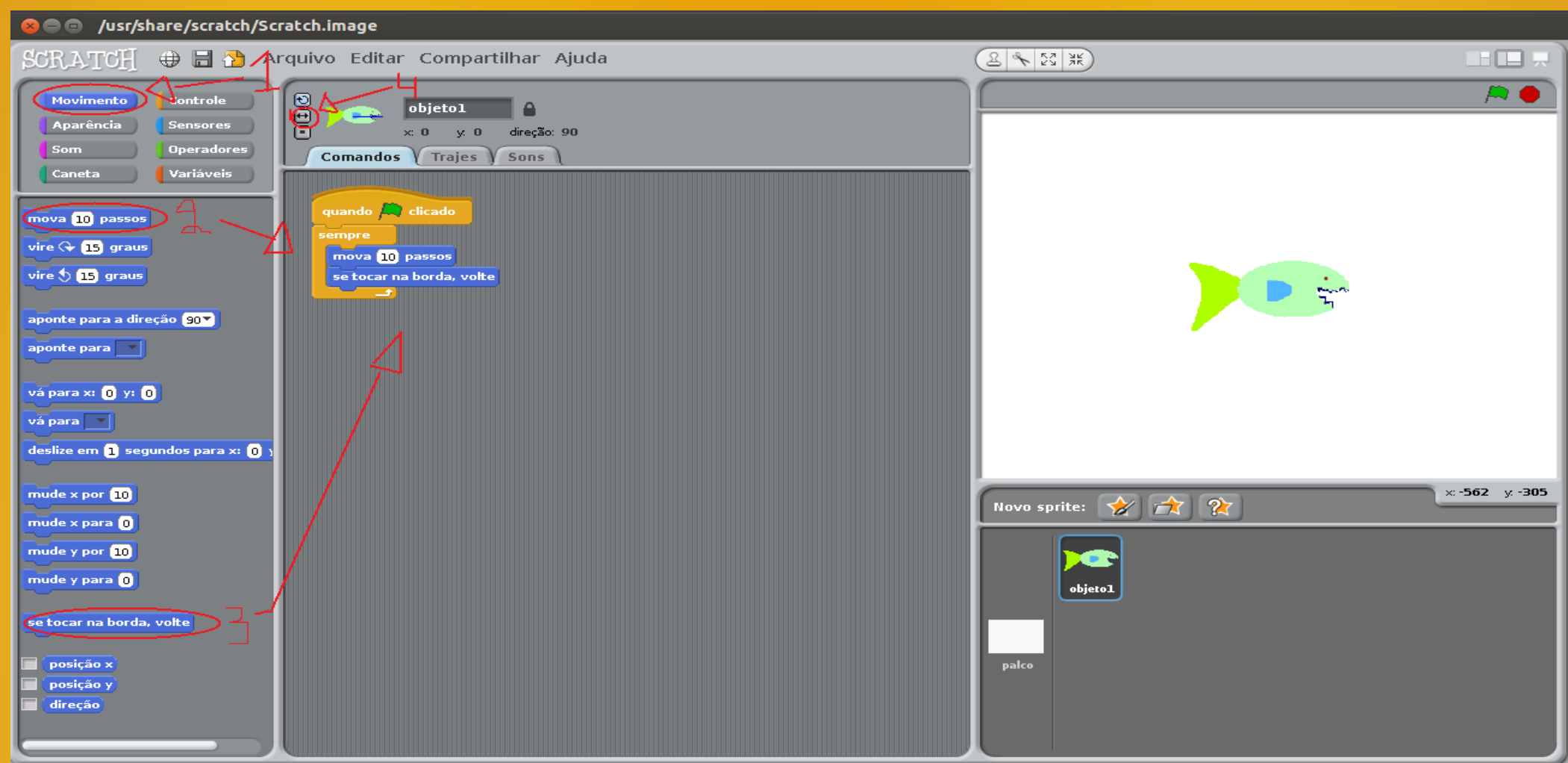
- Vamos diminuir o tamanho do objeto (peixe). Depois clique em OK.



