

ГБОУ Школа №2121

# Среда программирования **Scratch**

**Практическая работа**

для 5-х классов

**«Добавление звуковых эффектов в проект»**

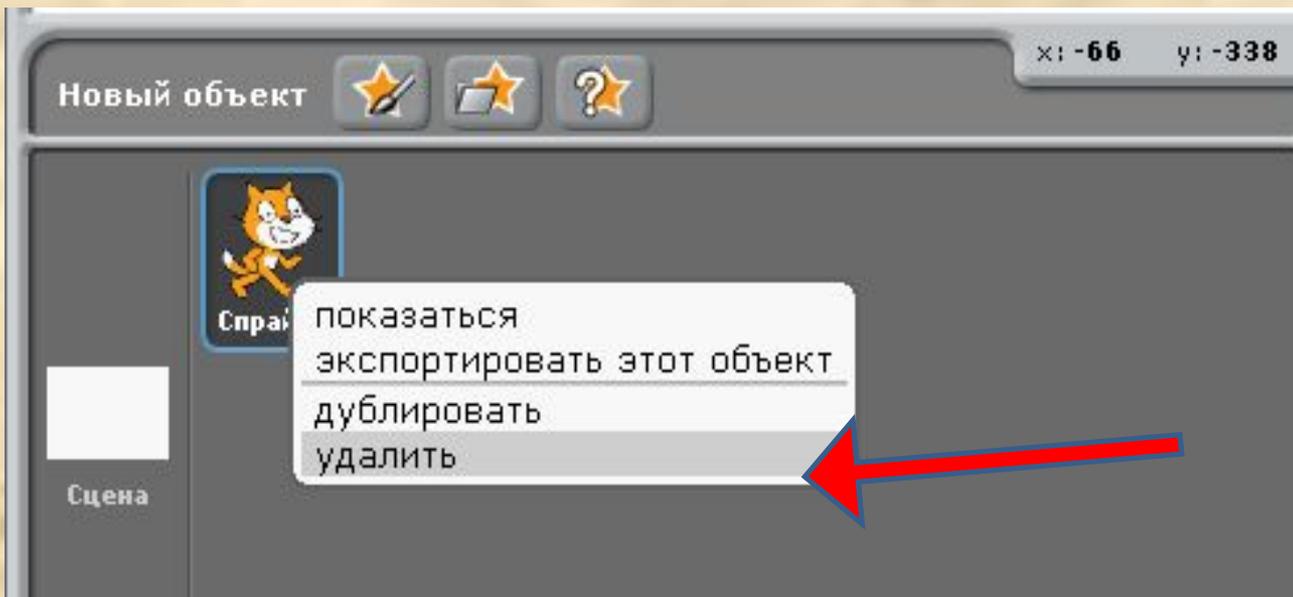
Автор: учитель информатики С.Д.Тимохина

**Цель:** научиться добавлять в проект звуковые эффекты и настраивать их.

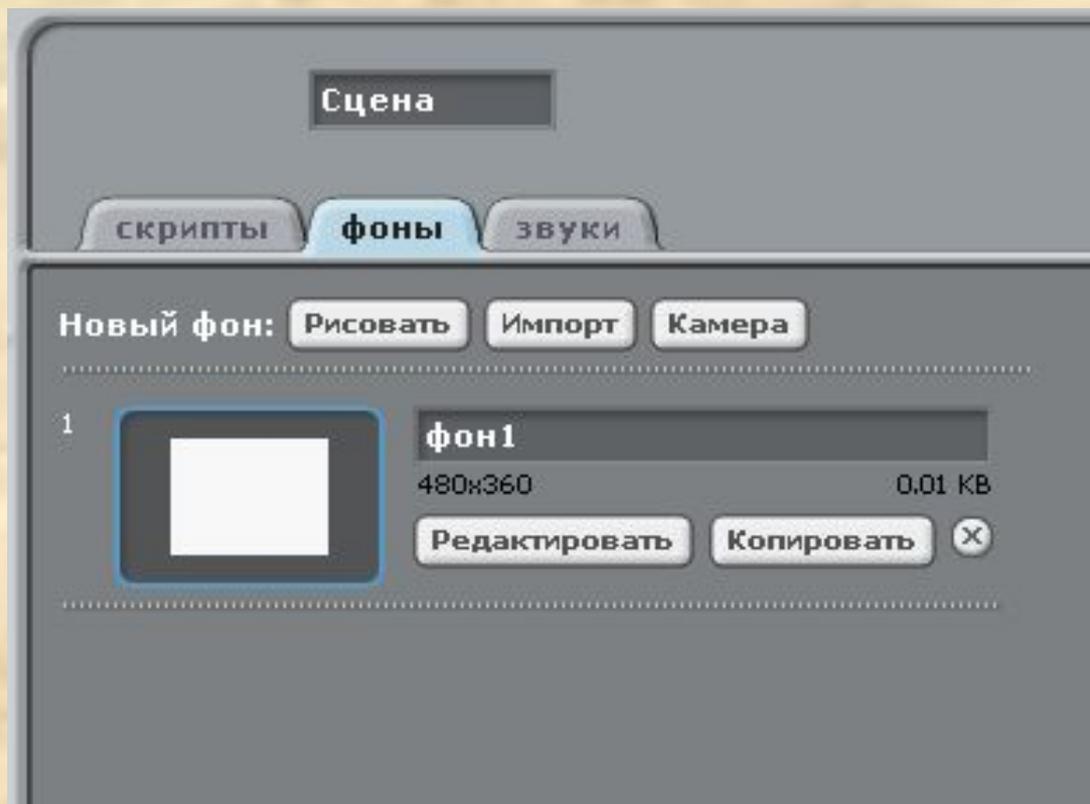
**Задание.** Создать анимацию танцующего мальчика под музыку.

