

## **Урок № 26**

### **Текст и звук във визуална среда.**

( обобщение )

Четете урока и след това работете по първа задача от учебника, задача втора и накрая стартирате файл(26\_1) изпълнете и трета задача.

# 26

РАБОТА С ТЕКСТ И ЗВУК ВЪВ ВИЗУАЛНА СРЕДА

## Текст и звук във визуална среда

### ОБОБЩЕНИЕ

#### ДОТУК НАУЧИХ

- Мога да задавам последователност от звуци, които да изпълнява героят.
- Познавам местоположението на българските и латинските букви на клавиатурата.
- Умея да задавам текст, който да се изобразява в текстово поле, свързано с героя.
- Мога да създавам истории по зададен сюжет.
- Мога да синхронизирам движенията и разговорите на повече от един герой последователно и с нужното изчакване.

#### ЗАДАЧА 1

Ейвъри гостува на Аби. Тя говори само английски език. Двете са тръгнала за училищен концерт, на който Аби ще представи приятелката си на публиката. По пътя срещат сученика на Аби - Дий. Той моли Аби да му помогне да се запознае с Ейвъри, като му превежда. Изберете един от двата сюжета и направете диалог, като използвате българските и латинските букви на клавиатурата.

- Състави диалог за запознаване на български и английски език.
- Състави кратко представление на Ейвъри пред публиката на български и английски език.

Използвай бутони за избор на декор и спрайт от Библиотека:

- Декор (Metro1, Spotlight-stage2)
- Спрайт (Abby, Avery, Dee)

За диалог използвай блоковете: кажи ... за ... сек, изчакай ... сек.



ЗАДАЧА 2 ? Направи драматизация на баснята от Лафонтен „Лъвът и мишката“.



Лъвът спял. Една мишка се навъртала наоколо. Той се пробудил и ѝ казал:  
– Върви си, дребосъче. От такава нищожна животинка нито полза имам, нито вреда. Защо ли се мотаеш наоколо?  
Мишката си тръгнала. По-късно лъвът се хванал в капан и силно заревал. Мишката дошла, прегризала въжето, освободила лъва и казала:  
– Помниш ли, ти се смееше, не мислеше, че аз мога да ти сторя добро, а сега виждаш – случва се и от мишка добро.  
Поуката: За всеки има място в живота – и за големите, и за малките. Не бива да отхвърляме и унижаваме по-малките.

Избери от колекцията на декори и спрайтове подходящ фон и герои за драматизацията. Създай код с движение на героите и произнасяне (текст или глас – по избор) на репликите от текста. Накрая да се появи балон с поуката от баснята.

#### ЗАДАЧА 3 ?

Стартирай файл 26\_1.sb2 Използвай героите Dancer1 и Dancer2, за да създадеш танца Ръченица. Какви движения съдържа танцът и в каква последователност са те? Ако променим реда на действията на Ръченица, какво ще стане? Изберете подходящ декор за танца.

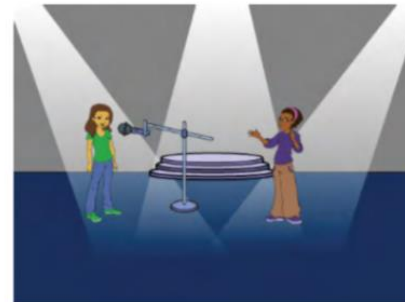


**ЗАДАЧА 1** ?

Ейвъри гостува на Аби. Тя говори само английски език. Двете са тръгнали за училищен концерт, на който Аби ще представи приятелката си на публиката. По пътя срещат съученика на Аби - Дий. Той моли Аби да му помогне да се запознае с Ейвъри, като му превежда. Изберете един от двата сюжета и направете диалог, като използвате българските и латинските букви на клавиатурата.