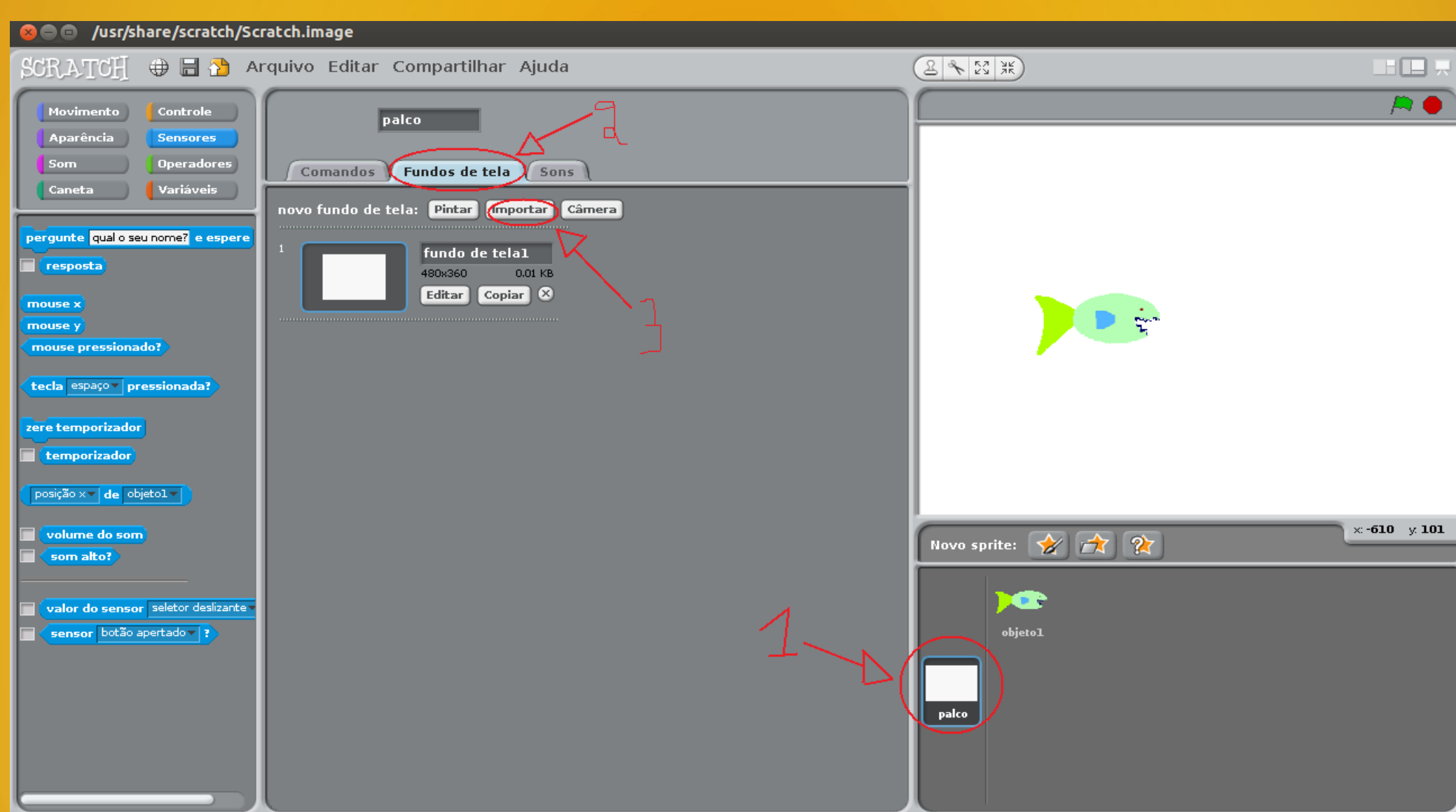
1- Clique em controle.

2- Arraste o comando, para que quando a bandeira verde clicada tenha inicio a animação.

