
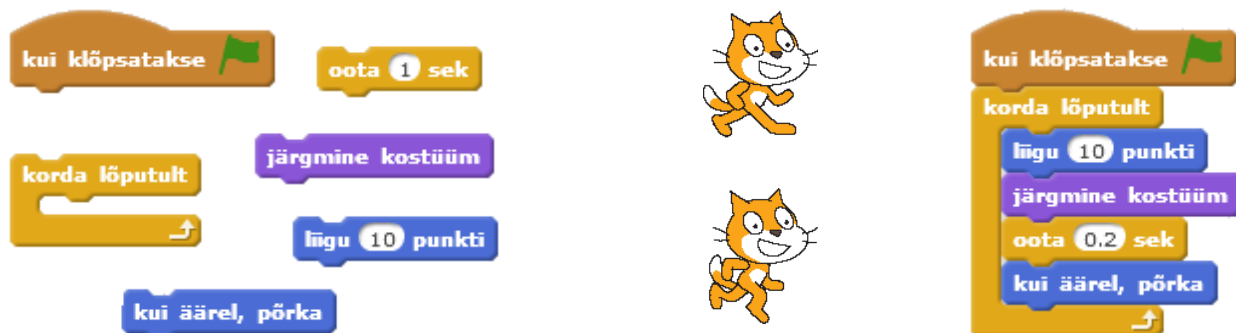


Kraps123

Harjutus 1


Uue Scratchi rakenduse loomisel on algul laval vaid Kraps – kass kahe **kostüümiga** ja heliga 'näu'. Objekti nime kasutatakse spraidile viitamisel teiste spraitide skriptidest; seda võib muuta igal ajahetkel. Kiisule võiks anda nime: **nimekasti** spraidi **info alas** (lava all aktiivse spraidi kõrval klõpsata nuppu ) kirjutada **Kraps**.

Lihtsa skripti loomiseks lohistada **skriptide alasse** allolevad käsud ja moodustata nendest kõrvalolev **skript**. Seda saab käivitada rohelise lipukesega lava ülaseras.



Kraps peaks liikuma (suuna määrab spraidi omadus **suund**), **vahetama kostüümi**, et jääks mulje astumisest ja **tegema seda korduvalt** (vt. kordused [**korda lõputult**] või [**korda ...**]). Esialgu võib korraldust [**oota ...**] mitte lisada, siis sibab Kraps väga kiiresti. Lavalt välja sprait ei liigu, **servani jõudes pöördub Kraps tagasi** (korraldus [**kui äärel, pörka**]). Et ta ei liiguks tagasi jalad ülespidi, tuleks spraidi info alas valida pööramisstiil vasak-parem.

NB! Liikumise kiirus ja sujuvus oleneb sammu pikkusest ja vahepealsest ooteajast.

Sammu pikkus ei pruugi olla konstantne suurus. Selle võib määrata juhuslikult: lohistada väärtuse 10 asemele grupist **Tehted** plokk  ja valida juhusliku väärtuse piirideks näiteks -5 kuni 10. Tekib tantsuline liikumine, Kraps liigub tasapisi siiski edasi.



Animatsiooni teeb (peale liikumise vilkumise ja helide) atraktiivseks juhuslikkus ja kasutaja võimalus kuidagi sekkuda.

Sammu pikkuse võib lasta kasutajal valida tegevuse käigus. Üks võimalus selleks on luua **muutuja samm**, mille väärtuse võrra astub Kraps. Muutuja väärtust saab kasutaja muuta laval **liuguri** abil.

Valida käsugrupist **Andmed** korraldus **Loo muutuja**, panna selle nimeks **samm**. Muutuja **monitor** on näha laval, paremklõps sellel avab menüü, kust valida monitori esitusviisiks **liugur** ja seejärel **määra liuguri min ja maks**, näiteks 1 kuni 10. Korraldusse [**liigu ...**] tuleks lohistada käsugrupist **Andmed** muutuja **samm**.



Valida Krapsule liikumise taustaks ka ilus lavapilt: aktiveerida lava (vajutada lava ikoonikesele lava all), valida vahekaardil **Taustad** nupp **Vali taust teegst**.

Harjutus 2

Huvitava animatsiooni saab ka lihtsalt kostüüme (kuvandeid) vahetades.

Lisada uus **sprait** nupuga **Vali sprait teegist**. Valida kindlasti selline, millel oleks mitu kuvandit (kostüümi), näiteks **Ballerina**. Kõik selle spraidi kostüümid lisanduvad automaatselt (vt. vahekaart (tab) **Kostüümid**). „Tantsimiseks“ koostada skript:



Harjutus 3

Spraidi kostüümide saamiseks on võimalik kasutada **animeeritud GIF**-i.

Selleks lisada suvaline sprait ('vali uus sprait failist' või 'Vali üllatussprait'), valida vahekaardilt **Kostüümid** nupp **Impordi** ja viidata **animeeritud GIF-failile**. Iga kaader (kiht) lisandub eraldi kostüümina. Esimene kostüüm, mis tekkis spraiti lisades, tuleb nüüd kustutada.

Lisada spraidid **tiiger** (tiiger.gif) ja **hunt** (hunt.gif). Nende liikumapanemiseks võib mõlemale kopeerida **Krapsu skripti** (lohistada aktiivse spraidi skript lava all olevale ikoonikesele). Et nendel spraitidel on kostüüme tunduvalt rohkem, tuleb määrata nii samm kui ooteaeg väiksemad ning muidugi pööramise stiil ainult nägu vasakule/paremale.



Kui spraidi liikumapanemiseks soovitakse kasutada korraldust **[liigu ...]**, tuleb juba kostüümide loomisel arvestada, et liikumissuund on originaalkujutisel alati paremale (90 kraadi).

Tiiger hakkab liikuma ilusasti, hunt aga kulgeb kummaliselt - tagurpidi. Hundi kõiki kostüüme tuleb joonistamisredaktori abil redigeerida, peegeldades neid horisontaalselt.

Spraidist **Hunt** võiks eelnevalt teha koopia. Kui kõikide kostüümide redigeerimine õnnestus, saab ülearuse koopia kustutada.