

Scratch beszélgető

Kedves Gyerekek!

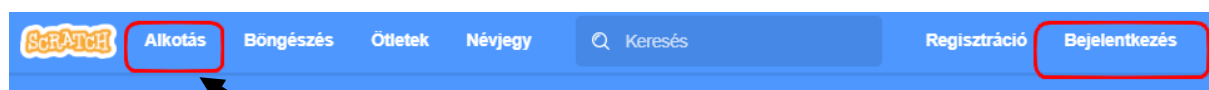
Remélem tetszett nektek a cica és a papagáj!

Tanítsuk meg a szereplőket beszélgetni!

Lépj be a felhasználó neveddel és a jelszóval a programba:

<https://scratch.mit.edu/>

(Ha elfelejtetted, akkor regisztrálj még egyszer és írd fel!)

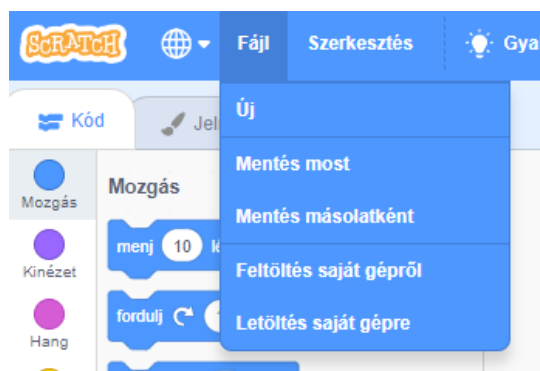


Ha bejelentkeztél, kattints az **Alkotás** szóra! **Fájl Új**-ra kattintva kezdheted a munkát.

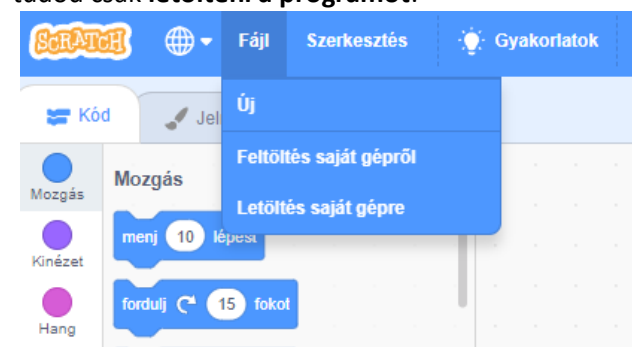


Majd nevezd el a programot **Beszélgetés** néven.

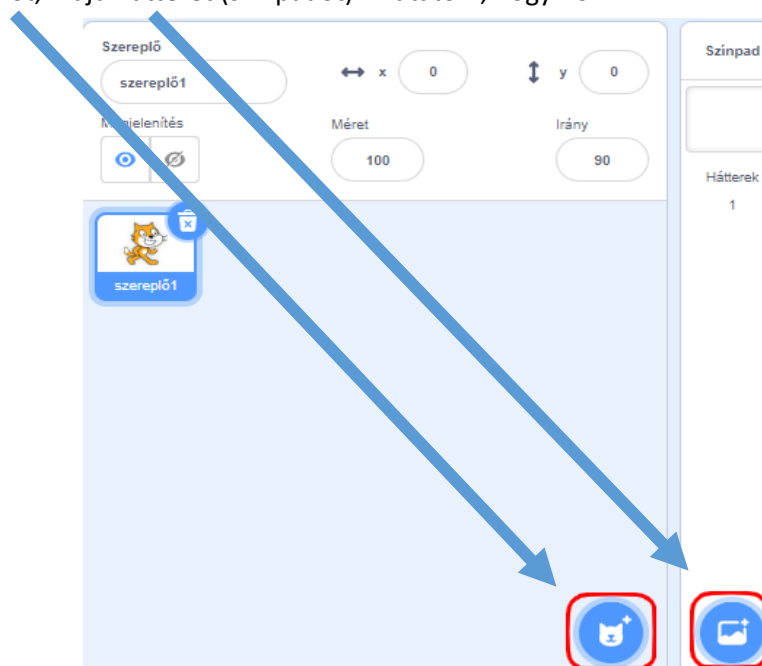
Ha regisztráltál, akkor több lehetőség is van a mentésre:



Ha nem regisztráltál, akkor a számítógépedre tudod csak **letölteni a programot**:



Válassz a cica mellé egy másik szereplőt, majd háttérret (színpadot). Mutatom, hogy hol:



Én a majmot választottam.

