



Serwis dla ciekawskich

Jest wiele gier, w których trzeba wytypować jakieś elementy z podanego zbioru, na przykład kilka liczb. Niestety, szanse na wygraną z reguły są niewielkie, ponieważ jest bardzo dużo możliwości wybrania różnych zestawów o podanej liczbie elementów. Na przykład pięć różnych liczb z zakresu od 1 do 10 można wybrać na 252 sposoby, a pięć z zakresu od 1 do 50 już na ponad 2 miliony sposobów.



OKO W OKO Z MONITOREM

- 1 Utwórz w programie Scratch listę o nazwie „Liczby”. Następnie zbuduj skrypt, dzięki któremu na liście pojawi się sto liczb wylosowanych z zakresu od 1 do 20. Po wypełnieniu listy wybrany duszek poinformuje, ile jest na niej liczb dwucyfrowych. Pracę zapisz w *Teczce ucznia* pod nazwą *dwucyfrowe*.
- 2 Przygotuj w programie Scratch projekt, w którym na liście o nazwie „Smaki” umieścisz przynajmniej osiem smaków lodów. Po naciśnięciu przycisku z zieloną flagą w dymku obok wybranego duszka wyświetli się pytanie: „Jaki smak lodów sobie życzysz?”. Gdy użytkownik w przeznaczonym do tego polu wpisze na przykład „malinowy”, duszek powie, czy są takie lody w ofercie. Pracę zapisz w *Teczce ucznia* pod nazwą *oferta_lodów*.

DLA ZAINTERESOWANYCH

- 8 Utwórz w programie Scratch grę, w której jednym z graczy będzie komputer, a drugim będziesz na przykład ty. W grze będzie pięć rund, w których każdy z graczy będzie wybierał liczbę całkowitą z zakresu od 1 do 5 (nie można drugi raz wybrać tej samej liczby). Kto będzie miał większą liczbę, wygra rozdanie i dostanie 1 punkt. W przypadku remisu nikt nie otrzyma punktu. Wygra ten, kto po pięciu rundach będzie miał więcej punktów. Pracę zapisz w *Teczce ucznia* pod nazwą *pojedynek_na_liczby*.



3.4. Razem możemy więcej O społeczności użytkowników Scratcha

Scratch to nie tylko program do tworzenia gier i animacji. To także społeczność internetowa, do której należą osoby z różnych krajów lubiące tworzyć projekty w tym programie. Na zajęciach dowiesz się, dlaczego warto być członkiem tej społeczności.



Po wejściu na stronę <https://scratch.mit.edu> można między innymi tworzyć nowe projekty oraz oglądać prace wykonane przez osoby należące do społeczności Scratcha. Aby stać się członkiem tej społeczności, wystarczy założyć konto na stronie. Zalogowani użytkownicy mają dostęp do dodatkowych opcji. Mogą na przykład komentować prace innych i przechowywać projekty na koncie. Przynależność do społeczności Scratcha to wspaniała okazja, aby podzielić się pomysłami. Zastanów się, który z twoich projektów warto udostępnić innym.

Na zajęciach:

1. dowiesz się, jak dołączyć do społeczności Scratcha,
2. zobaczysz, jak udostępnić innym projekt zapisany na swoim koncie,
3. naniesiesz zmiany w projekcie udostępnionym przez innego użytkownika,
4. dowiesz się, co to jest studio i do czego służy.

1 Dołączanie do społeczności Scratcha

Aby dołączyć do społeczności Scratcha, załóż konto na stronie <https://scratch.mit.edu>. W tym celu wybierz na stronie serwisu opcję **Dołącz do Scratch**. Wyświetli się wówczas formularz, w którym trzeba podać kilka informacji. Na początku należy wpisać nazwę użytkownika – nie podawaj tu **danych osobowych**.

Aa

Dane osobowe – informacje, które pomagają zidentyfikować lub identyfikują konkretną osobę. Są nimi na przykład imię, nazwisko oraz PESEL.



Nazwa użytkownika i kraj jego pochodzenia to informacje, które będzie mógł zobaczyć każdy korzystający ze strony. Pozostałe dane nie będą wyświetlane publicznie.