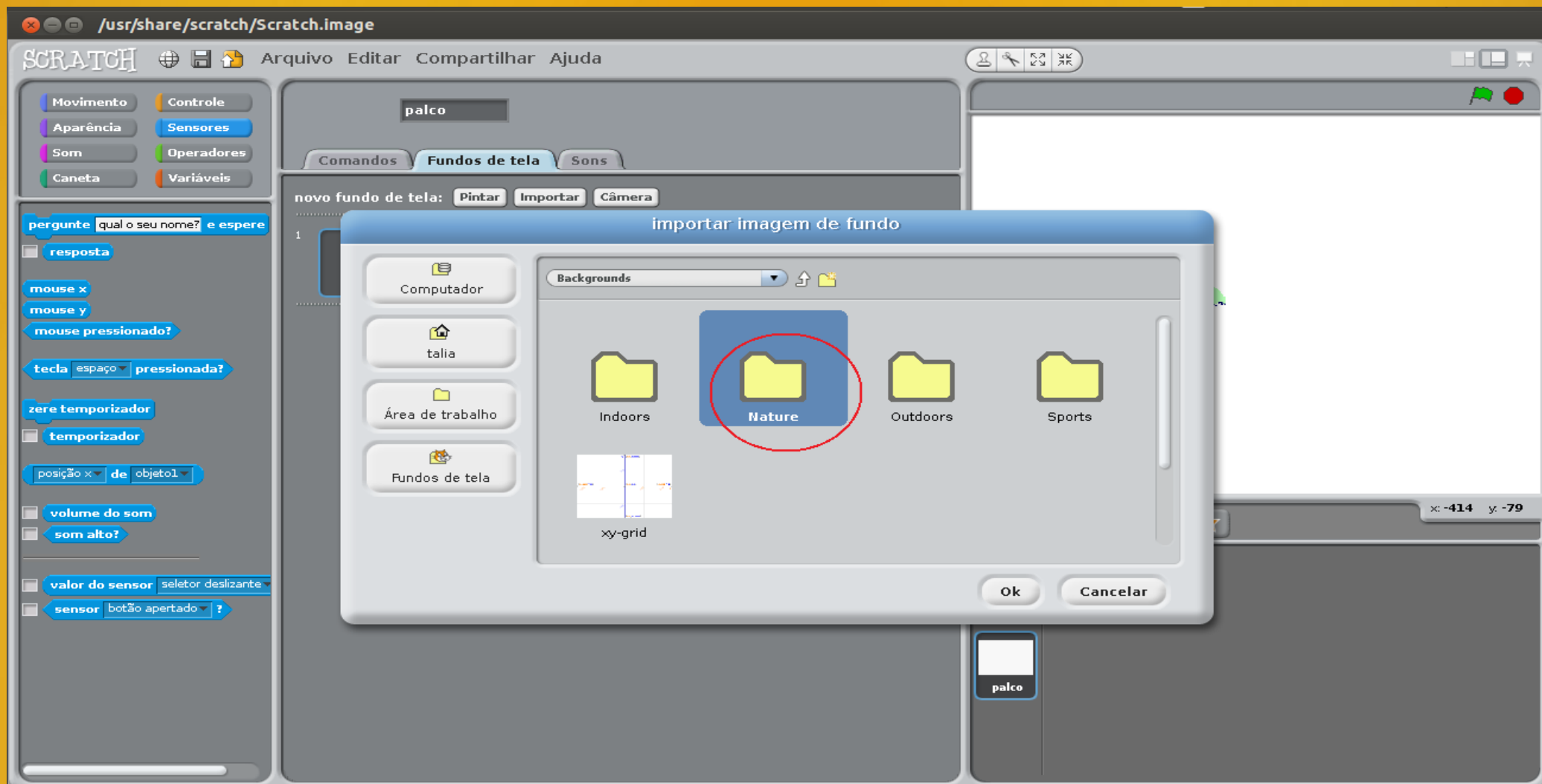
3- Clique e arraste o comando sempre.