- Състави **диалог за запознаване** на български и английски език.
  - Състави **кратко представяне** на Ейвъри пред публиката на български и английски език.
- Използвай бутони за избор на декор и спрайт от Библиотека:
- Декор (Metro1, Spotlight-stage2)
  - Спрайт (Abby, Avery, Dee)
- За диалог използвай блоковете: *кажи ... за ... сек, изчакай ... сек.*

ЗАД



**ЗАДАЧА 2** ? Направи драматизация на баснята от Лафонтен „Лъвът и мишката“.



Лъвът спял. Една мишка се навъртала наоколо.  
Той се пробудил и ѝ казал:  
– Върви си, дребосъче. От такава нищожна животинка нито полза имам, нито вреда. Защо ли се мотаеш наоколо?  
Мишката си тръгнала. По-късно лъвът се хванал в капан и силно заревал. Мишката дошла, прегризала въжето, освободила лъва и казала:  
– Помниш ли, ти се смееше, не мислеше, че аз мога да ти сторя добро, а сега виждаш – случва се и от мишка добро.  
**Поука:** За всеки има място в живота – и за големите, и за малките. Не бива да отхвърляме и унижаваме по-малките.

Избери от колекцията на декори и спрайтове подходящ фон и герои за драматизацията. Създай код с движение на героите и произнасяне (текст или глас – по избор) на репликите от текста. Накрая да се появи балон с поуката от баснята.

ост от звуци, които да из-  
а българските и латински-  
а се изобразява в текстово  
яден сюжет.  
ията и разговорите на по-  
но и с нужното изчакване.  
амо английски език.  
нцерт, на който Аби  
публиката. По пътя  
Той моли Аби да му помогне  
у превежда. Изберете един от  
алог, като използвате  
ви на клавиатурата.  
че на български

Ad-Aware SecureSearch x Клет ООД - Портал е-учебни... x 03607000-Компютърно модел... x

← → ↻ 🏠 <https://anubis-bulvest.kitaboo.com/reader/MobileReader/cloud-reader/kitaboo-reflowable.html#/main/> 90% 🔍 Търсене

Facebook Google Zelka.ORG АБВ Поща Vbox7 YouTube Програма - NOVA Програма - bTV translate - Google Тър...

🔍 Търси по ключова дума

### ЗАДАЧА 3



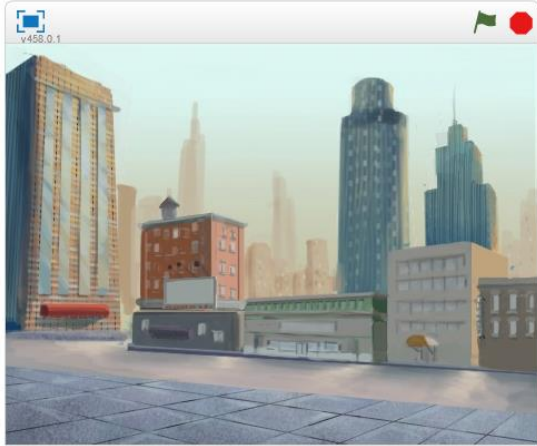
Стартирай файл 26\_1.sb2 Използвай героите *Dancer1* и *Dancer2*, за да създадеш танца *Ръченица*. Какви движения съдържа танцът и в каква последователност са те? Ако променим реда на действията на *Ръченица*, какво ще стане? Изберете подходящ декор за танца.



Приятна работа !

Помощь !!!





Сценарии Декори Звуци

Нов декор:

1

декор1  
480x360

2

metro1  
480x360

Tools: Eraser, Line, Rectangle, Circle, Text, Arrow, Pencil, Lasso, Stamp, Import

metro1 Изчистване Добавяне Импорт



Спрайтове Нов спрайт:

Сцена  
2 декора

Нов декор:

Tools: Eraser, Line, Rectangle, Circle, Text, Arrow, Pencil, Lasso, Stamp, Import

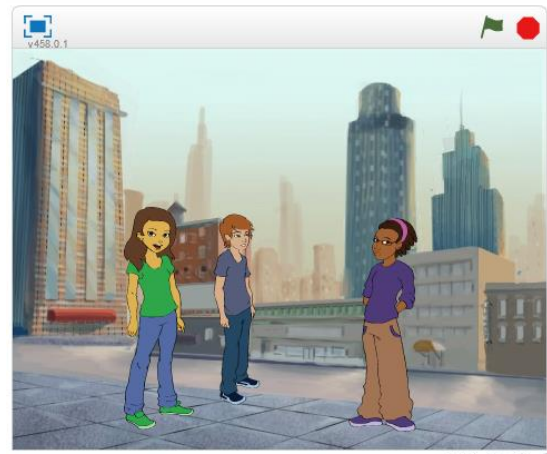
Color palette and zoom controls.