# Технология выполнения задания

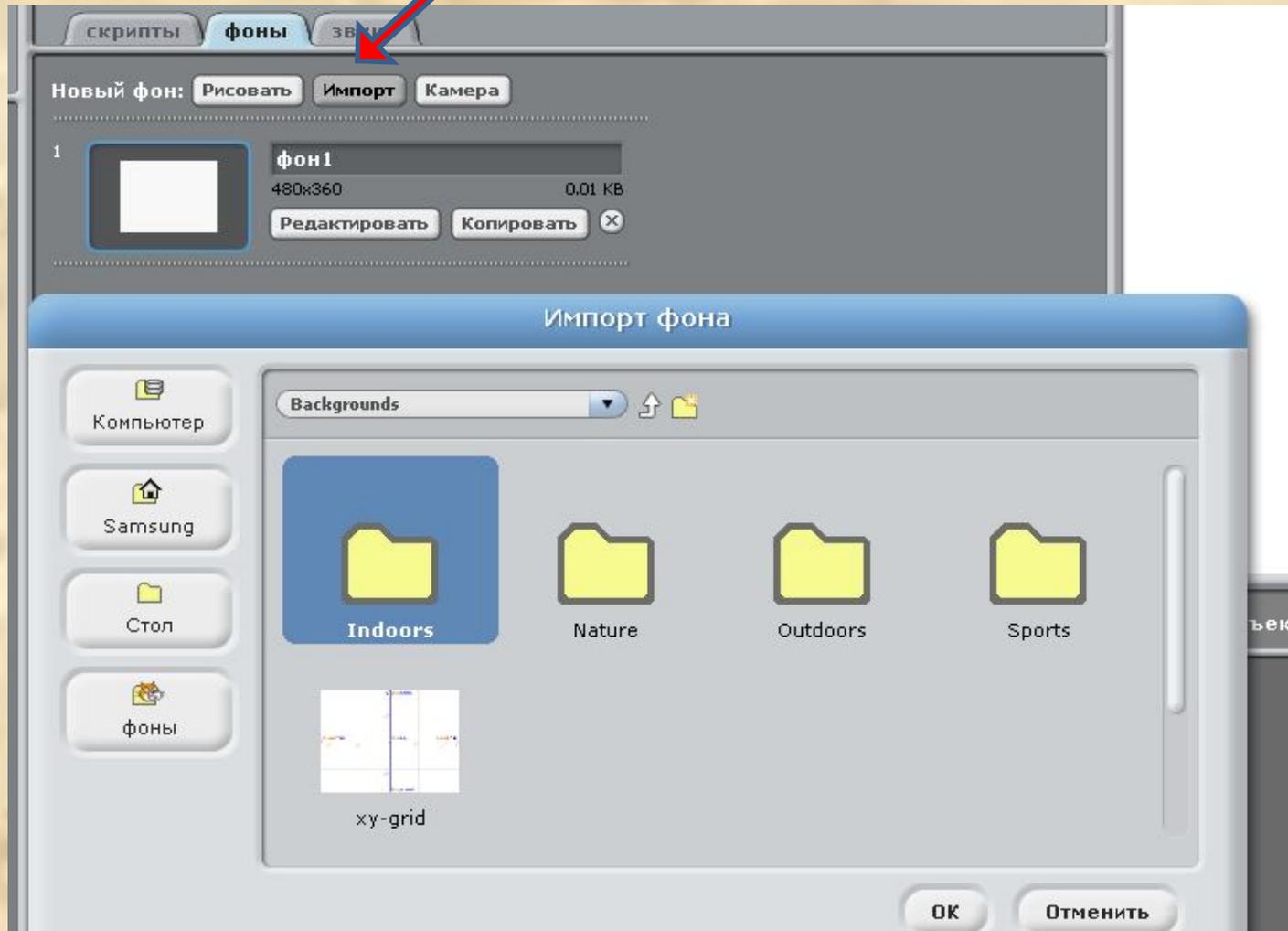
1. Запустить программу Scratch.
2. Удалить из проекта Спрайт1.