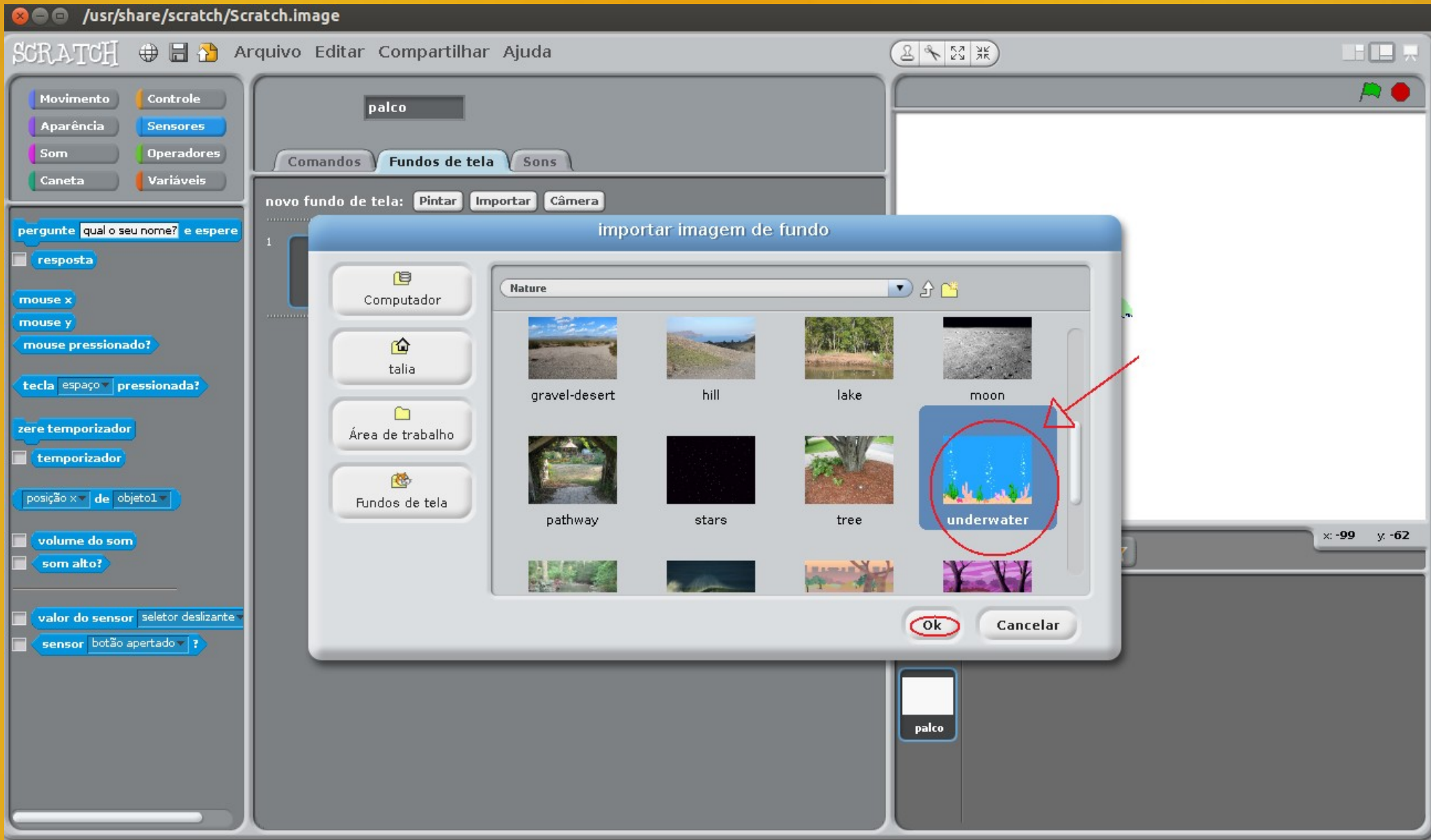
- 1- Clique em controle.
- 2- Clique e arraste o comando “quando bandeira verde clicado”.
- 3- Clique e arraste o comando “sempre”.
- 4- Clique nas flechas para o peixe se movimentar esquerda-direita.