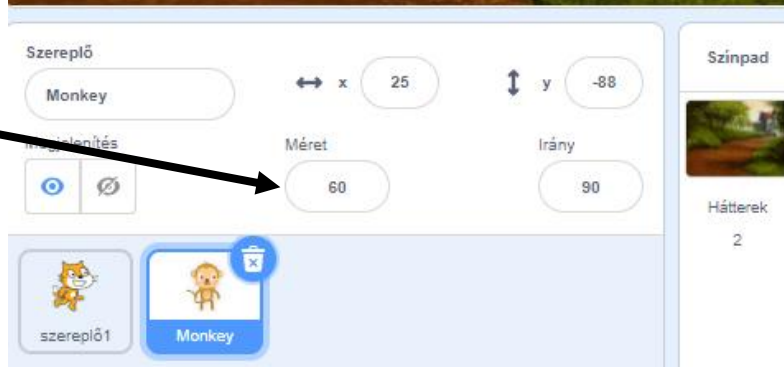
Mindig annak a szereplőnek az utasításai, tulajdonságai látszanak, akire rákattintasz a képen.

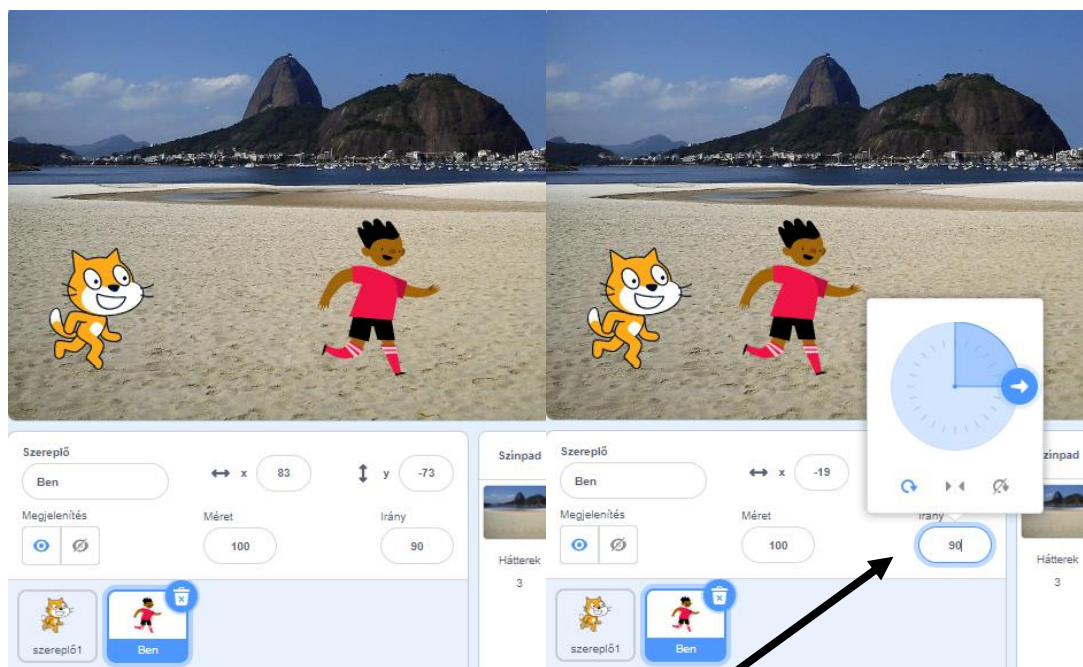
A szereplőt kitörölheted a kukával.

Az x és y koordinátákkal meg tudod határozni a helyzetét.