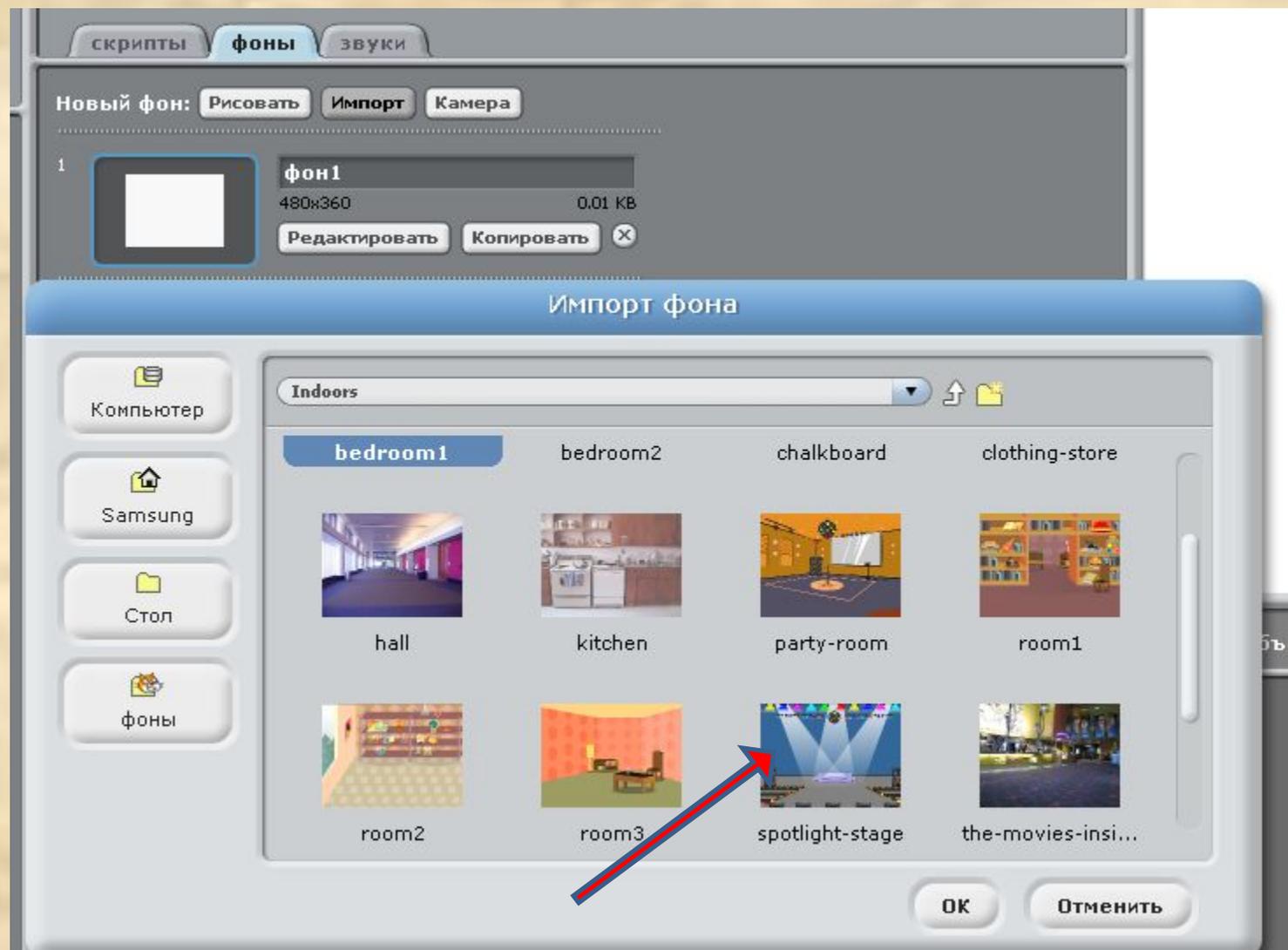
**3. Выделить объект Сцена и перейти в закладку Фоны.**