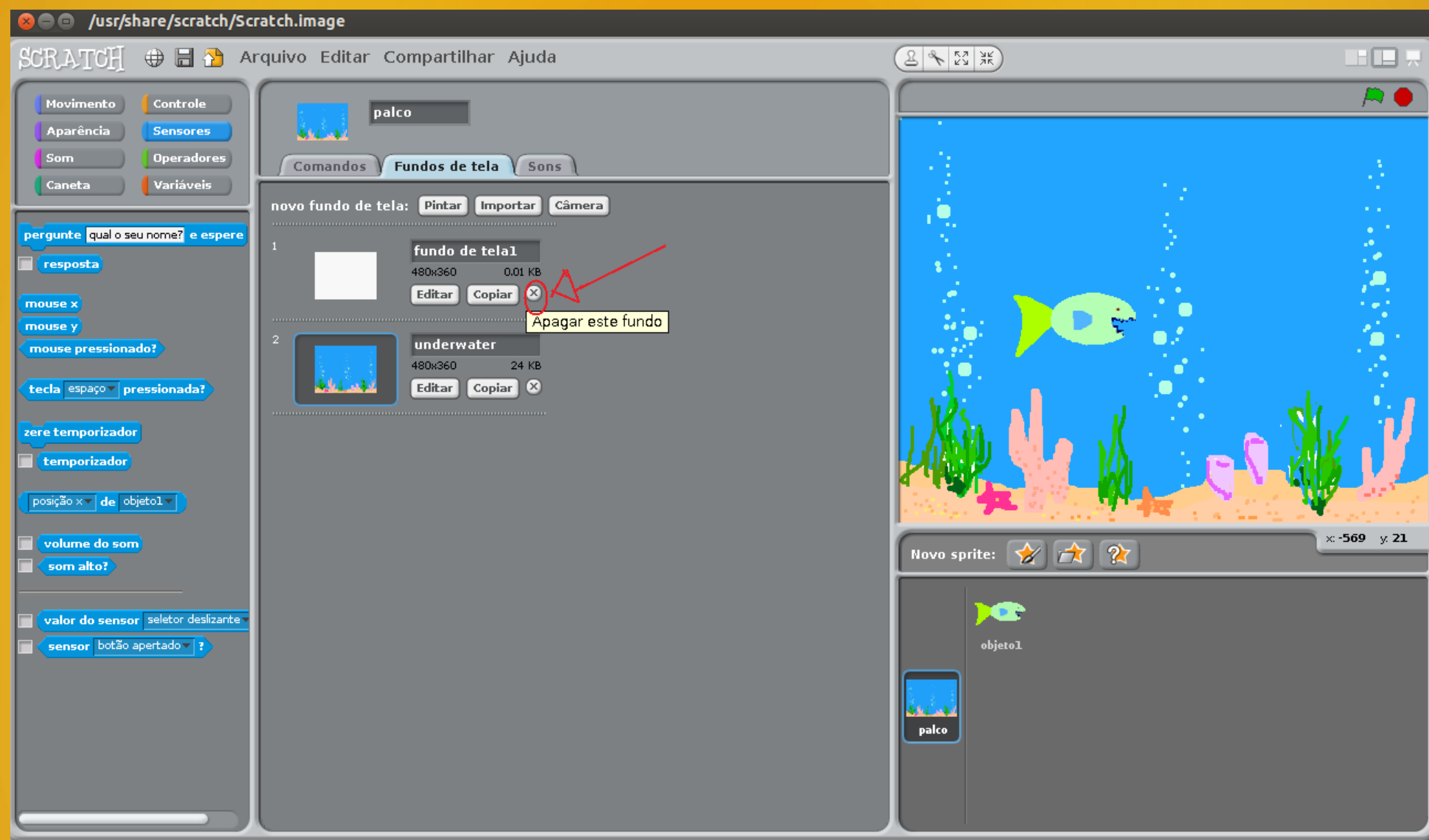
- 1- Clique em palco
- 2- vá em Fundo de tela
- 3- Vamos importar um fundo de tela.