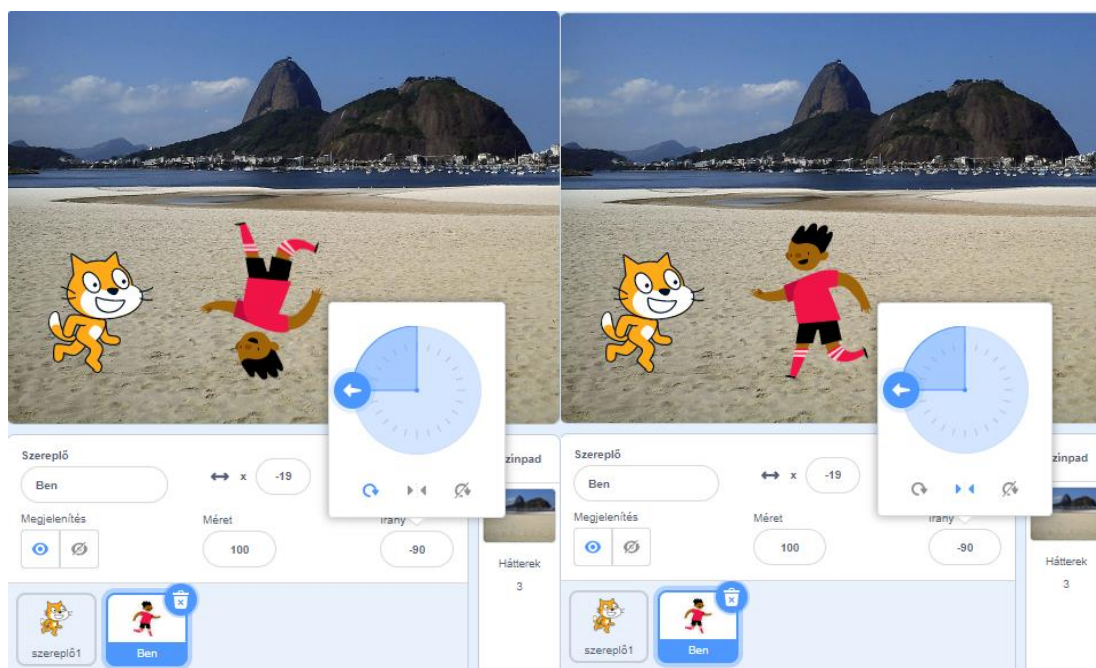
A szereplőre kattintva, az egér bal gombját lenyomva tartva, áthelyezheted a játéktérben.

Itt például a majom **méretét** az eredeti méret 60 % - ra változtattam.





Ha olyan alakot választasz, amelyik nem néz a cicára, akkor az **irány** segítségével meg is fordíthatod:



Szerintem kényelmesebb lenne, ha nem a feje tetején állna.



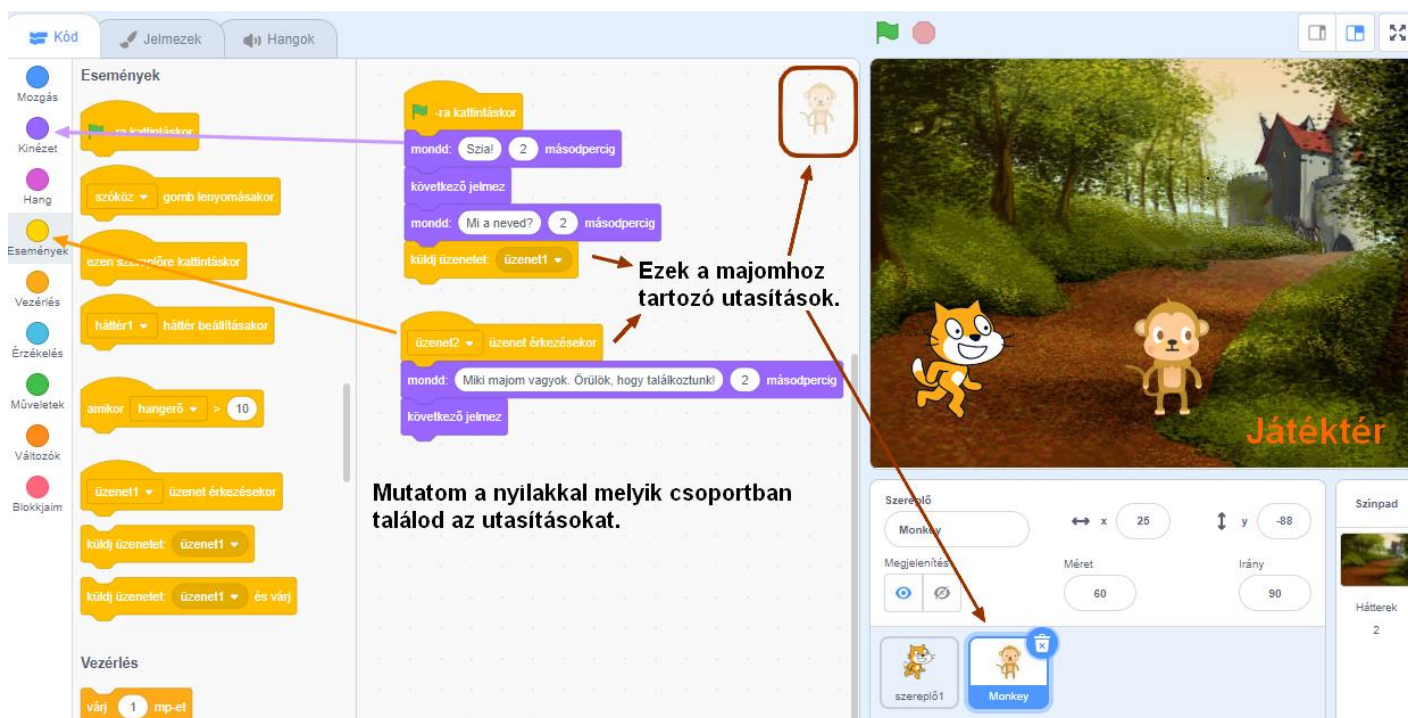
Az iránytű alatt három nyilat látsz:

Minden irányba foroghat a szereplő. Balra-jobbra foroghat. Nem foroghat.

A középsőt választva már egymásra néznek és elkezdhetnek beszélgetni. Térjünk vissza a majomra ☺:

- Mi a neved?
- Cirmike vagyok. Mi a neved?
- Miki majom vagyok. Örülök, hogy találkoztunk.

Bal oldalon az utasításokat csoportokba rendezték és minden csoportnak különböző színe van:



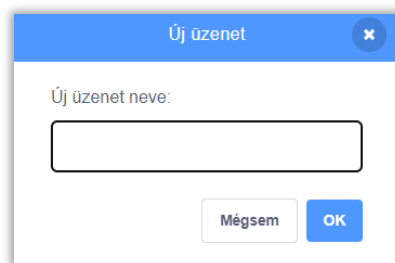
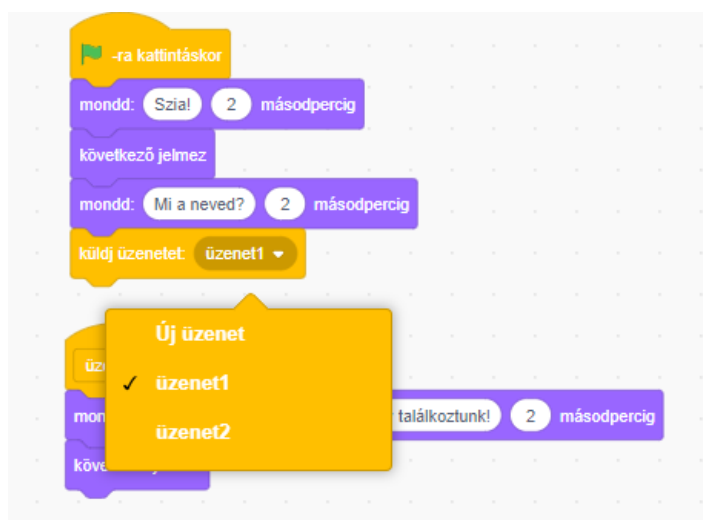
Az események csoportból a **Zászlós** utasítással indítjuk a programunkat.

A kinézet csoportból a **mondd** utasítást választva beszélgethetnek a szereplők. Megváltoztathatod a szöveget és a szövegbuborék megjelenésének időtartamát is. (Kattints bele és írd át.)

Közben jelmezt is változtathatunk.

A két szereplő a **küldj üzenetet** utasítással tud beszélgetni egymással.

