

**Урок № 28**  
**Работа по проект**  
**(упражнение)**

Четете урока, запомнете текста в червено и след това стартирате файл(28\_1), направете „ Проект 1“.

# 28

В СВЕТА НА АНИМАЦИЯТА

## Работа по проект

УПРАЖНЕНИЕ 3 ЧАСА

ДА СЕ УПРАЖНИМ

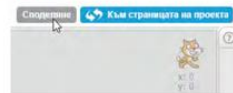
В този урок ще се упражниш да комбинираш блокове във визуална среда *Scratch*, като работиш по проект. Тук ще планираш и подготвиш ресурси за създаване на собствена анимирана картичка. Готовия проект ще споделиш в интернет.

**ЗАПОМНИ !** Проектът представлява общ продукт – резултат от задачи, които може да бъдат реализирани самостоятелно или в група ученици. Всеки проект има предварително зададена тема, изисквания за изпълнение и материали. Изискванията са свързани с използването на различни инструменти и начини на работа. Материалите може да са текст, изображения, звук и видео.

За реализацията на проект в група е важно да:

- общуваш активно с членовете на групата;
- разпределяте задачите помежду си;
- спазваш сроковете за отделните задачи;
- завършваш задачите преди тяхното предаване;
- представяш резултатите на ръководителя на проекта (учител);
- споделиш готовия проект;
- се забавляваш по време на реализирането на проекта.

**ЗАПОМНИ !** Споделянето е дейност, с която предоставиш възможност на други потребители да видят и работят с твоя проект. За да споделиш своята работа, използвай бутона *Споделяне*. Може да ползваш полетата *Инструкции (Instructions)* и *Бележки и авторство (Notes and Credits)*, за да предоставиш информация за себе си и проекта.



За да се върнеш в работен режим, използвай бутона *Виж вътре (See Inside)*.



### ПРОЕКТ ?

**ТЕМА:** Международен ден на Земята – ден и нощ  
**ОБЩО ОПИСАНИЕ:** Създай анимирана картичка във визуална среда за програмиране *Scratch* по случай Международния ден на Земята. Анимирай в нея смяната на деня с нощта.

### ЗАДАЧА 1 ?

Стартирай файл 28\_1.sb2 Копирай декора. Редактирай копчето на декора по следния начин:

- промени цвета на небето от дневно към нощно;
- нарисуй звезди към нощното небе;
- промени цвета на прозорците и на фенера.

### ЗАДАЧА 2 ?

Редактирай героите:

- скрий или изтрий спрайта на слънцето;
- добави луна;
- добави обитатели на двора (птици, животни, хора).

### ЗАДАЧА 3 ?

Създай анимация, в която има:

- на първи декор – през деня покажи обитателите на двора;
- създай диалог между двама от героите, като използваш блокове от група *Външност*;
- на втори декор – през нощта раздвижи поне двама от обитателите на двора, като използваш блокове от група *Движение*.

Browser tabs: (4) Facebook, Programmable Search Engine, Клет ООД - Портал е-учебни..., 03607000-Компютърно модел

Address bar: <https://anubis-bulvest.kitaboo.com/reader/MobileReader/cloud-reader/kitaboo-reflowable.html#/main/html> 90%

Search bar: Търсене

Navigation icons: Facebook, Google, Zelka.ORG, АБВ Поща, Vbox7, YouTube, Програма - NOVA, Програма - bTV, translate - Google Тър...

Page navigation: Търси по ключова дума

## ДА СЕ УПРАЖНИМ



В този урок ще се упражниш да комбинираш блокове във визуална среда *Scratch*, като работиш по проект. Тук ще планираш и подготвяш ресурси за създаване на собствена анимирана картичка. Готовия проект ще споделиш в интернет.