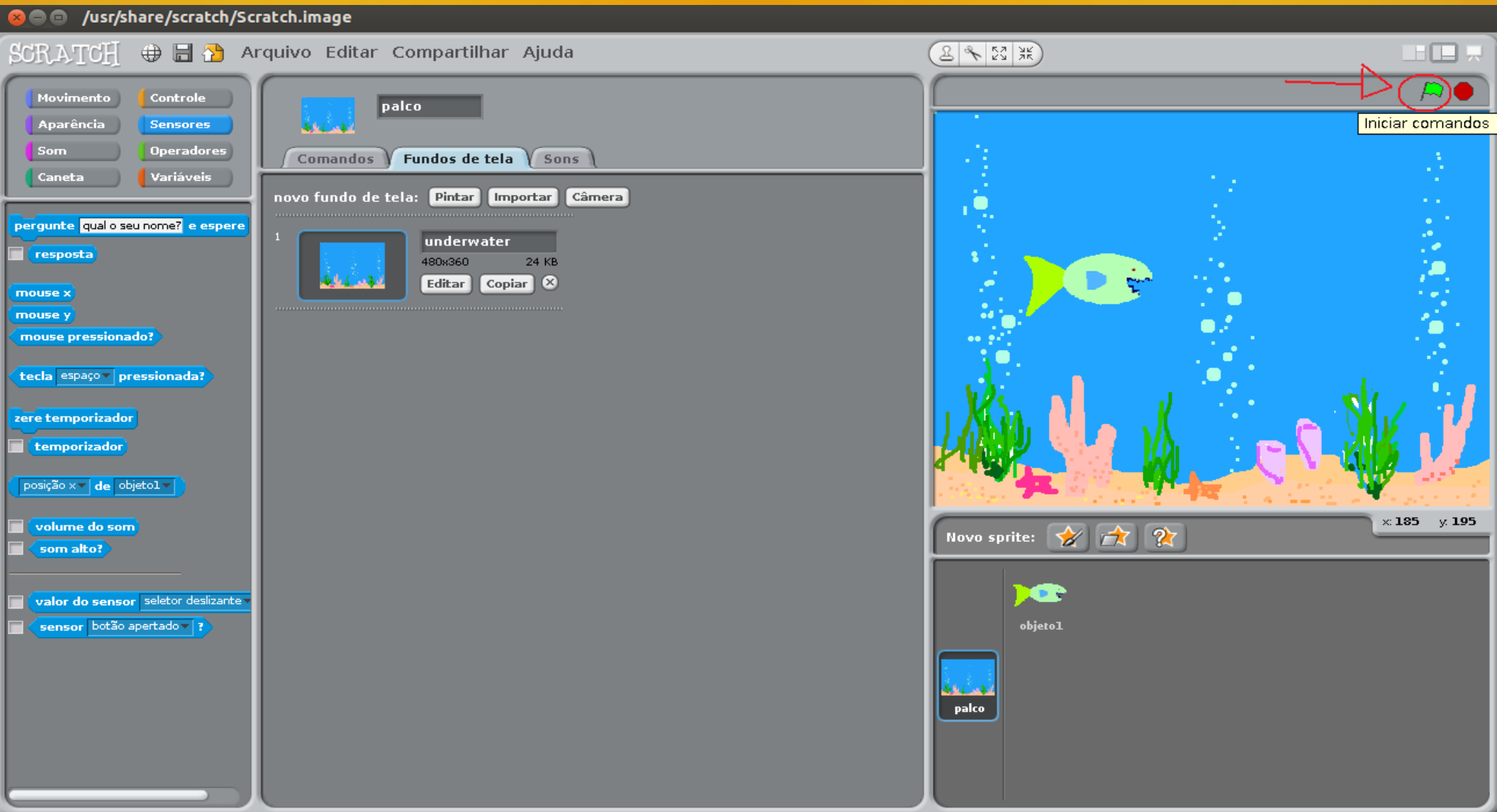
Vamos clicar na pasta nature, para escolher paisagem da natureza.



Clique na figura em destaque, utilizaremos esta de imagem de fundo. Em seguida clique em OK.



Vamos apagar esse palco 1 que esta branco, clicando no x.



Agora é só clicar na bandeira verde do lado direito superior e a irá começar a nossa simples animação, de acordo com os comandos que escolhemos. Ao clicar na bola vermelha ao lado da bandeira verde você irá parar os comandos.

quando  clicado

sempre

mova passos

se tocar na borda, volte



Como você pode ter notado, os comandos se “encaixam” uns nos outros. Esses comandos que utilizamos são os comandos básicos para quem está iniciando a manusear o Scratch.