100%

Растерна

Към векторна





Сценарии Костюми Звуци

Движение Събития  
Външност Контрол  
Звук Сетива  
Молив Оператори  
Данни Още блокове

когато е щракнато  
когато е натиснат клавиш интер  
когато този спрайт е щракнат  
когато декорът се смени на тас  
когато шумно > 10  
когато получа съобщение1  
разпространи съобщение1  
разпространи съобщение1 и ча

Спрайтове Нов спрайт:

Сцена 2 декора  
Abby Dee Avery

Нов декор:

когато е щракнато

кажи Здравей, аз съм Аби за 2 сек

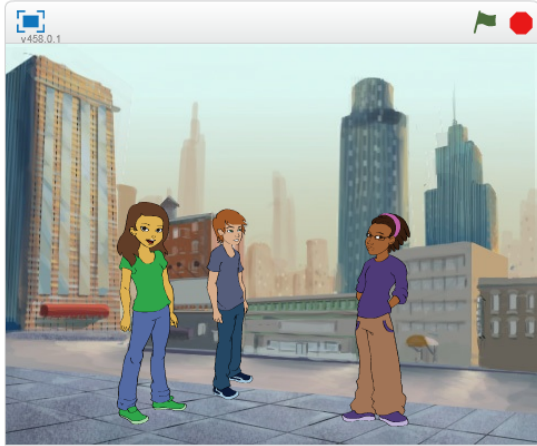
кажи Hello! I am Abby. за 2 сек

изчакай 0.5 сек

кажи Това момче е Дий. за 2 сек

кажи This boy is Dee. за 2 сек

Stage coordinates: x: -109 y: -62



X: 240 Y: 22

Спрайтове Нов спрайт:

Сцена 2 декора

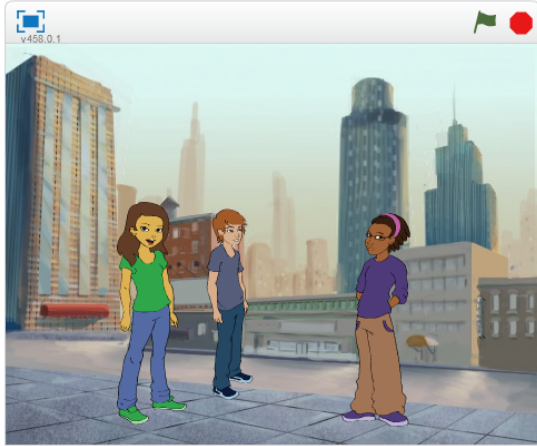
Abby Dee Avery

Нов декор:

Сценарии Костюми Звуци

- Движение
- Външност
- Звук
- Молив
- Данни
- Събития
- Контрол
- Сетива
- Оператори
- Още блокове

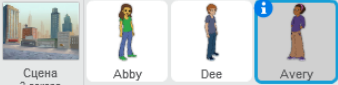
- когато е щракнато
- когато е натиснат клавиш интер
- когато този спрайт е щракнат
- когато декорът се смени на тат
- когато шумно > 10
- когато получа съобщение1
- разпространи съобщение1
- разпространи съобщение1 и ча



Х: 240 У: -180

Спрайтове

Нов спрайт:



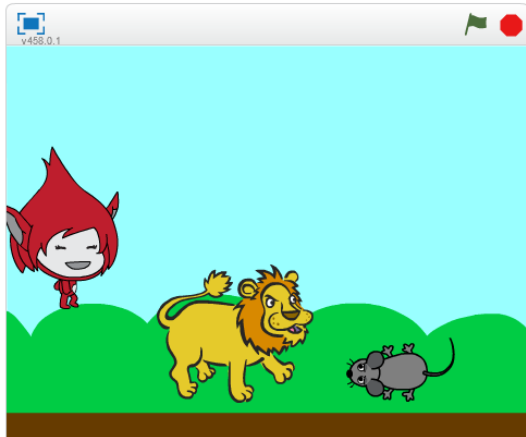
Нов декор:



Сценарии Костюми Звуци

- Движение
- Външност
- Звук
- Молив
- Данни
- Събития
- Контрол
- Сетива
- Оператори
- Още блокове

- когато е щракнато
- когато е натиснат клавиш интер
- когато този спрайт е щракнат
- когато декорът се смени на тат
- когато шумно > 10
- когато получа съобщение1
- разпространи съобщение1
- разпространи съобщение1 и ча



x: 240 y: -180

Спрайтове

Нов спрайт:

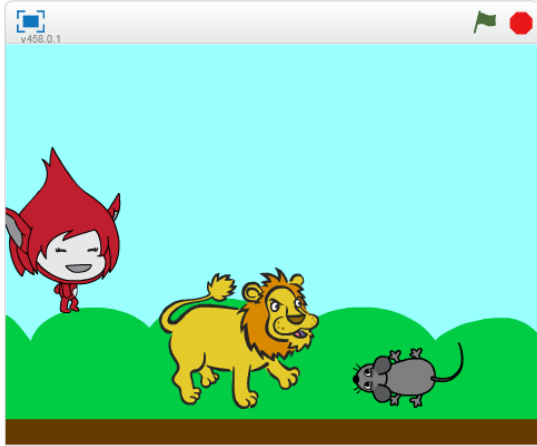
- Сцена 2 декора
- Lion
- Mouse1
- Giga walk...

- Сценарии
- Костюми
- Звуци
- Движение
- Външност
- Звук
- Мотив
- Данни
- Събития
- Контрол**
- Сетива
- Оператори
- Още блокове

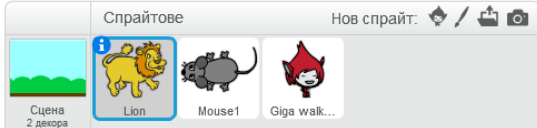
- изчакай 1 сек
- повтори 10
- винаги
- ако тогава
- ако тогава
- иначе
- чакай докато стане
- повтаряй докато стане
- спри всички
- при старт като клонинг
- създай клонинг на себе си
- премахни този клонинг

```
когато е щракнато
кажи Лъвът спял. Една мишка се навъртала наоколо.Той се пробудил и казал : за 5 сек
изчакай 4 сек
кажи Мишката си тръгнала, но по-късно лъвът се хванал в капан и заревал. Мишката го чула и му помогнала. за 5 сек
изчакай 9 сек
кажи ПОУКА: За всеки има място в живота - и за големите, и за малките. Не бива да отхвърляме и унижаване по-малките. за 4 сек
```

x: -175  
y: -19



Х: 240 У: -36



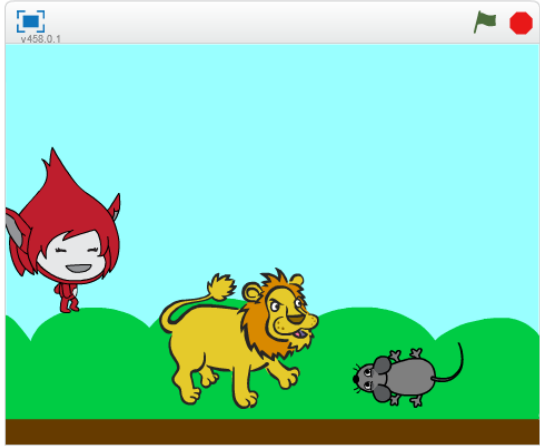
Сценарии | Костюми | Звуци

- Движение
- Външност
- Звук
- Молив
- Данни
- Събития
- Контрол
- Сетива
- Оператори
- Още блокове