## ЗАПОМНИ



**Проектът представлява общ продукт – резултат от задачи, които може да бъдат реализирани самостоятелно или в група ученици. Всеки проект има предварително зададена тема, изисквания за изпълнение и материали. Изискванията са свързани с използването на различни инструменти и начини на работа. Материалите може да са текст, изображения, звук и видео.**

За реализацията на проект в група е важно да:

- общуваш активно с членовете на групата;
- разпределяте задачите помежду си;
- спазваш сроковете за отделните задачи;
- завършваш задачите преди тяхното предаване;
- представиш резултатите на ръководителя на проекта (учител);
- споделиш готовия проект;
- се забавляваш по време на реализирането на проекта.

ПРС

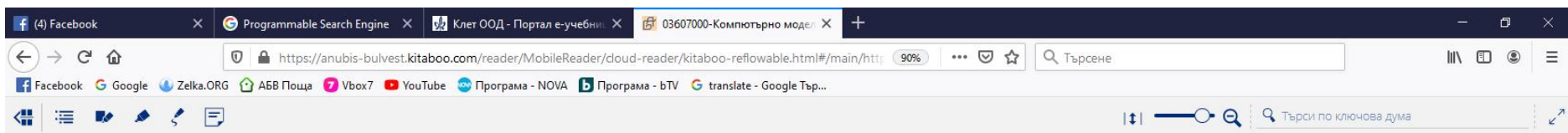
ЗАД

Logos: Anubis, БУВЕСТ 2000

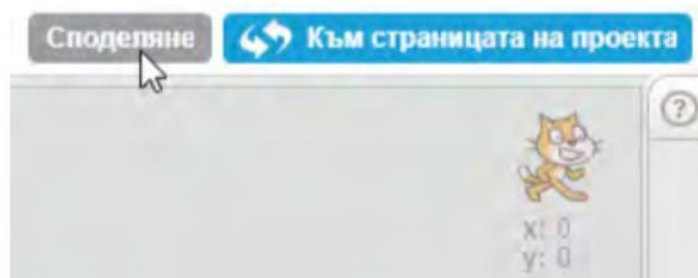
Page info: страница 106 - 107 от 124

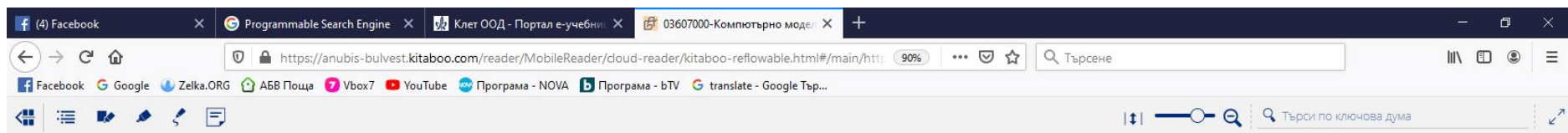
Support: Поддържано от KITABOO

System tray: БГР 22:48, BGPT 10.5.2020 г.