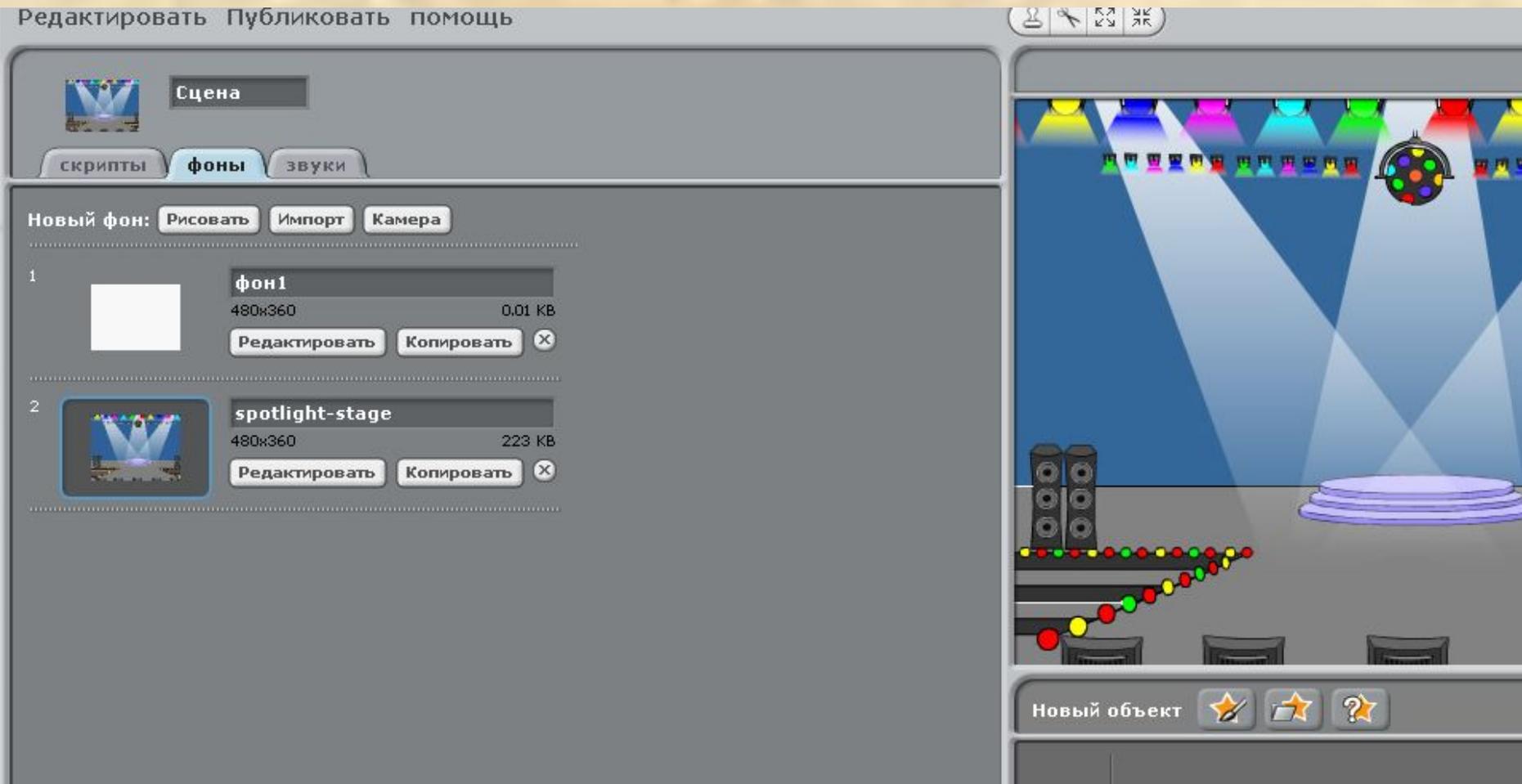
4. Добавь в проект новый фон. Для этого активизируй диалоговое окно, нажав на кнопку **Импорт**.



**Выбери в папке Indoors фон spotlight-stage и нажми на клавишу ОК.**



# Закладка Фоны будет выглядеть следующим образом.



# 5. Удалить пустой Фон1.



# 6. Добавь в проект новый Спрайт из папки People под названием breakdancer1.



7. Измени размер Спрайта. Для этого выдели объект и нажми на правую клавишу мыши. В меню выбери команду «изменить размер объекта».