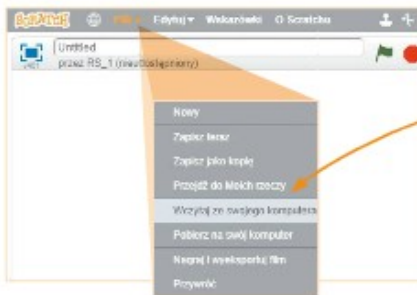
W kolejnych polach trzeba podać hasło, miesiąc i rok urodzenia, płeć, kraj pochodzenia oraz adres e-mail. Jeśli osoba, która chce założyć konto, ma mniej niż 13 lat, powinna podać adres e-mail swojego rodzica lub opiekuna. Na podany w formularzu adres e-mail przyjdzie wiadomość z linkiem aktywacyjnym. Kliknięcie w link powoduje potwierdzenie założenia konta. Jeżeli nie aktywuje się konta, nie można korzystać z niektórych jego funkcjonalności, na przykład udostępniać swoich projektów i dodawać komentarzy.

zostać z niektórych jego funkcjonalności, na przykład udostępniać swoich projektów i dodawać komentarzy.

2. Udostępnianie projektu

Gdy udostępnisz projekt na stronie, każdy będzie mógł go obejrzeć, skopiować i zmodyfikować według własnego pomysłu. Dlatego zanim zdecydujesz się pokazać swój projekt innym, zastanów się, czy akceptujesz wynikające z tego konsekwencje. Udostępnianie projektu można w każdej chwili anulować, jednak pamiętaj o tym, że ktoś mógł już utworzyć nową pracę, korzystając z twojej.

Aby udostępnić pracę w serwisie Scratch, musisz mieć ją zapisaną na swoim koncie. Jeśli chcesz udostępnić pracę utworzoną w programie Scratch zainstalowanym na komputerze, musisz wczytać ją na konto. W tym celu w górnej części okna przeglądarki należy wybrać **Stwórz**, a następnie kliknąć kolejno **Plik** i **Wczytaj ze swojego komputera** (rys. 1). W wyświetlonym oknie trzeba odszukać właściwy plik i potwierdzić swój wybór.



Wybierz tę opcję, aby wczytać na konto pracę z komputera.

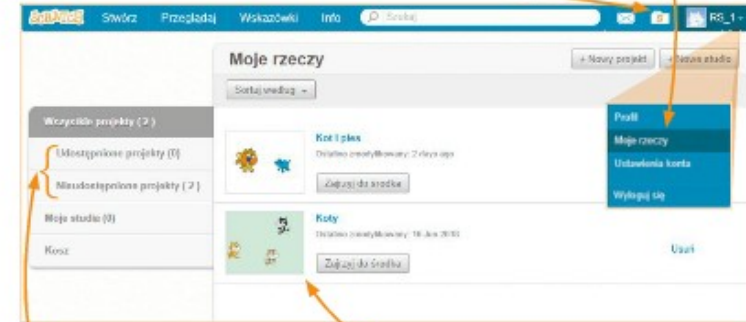
Rys. 1. Wczytywanie na konto projektu zapisanego na komputerze

Odszukaj w swoich pracach projekt, który chcesz pokazać innym. Jeśli znajduje się na dysku komputera, wczytaj go na konto w serwisie.

Żeby zobaczyć, jakie projekty masz zapisane na koncie, możesz kliknąć w odpowiednią ikonę obok nazwy użytkownika lub w pole z nazwą użytkownika, a następnie wybrać z listy opcję **Moje rzeczy** (rys. 2).

Po kliknięciu w tę ikonę możesz zobaczyć, jakie projekty masz zapisane na koncie.

Opcja, którą trzeba wybrać po kliknięciu w pole z nazwą użytkownika



Tu znajdziesz informacje o udostępnionych projektach.

Tu zobaczysz, jakie prace są zapisane na koncie.

Rys. 2. Przejście do projektów zapisanych na koncie

Aby otworzyć dany projekt, kliknij przycisk z napisem **Zajrzyj do środka**. W górnej części okna zobaczysz wówczas dwie opcje: **Udostępnij** oraz **Przejdź do strony projektu** (rys. 3). Po wybraniu pierwszej twój projekt od razu będą mogli oglądać inni, wyświetli się też tak zwana strona projektu. Jeśli klikniesz opcję **Przejdź do strony projektu**, możesz najpierw podać informacje na temat swojej pracy, a dopiero potem udostępnić ją innym (przycisk **Udostępnij** znajdziesz na górze strony projektu).