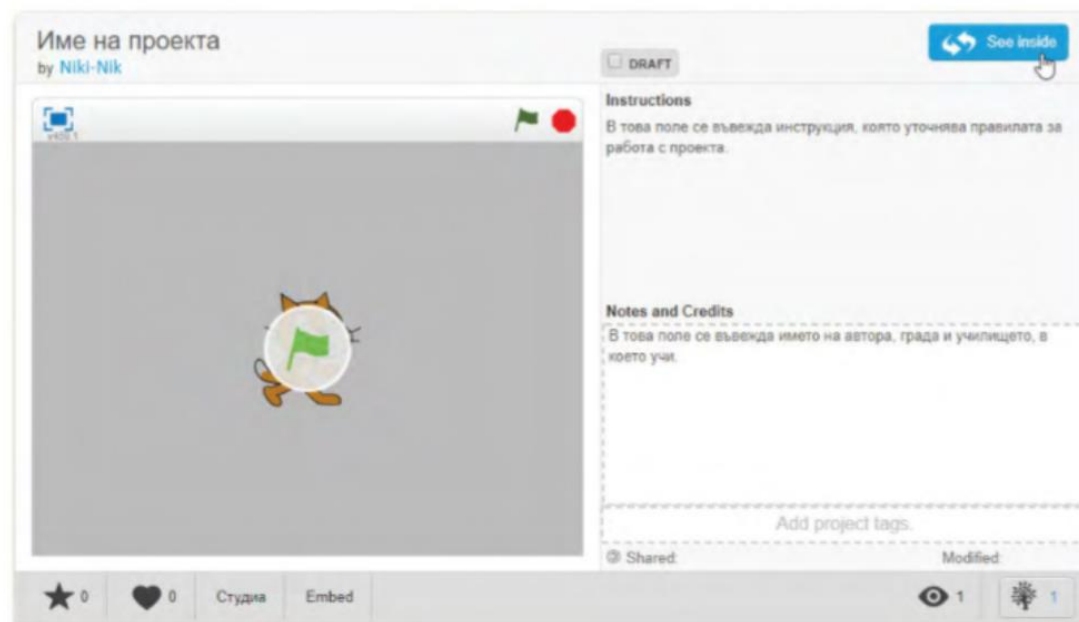
**ЗАПОМНИ !** **Споделянето** е дейност, с която предоставяш възможност на други потребители да видят и работят с твоя проект. За да споделиш своята работа, използвай бутона *Споделяне*. Може да попълниш полетата *Инструкции (Instructions)* и *Бележки и авторство (Notes and Credits)*, за да предоставиш информация за себе си и проекта.





За да се върнеш в работен режим, използвай бутона *Виж вътре* (See Inside).

105



ПРОЕКТ 1



Направи ПРОЕКТ 1 !!!

Приятна работа !



Facebook (4) Facebook Programmable Search Engine Клет ООД - Портал е-учебни... 03607000-Компютърно модел...  
https://anubis-bulvest.kitaboo.com/reader/MobileReader/cloud-reader/kitaboo-reflowable.html#/main/htt... 90% Търсене  
Facebook Google Zelka.ORG АБВ Поща Vbox7 YouTube Програма - NOVA Програма - bTV translate - Google Тър...  
Търси по ключова дума

ма.  
кност на  
ст. За га  
е. Може  
жки и ав-  
мация за

## ПРОЕКТ 1 ?

**ТЕМА:** Международен ден на Земята – ден и нощ  
**ОБЩО ОПИСАНИЕ:** Създай анимирана картичка във визуална среда за програмиране *Scratch* по случай Международния ден на Земята. Анимирай в нея смяната на деня с нощта.

**ЗАДАЧА 1 ?** *Стартирай файл 28\_1.sb2 Копирай декора. Редактирай копието на декора по следния начин:*

- промени цвета на небето от дневно към нощно;
- нарисуй звезди към нощното небе;
- промени цвета на прозорците и на фенера.

**ЗАДАЧА 2 ?** *Редактирай героите:*

- скрий или изтрий спайта на слънцето;
- добави луна;
- добави обитатели на двора (птици, животни, хора).

**ЗАДАЧА 3 ?** *Създай анимация, в която има:*

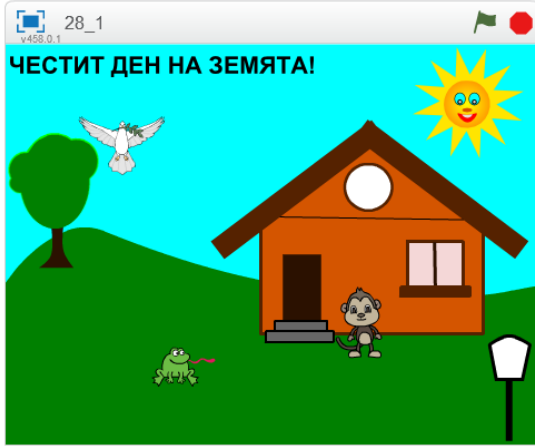
- на първи декор – през деня покажи обитателите на двора;
- създай диалог между двама от героите, като използваш блокове от група *Външност*;
- на втори декор – през нощта раздвижи поне двама от обитателите на двора, като използваш блокове от група *Движение*.

