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 Álkotás szóra! Fájl Új-ra kattintva kezdheted a munkát.

ScrAt	📆 🌐 🗸 Fájl 🔤 mkesztés		lgetés	Megosztás 🚺	Vissza a projekt oldalára
Ε Κό	d 🚽 Jelmezek 🌒 Hangok	1			
Mozgás	Mozgás				
Kinézet	menj 10 lépést				
Hang	fordulj (* 15 fokot				
•	fordulj 🏷 15 fokot				

Majd nevezd el a programot Beszélgetés néven.

Ha regisztráltál, akkor több lehetőséged van a mentésre:

⊕-Fájl Szerkesztés 🔵 Gya 🔚 Kód 🥒 Jel Mentés most Mozgás Mozgás Mentés másolatként 10 Feltöltés saját gépről Kinézet fordulj (Č 🤇 Letöltés saját gépre Hang

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

SCRAT	H	⊕-	Fájl	Szerkesztés	÷∯: (Gyakor	latok	
🚝 Kó	d	🥜 Jel	Új					
	Moz	zgás	Feltöl	tés saját gépről				
Mozgás			Letölt	és saját gépre				
 Kinézet	me	nj 10 lé	pesi					
	ford	lulj C ⁴ (1	5 foko					
Hang _		_						





Válassz a cica mellé egy másik szereplőt, majd hátteret (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 **méret**ét az eredeti méret 60 % - ra változtattam.









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

- Alexandra							
	X				÷.		
Szereplő			zínpad Sz	ereplő			zinpad
Ben	→ x -13	C 14 24	-	Ben		C+ + 4 54	-
Megjelenítés	Méret	irany	Me	gjelenítés	Méret	irany	Consider and
Ø	100	-90	Hátterek	Ø	100	-90	Hátterek
szereplő1	en		3	szereplő1			3

Szerintem kényelmesebb lenne, ha nem a feje tetején állna.

Az iránytű alatt három nyilat látsz:

O ► 4 Ø

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.





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.



Új üzenet	×
Új üzenet neve:	
Mégsem	ок

küldj üzenetet: üzenet1 •

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!



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

A majom programja:

-ra kattintásko	Dr										
mondd: Szia!	2 más	odperci	g								
következő jelmez											
mondd: Mi a nev	ved? 2	más	odper	cig							
küldj üzenetet: ü	izenet1 👻) · ·									
üzenet2 🔻 üze		sekor									
mondd: Miki maj	om vagyok.	Örülök	, hogy	/ találi	koztur	nk!	2	máso	dperc	ig	
következő jelmez											

A macska programja:

üzenet1 🔹 üzenet érkezésekor				
mondd: Szia! 2 másodpercig				
következő jelmez				
mondd: Cirmike vagyok. Mi a neved?	2	más	odper	cig
küldj üzenetet: üzenet2 🔹				

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



Saját dolg	aim	+ Új projekt + Új műhely
Rendezés 👻		
Contraction of the second	Beszélgetés Utoljára módosítva: 3 perc óta Megnézem belülről	Torlés

Jobb oldalt a Saját dolgaim-ban találod a lementett programokat.

Így mentheted le a saját számítógépedre:



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