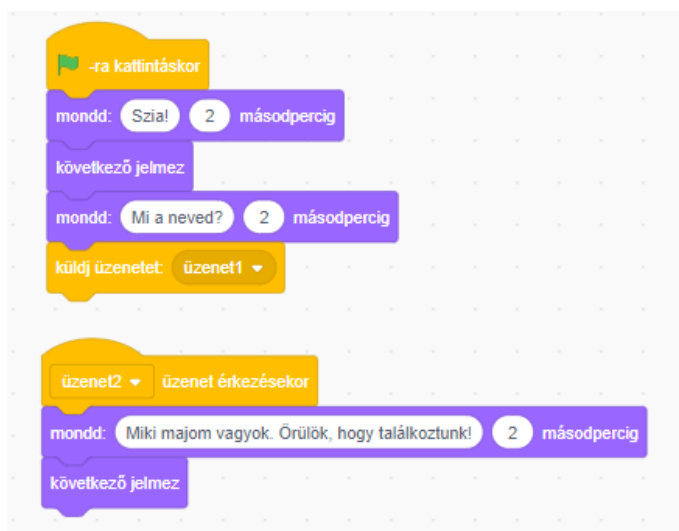
A majom elküldi az első üzenetet. A macska az első üzenet érkezésekor válaszol, majd elküldi a második üzenetet a majomnak.



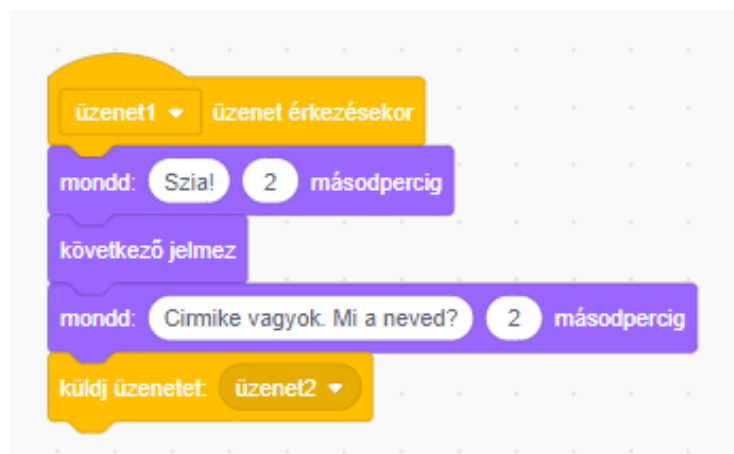
A buborékba kattintva tudod az üzenet sorszámát, szövegét változtatni.

Ezt úgy is elképzelheted, mint amikor a mobilon SMS-t küldesz. Ez az üzenet címe. Például az egyik üzenet neve lehet **kérdés**, a másiké **válasz**. Próbáld ki!

A majom programja:



A macska programja:



Figyeld meg, hogy a majom az üzenet1-et küldte a macskának. A macska az üzenet2-öt küldte vissza a majomnak.

Feladat:

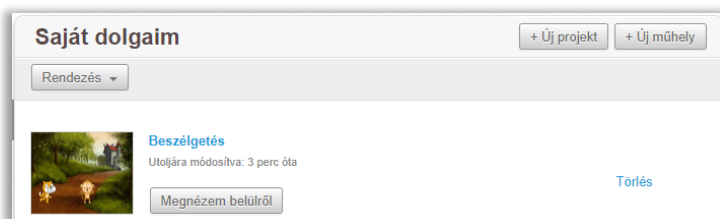
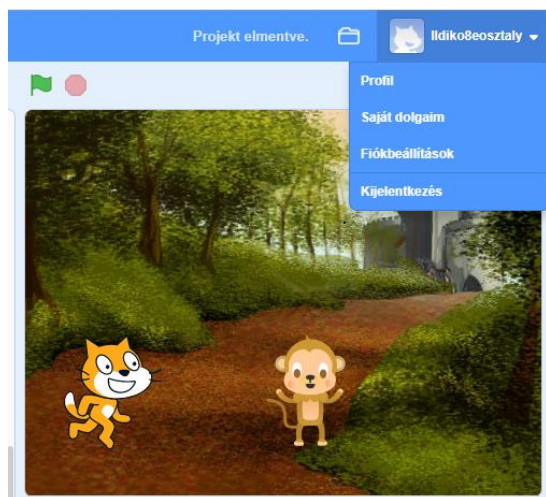
Folytasd a beszélgetést! Például: megkérdezhetik egymástól mi a kedvenc könyvük, tantárgyuk, énekesük,...

Jó szórakozást kívánok!

Üdvözlettel: Ildikó néni

Egy kis segítség a program mentéséhez:

Fájl/Mentés most



Jobb oldalt a Saját dolgom-ban találsz a lementett programokat.

Így mentheted le a saját számítógépedre:



Általában letöltések mappában fogod megtalálni. Ezt bemásolhatod a saját, programozás mappádba.