страница 106 - 107 от 124 Поддържано от KITABOO

БГР 22:50  
БГРТ 10.5.2020 г.

ПОМОЩ !





Спрайтове

Нов спрайт:

Сцена 2 декора

sun text Спрайт1 Monkey1 Frog

Нов декор:

Dove1

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

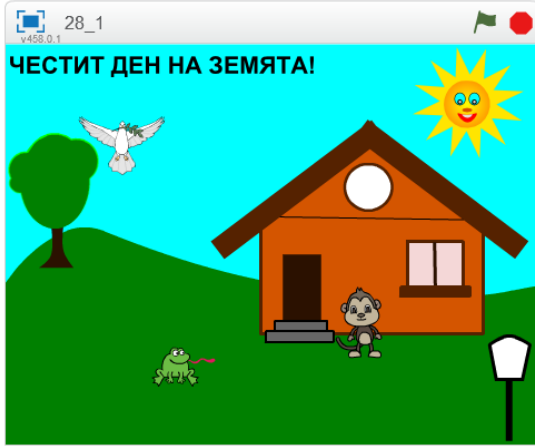
- когато е щракнато
- когато е натиснат клавиш интер
- когато Сцената е щракната
- когато декорът се смени на тас
- когато шумно > 10
- когато получа съобщение1
- разпространи съобщение1
- разпространи съобщение1 и ча

когато е щракнато

смени декора с task1

изчакай 4 сек

смени декора с task2



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 тас
- когато шумно > 10
- когато получа съобщение1
- разпространи съобщение1
- разпространи съобщение1 и ча

когато е щракнато

покажи се

изчакай 3 сек

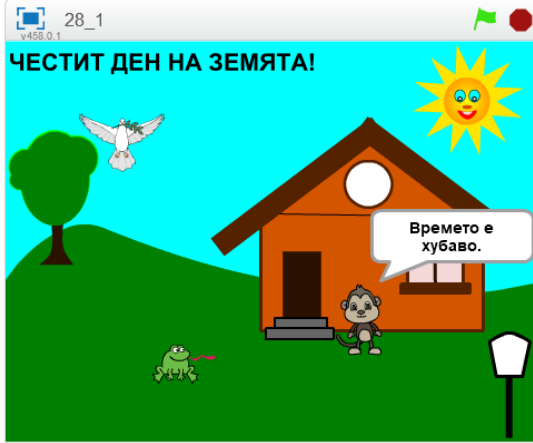
скрий се

x: 176  
y: 127

Спрайтове

Нов спрайт:

- Сцена 2 декора
- sun text
- Спрайт1
- Monkey1
- Frog
- Нов декор: Dove1



Спрайтове

Нов спрайт:

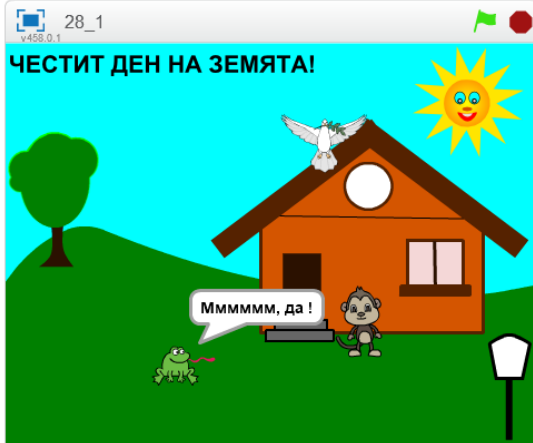
- Сцена 2 декора
- sun text
- Спрайт 1
- Monkey1
- Frog
- Нов декор: Dove1