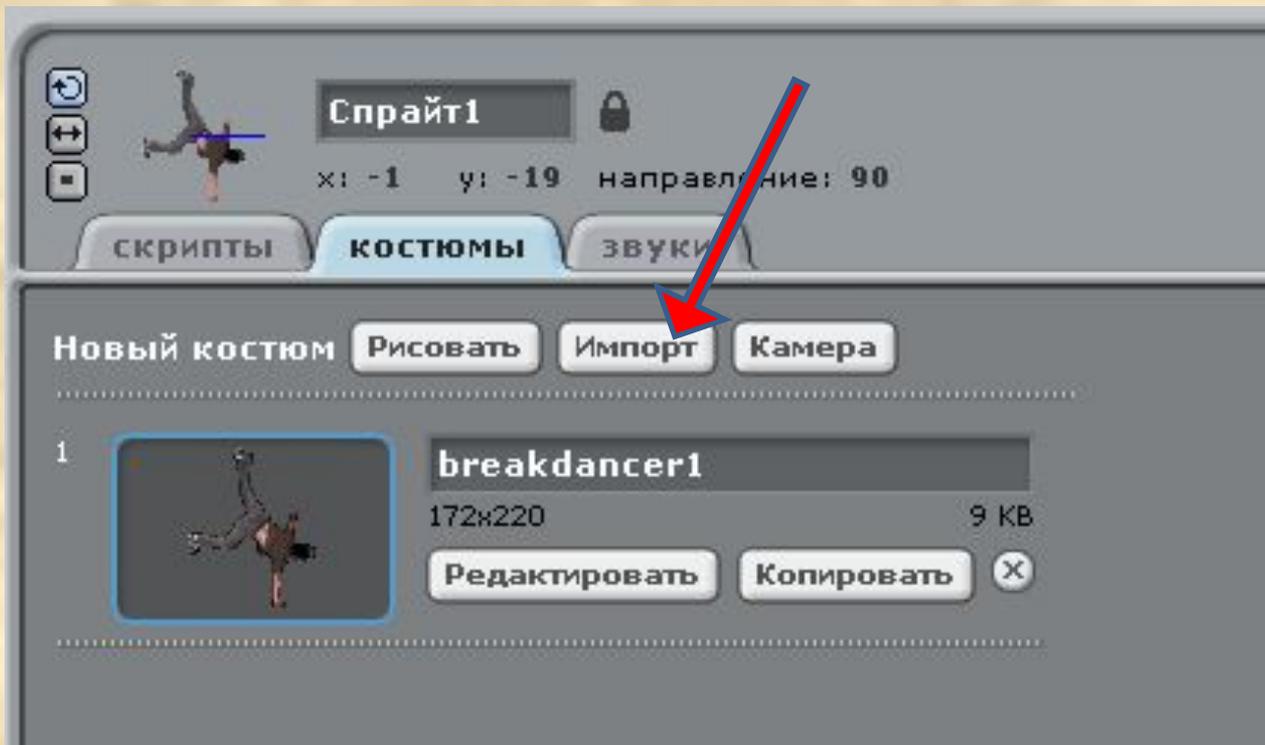
Новый объект



x: 83

y: -20

8. Для нового Спрайта добавь еще два костюма breakdancer-2, breakdancer-3.



скрипты

**костюмы**

звуки

Новый костюм

Рисовать

Импорт

Камера

1



breakdancer1

172x220

9 KB

Редактировать

Копировать



### Импорт костюма



Компьютер



Samsung



Стол



КОСТЮМЫ

People



breakdancer-2



breakdancer-2

breakdancer-3



breakdancer-3

breakdancer-4



breakdancer-4

breakdancer1



breakdancer1



breakdancer2



breakdancer3



calvrett-jumpin...



calvrett-thinkin...