- изчакай 1 сек
- повтори 10
- вмани
- ако тогава
- ако тогава
- иначе
- чакай докато стане
- повтаряй докато стане
- спи всички
- при старт като клонинг
- създай клонинг на себе си
- премахни този клонинг

Scratch script area containing the following blocks:

- когато е щракнато (when clicked)
- изчакай 5 сек (wait 5 seconds)
- кажи Върви си ! Нямам нужда от такива малчовци като теб. за 3 сек (say "Върви си ! Нямам нужда от такива малчовци като теб." for 3 seconds)



Спрайтове

Нов спрайт:

Сцена  
2 декора

Нов декор:

Lion Mouse1 Giga walk...

Сценарии Костюми Звуци

- Движение
- Външност
- Звук
- Молив
- Данни
- Събития
- Контрол
- Сетива
- Оператори
- Още блокове

изчакай 1 сек

повтори 10

винаги

ако тогава

ако тогава

иначе

чакай докато стане

повтаряй докато стане

спри всички

при старт като клонинг

създай клонинг на себе си

премахни този клонинг

когато е щракнато

изчакай 16 сек

кажи Помниш ли, че ме изгони, но когато попадна в беда аз не се поколебах да те спася. за 4 сек

x: 122 y: -114



Спрайтове Нов спрайт:

Сцена 2 декора

Нов декор:

Dancer1 Dancer2-1

Сценарии Костюми Звуци

Събития

- Движение
- Външност
- Звук
- Молив
- Данни
- Събития
- Контрол
- Сетива
- Оператори
- Още блокове

когато е щракнато

когато е натиснат клавиш интер

когато този спрайт е щракнат

когато декорът се смени на ста

когато шумно > 10

когато получа съобщение1

разпространи съобщение1

разпространи съобщение1 и ча

когато е щракнато

пусни звук Ръченица.mp3

когато е щракнато

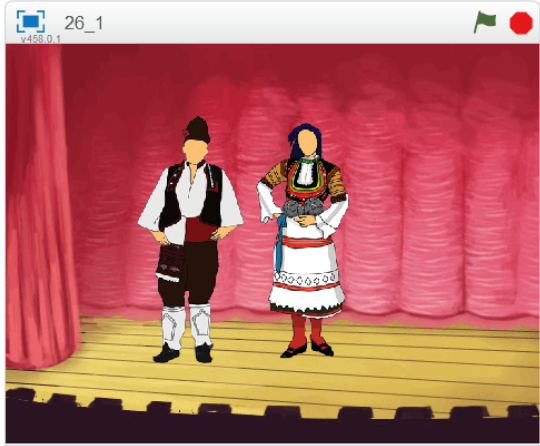
изчакай 05 сек

повтори 3

- облечи костюм Dancer1-1
- изчакай 02 сек
- облечи костюм Dancer1-2
- изчакай 02 сек
- облечи костюм Dancer1-1
- изчакай 03 сек
- облечи костюм Dancer1-2
- изчакай 02 сек
- облечи костюм Dancer1-1
- изчакай 02 сек
- облечи костюм Dancer1-2
- изчакай 03 сек

облечи костюм Dancer1-3





Спрайтове Нов спрайт:

Сцена 2 декора

Dancer1 Dancer2-1

Нов декор:

Сценарии Костюми Звуци

Движение Събития  
Външност Контрол  
Звук Сетива  
Молив Оператори  
Данни Още блокове

когато е щракнато

когато е натиснат клавиш интер...

когато този спрайт е щракнат

когато декорът се смени на ста...

когато шумно > 10

когато получи съобщение1

разпространи съобщение1

разпространи съобщение1 и ча...

когато е щракнато

повтори 4

обърни се в посока 90

премести се с 10 стъпки

изчакай 05 сек

повтори 4

обърни се в посока 90

премести се с 10 стъпки

изчакай 05 сек