

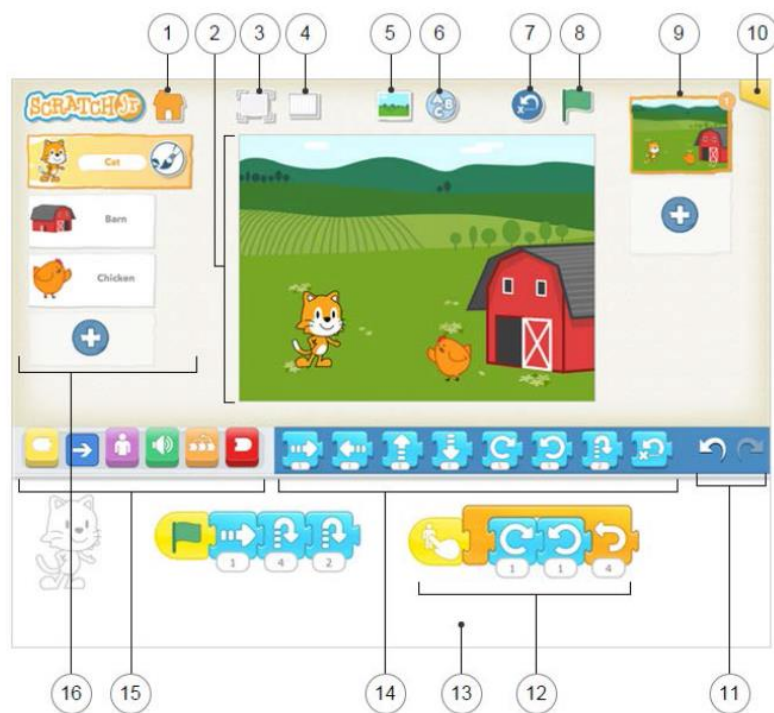


# Scratch Junior

by MIT



## Gränssnitt Scratch Junior

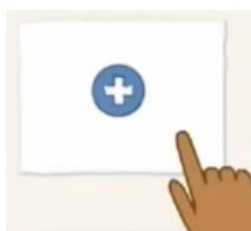


1. Spara
2. Scen
3. Presentationsläge (fullskärm)
4. Rutnät
5. Byt bakgrund
6. Lägg till text
7. Återställ figur (till sin ursprungliga position)
8. Grön flagga för att starta
9. Sidor i projektet

10. Projektinformation (spara, namnge projekt)
11. Ångra                      Gör om
12. Programmerings manus
13. Programmeringsarea
14. Palett av block
15. Kategorier av block
16. Figurer



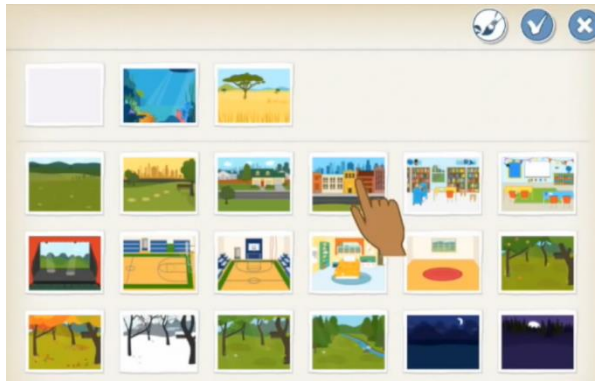
Klicka på huset för att starta




Välj Ny



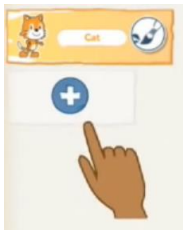
Klicka Välj bakgrund



Här kan man välja bakgrund  
Klicka två gånger för att välja

Eller klicka på penseln  och måla egen i färg redigeraren (Paint Editor)

När du valt bakgrund kan du välja figur (Sprite).

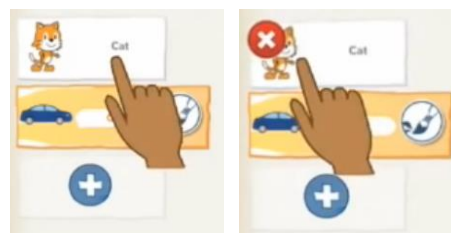


För att byta figur klickar du på plus och får upp ett antal figurer att välja från.



Dubbelklicka för att välja.

Om du vill ta bort en figur som du valt klicka och håll på Figuren tills du får fram ett rött kryss



Klicka på krysset så försvinner den figuren.





Om du vill ändra startposition på din figur så klicka och dra den till rätt position

Nu är det dags att programmera!

Så här ser programmeringsverktygen ut



När man klickar på en av de första 6  så kommer det fram undermenyer.

Klicka på den här  så kommer dessa fram 

Om man håller på knapparna står det vad de gör (men det står på engelska).

## Motion Blocks

## Rörelse block

Move Right



Flytta åt höger

välj antal gånger

Moves the character a specified number of grid squares to the right.

Move Left



Flytta åt vänster

välj antal gånger

Moves the character a specified number of grid squares to the left.