OK

Отменить



Спрайт1



x: -1 y: -19 направление: 90

скрипты

КОСТЮМЫ

звук

Новый костюм

Рисовать

Импорт

Камера

1



breakdancer1

172x220

9 KB

Редактировать

Копировать



2



breakdancer2

138x150

9 KB

Редактировать

Копировать



3



breakdancer3

177x190

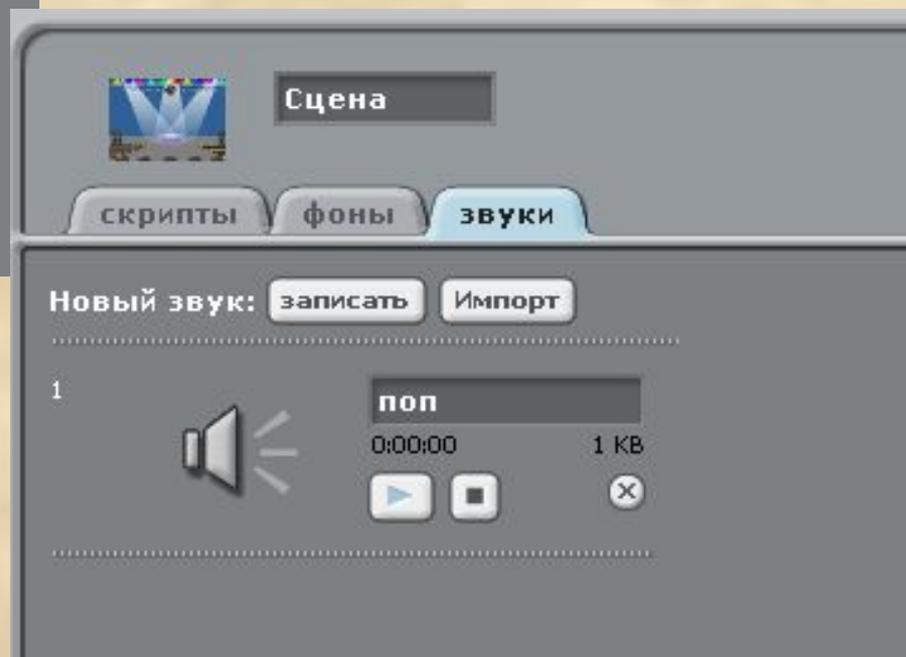
10 KB

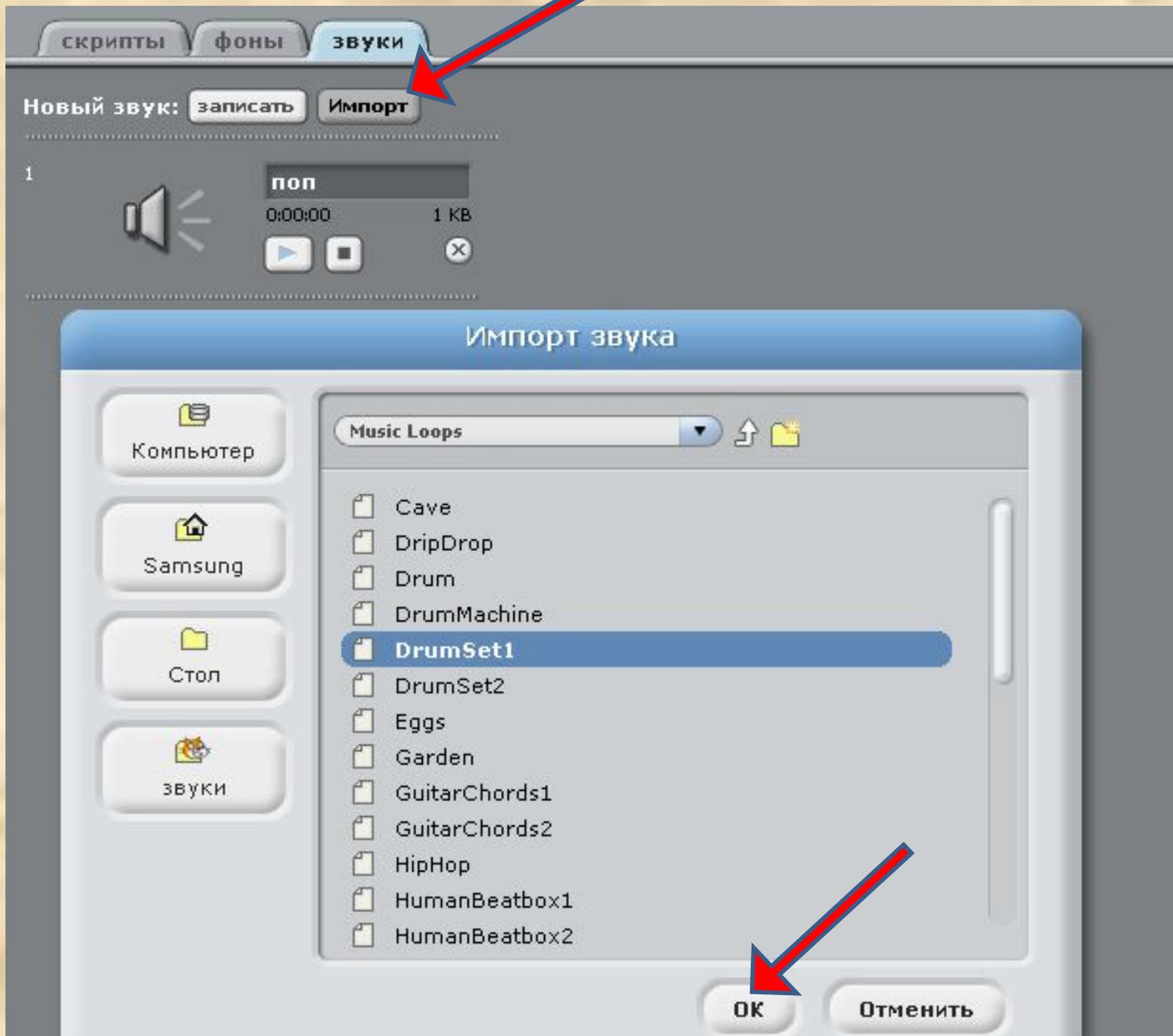
Редактировать

Копировать



9. Сделай активной Сцену и перейди в закладку звуки. Используя кнопку Импорт, добавь в проект новые звуки DrumSet1 и DrumSet2 из папки Music Loops.