Сценарии Костюми Звуци

Събития

- Движение
- Външност
- Звук
- Молив
- Данни
- Контрол
- Сетива
- Оператори
- 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

sun text Спрайт1 Monkey1 Frog

Нов декор:

Dove1

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 тас

когато шумно > 10

когато получа съобщение1

разпространи съобщение1

разпространи съобщение1 и ча

когато е щракнато

смени декора с task1

изчакай 2 сек

кажи Ммммм, да! за 1 сек

изчакай 2 сек

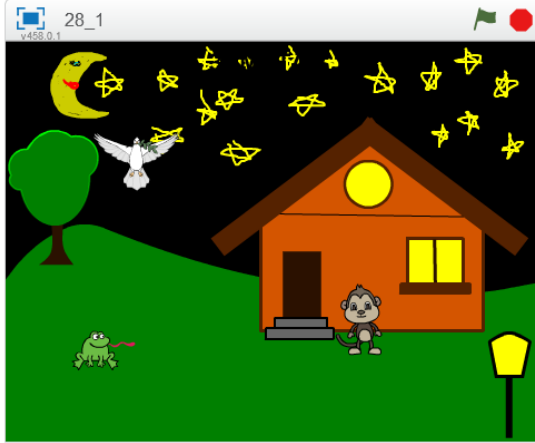
смени декора с task2

отиди до x: -154 y: -59

изчакай 0.5 сек

отиди до x: -80 y: -110

x: -80 y: -110



Спрайтове

Нов спрайт:

Сцена 2 декора

sun text Спрайт1 Monkey1 Frog

Нов декор:

Dove1

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 тас
- когато шумно > 10
- когато получа съобщение1
- разпространи съобщение1
- разпространи съобщение1 и ча

The Scratch script area contains a sequence of five blocks:

- когато е щракнато (orange block with a flag icon)
- скрий се (purple block)
- изчакай 3 сек (yellow block with a timer icon)
- смени декора с task2 (purple block with a dropdown menu)
- покажи се (purple block)



Спрайтове

Нов спрайт:

Сцена 2 декора

sun text Спрайт1 Monkey1 Frog

Нов декор:

Dove1

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 тас

когато шумно > 10

когато получа съобщение1

разпространи съобщение1

разпространи съобщение1 и ча

когато е щракнато

смени декора с task1

изчакай 2 сек

кажи Ммммм, да! за 1 сек

изчакай 2 сек

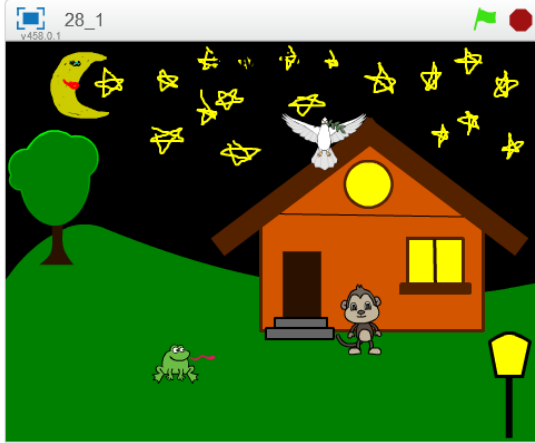
смени декора с task2

отиди до x: -154 y: -59

изчакай 0.5 сек

отиди до x: -80 y: -110

x: -152 y: -98



Спрайтове

Нов спрайт:

Сцена 2 декора

sun text Спрайт1 Monkey1 Frog

Нов декор:

Dove1

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 тас
- когато шумно > 10
- когато получа съобщение1
- разпространи съобщение1
- разпространи съобщение1 и ча

A Scratch script area with a grey background and a grid. The script consists of four blocks:

- когато е щракнато (orange block with a green flag icon)
- изчакай 3 сек (yellow block)
- смени декора с task2 (purple block)
- пропълзи за 1 сек до x: 46 y: 90 (blue block)