Move Up



Flytta uppåt

välj antal gånger

Moves the character a specified number of grid squares up.

Move Down



Flytta nedåt

välj antal gånger

Moves the character a specified number of grid squares down.

Turn Right



Sväng höger

välj antal gånger

Rotates the character clockwise a specified amount. Turn 12 for a full rotation.

Turn Left



Sväng vänster

välj antal gånger

Rotates the character counterclockwise a specified amount. Turn 12 for a full rotation.

Hop



Hoppa

välj antal gånger

Moves the character up a specified number of grid squares and then down again.

Go Home



Gå hem

Resets the character's location to its starting position. (To set a new starting position, drag the character to the location).

## Looks Blocks

## Utseende Block

Say



Säg

skriv in text till textbubbla

Shows a specified message in a speech bubble above the character.

Grow



Väx

välj hur mycket

Increases the character's size.

Shrink



Krymp

välj hur mycket

Decreases the character's size.

Reset Size



Återställ storlek

Returns the character to its default size.

Hide



Göm

Fades out the character until it is invisible.

Show



Visa

Fades in the character until it is fully visible.

## Sound Blocks

## Ljud Block

Pop



Pop

Plays a "Pop" Sound

Play Recorded Sound      Spela inspelat ljud



Plays a sound recorded by the user.

Control Blocks      Kontroll block

Wait



Vänta

välj tidsenheter

Pauses the script for a specified amount of time (in tenths of seconds).

Stop



Stopp

Stops all the characters' scripts.

Set Speed



Sätt hastighet

sakta, medium snabb

Changes the rate at which certain blocks are run.

Repeat



Repetera

välj antal repetitioner

Runs the blocks inside a specified number of times.

End Blocks      Slut block

End



Avsluta

Indicates the end of the script (but does not affect the script in any way).

Repeat Forever



Repetera för alltid

Runs the script over and over.

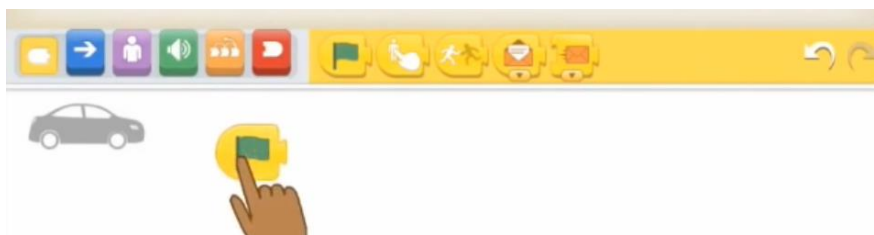
Go to Page



Gå till sida..

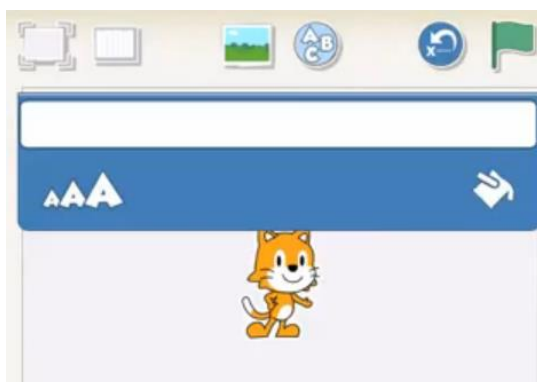
Changes to the specified page of the project.

För att använda ett av programmeringsverktygen dra den ner i det vita programmeringsfältet.



Om du inte vill ha kvar det block som du dragit ut kan du bara dra det tillbaka till där blocken finns (så försvinner den)

För att få in text i spelplanen kan man klicka på

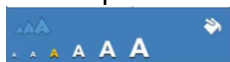


Skriv i text och välj vilken färg du vill ha genom att klicka på



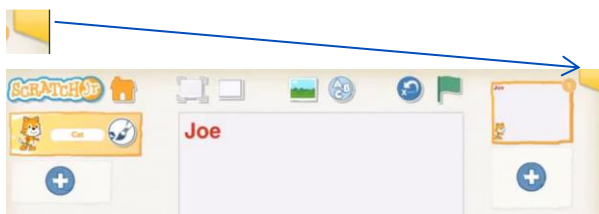
Du kan också ändra storlek på texten genom att klicka på de olika


storlekssymbolerna



Precis som andra objekt kan text flyttas runt genom att klicka och dra.

För att spara ditt projekt klicka på den gula ikonen högst upp till höger i bilden



Den här knappen  gör att figuren går tillbaka till utgångsläge (där du valt att den ska vara vid spelets början).

Observera att det går bra att ha flera saker som startar samtidigt



Musik OCH Dans.



Under frågetecknet kan man hitta flera exempel projekt.

Om man klickar på boken



hittar man information och guider.

färg redigeraren (Paint Editor)

För att hitta aktiviteter att göra med Scratch Junior se:

<http://www.scratchjr.org/>

<http://www.scratchjr.org/hoc.html>