Сцена

скрипты

фоны

звук

Новый звук:

записать

Импорт

1



DrumSet1

0:00:02

91 KB



2



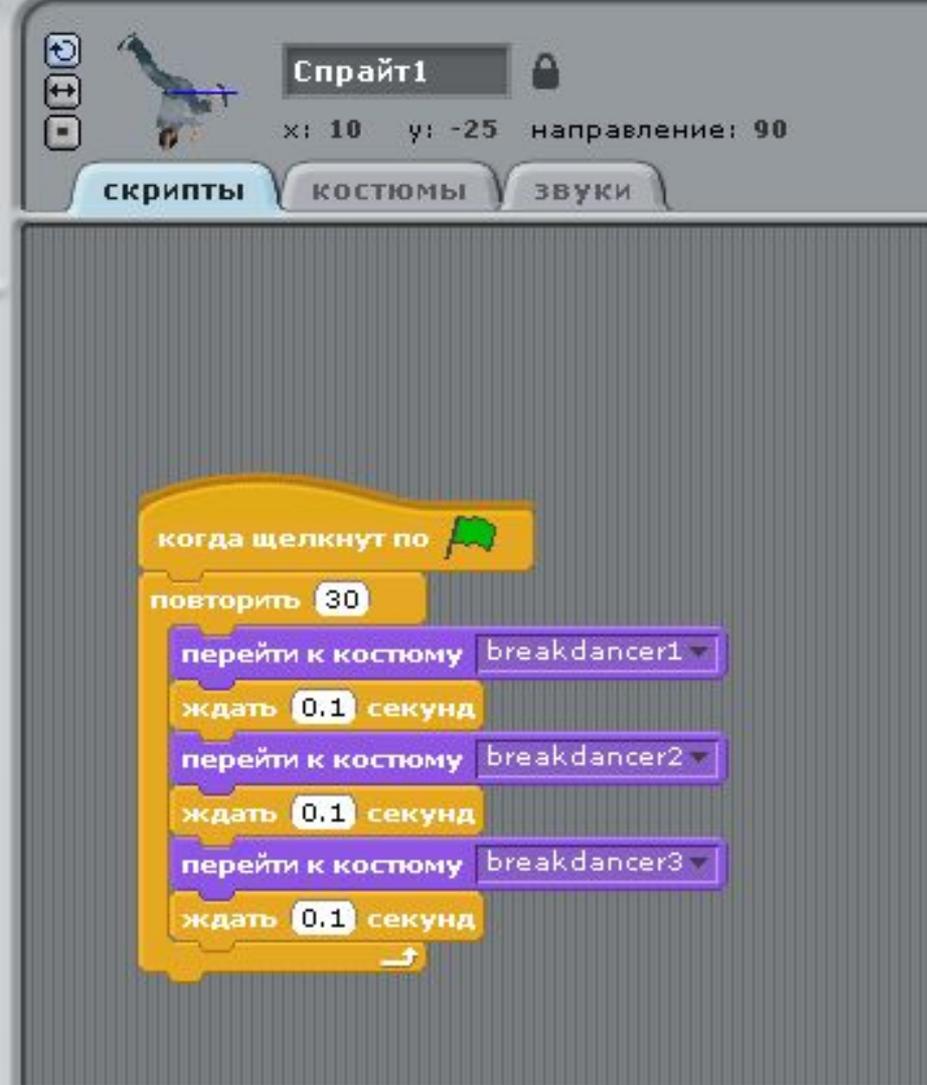
DrumSet2

0:00:02

74 KB



# 10. Сделай активным Спрайт1 и составь для него следующий скрипт.



The image shows the Scratch software interface for a sprite named "Спрайт1". The sprite is currently locked and has the following coordinates and direction: x: 10, y: -25, and direction: 90. The "скрипты" (scripts) tab is selected, showing a script that starts with a "когда щелкнут по флажку" (when green flag clicked) event. This event triggers a "повторить" (repeat) loop with a count of 30. Inside the loop, the following actions are performed in sequence: "перейти к костюму breakdancer1" (switch to costume breakdancer1), "ждать 0.1 секунд" (wait 0.1 seconds), "перейти к костюму breakdancer2" (switch to costume breakdancer2), "ждать 0.1 секунд" (wait 0.1 seconds), "перейти к костюму breakdancer3" (switch to costume breakdancer3), and "ждать 0.1 секунд" (wait 0.1 seconds). The loop ends with a return arrow.

Спрайт1

x: 10 y: -25 направление: 90

скрипты КОСТЮМЫ ЗВУКИ

когда щелкнут по флажку

повторить 30

перейти к костюму breakdancer1

ждать 0.1 секунд

перейти к костюму breakdancer2

ждать 0.1 секунд

перейти к костюму breakdancer3

ждать 0.1 секунд

# 11. Сделай активной Сцену1 и составь для нее следующий скрипт.



Сцена

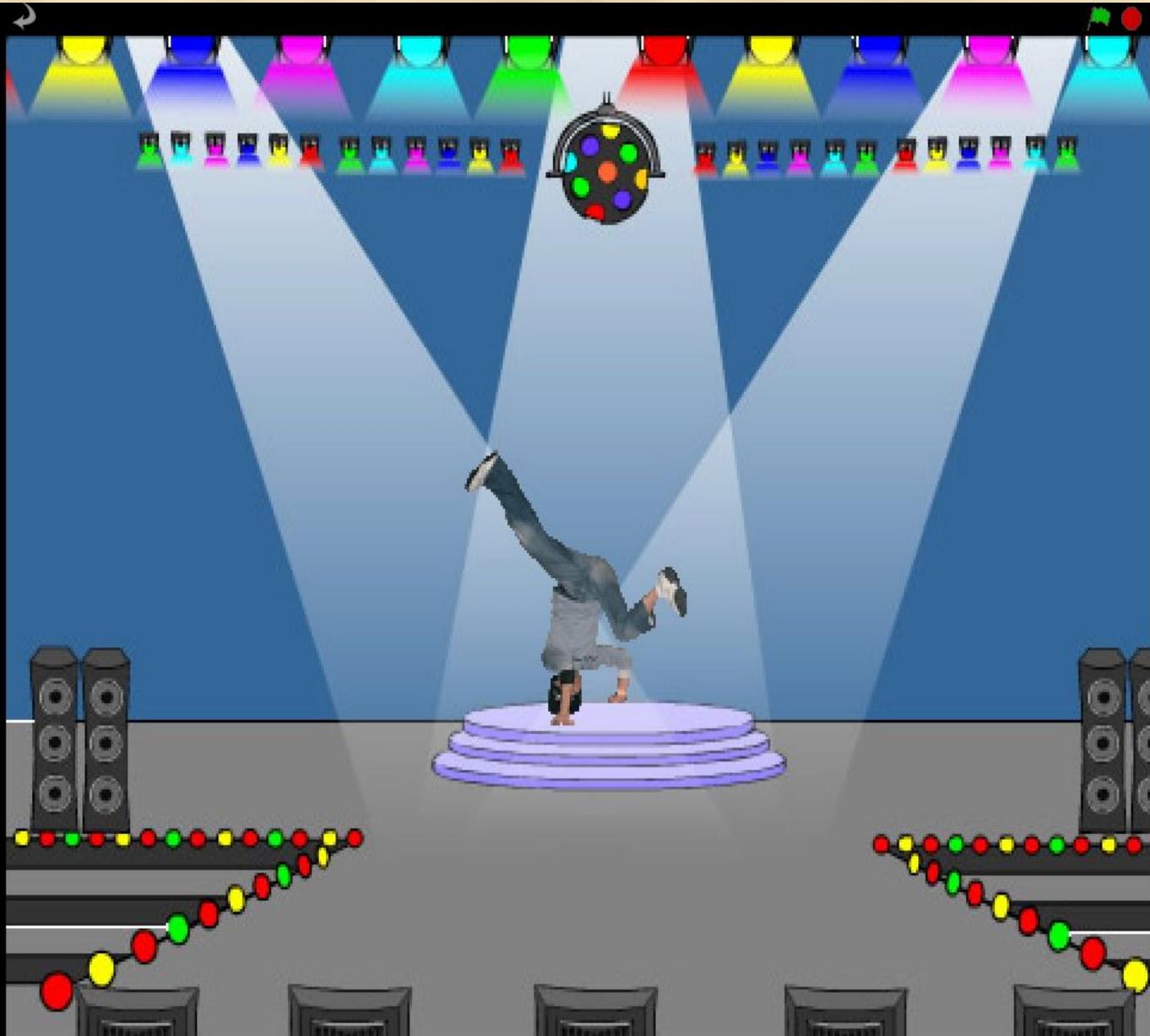
скрипты фоны звуки

```
когда щелкнут по [мышь]
повторить 18
  играть звук DrumSet1
  ждать 0.2 секунд
  барабану [4E] играть 0.2 тактов
  ждать 0.2 секунд
  играть звук DrumSet2
  ждать 0.2 секунд
```

## 12. Переведи проект в режим демонстрации



## 13. Для запуска проекта нажми на зеленый флаг.



## **Дополнительное задание.**

**Создай проект, в котором девочка под музыку делает зарядку.**