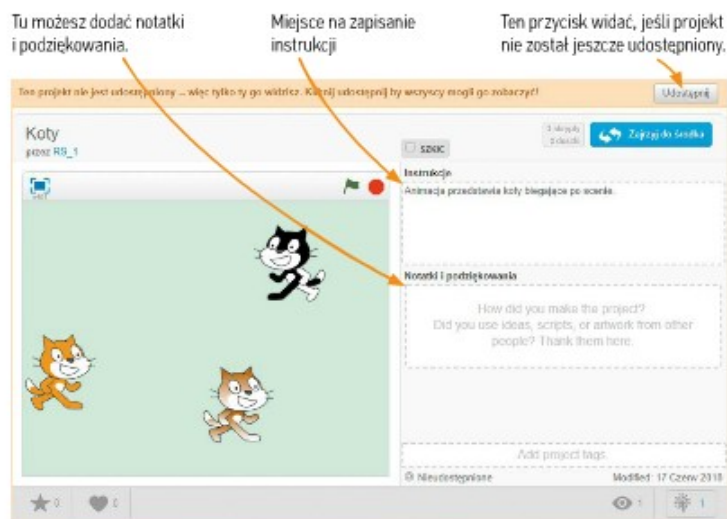
Po wybraniu tej opcji projekt od razu będą mogli obejrzeć inni.

Kliknij ten przycisk, aby przed udostępnieniem pracy podać informacje na jej temat.



Rys. 3. Opcje dostępne po utworzeniu projektu

Na stronie projektu znajduje się pole do wpisania instrukcji. Niżej można dodać notatki i podziękowania (rys. 4). Po udostępnieniu pracy możesz określić w dolnej części strony projektu, czy inni będą mogli komentować twoją pracę.



Rys. 4. Strona projektu, na której możesz napisać, jak działa projekt, oraz dodać notatki i podziękowania

Udostępniij wybrany wcześniej projekt. W polu na instrukcje napisz, co się wydarzy po naciśnięciu przycisku z zieloną flagą.

3 Modyfikowanie projektu dodanego przez innego użytkownika

Zgodnie z zasadami obowiązującymi w społeczności Scratcha każdy zalogowany użytkownik może skopiować na swoje konto dowolny projekt i zmienić go według własnego pomysłu. Taki zmodyfikowany projekt nazywa się remiksem. Zdaniem twórców programu Scratch przeglądanie i remiksowanie projektów innych osób jest bardzo dobrym sposobem na naukę programowania. Zmodyfikowaną kopię czyjegoś projektu także można udostępnić.



Już niewielka zmiana naniesiona w czymś projekcie powoduje, że jest on remiksem.

Jeśli chcesz zmodyfikować czyjś projekt, otwórz go, a następnie kliknij **Remiks** (rys. 5). W ten sposób zapiszesz kopię tego projektu na swoim koncie i możesz już nanosić w niej zmiany.

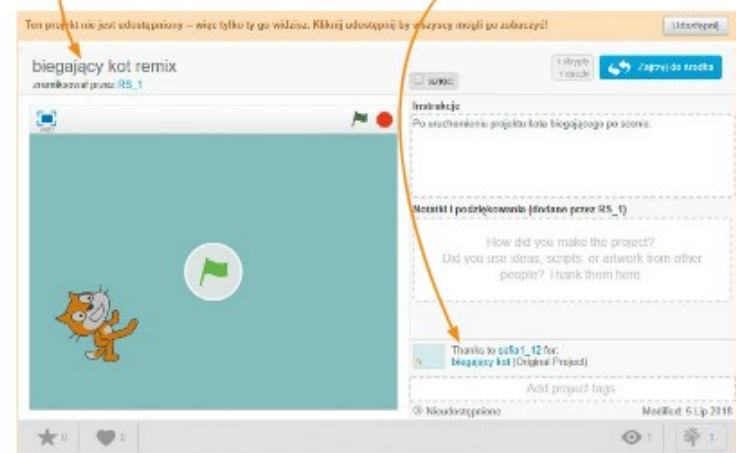


Rys. 5. Zapisywanie kopii projektu innego użytkownika na swoim koncie

Na stronie projektu skopiowanej pracy znajdują się informacje dotyczące oryginalnego projektu (autor i nazwa), a także te dotyczące remiksu (kto zremiksował, nazwa nowego projektu) (rys. 6).

Tu są informacje o osobie, która zremiksowała projekt, i nazwa nowego projektu.

Tu widać nazwę autora oraz nazwę oryginalnego projektu.



Rys. 6. Strona zremiksowanego projektu

Obejrzyj projekty dostępne w serwisie Scratch, wybierz ten, który szczególnie ci się podoba, i zremiksuj go. W odpowiednich polach na stronie projektu napisz, na czym polegały twoje modyfikacje, oraz podziękuj osobie, która przygotowała oryginalny projekt.



Jeśli zauważysz, że projekt lub komentarz obraża innych albo jest nieodpowiedni z innego powodu, kliknij „Zgłoś”, by poinformować o tym administratora strony.

4 Studio w społeczności Scratcha

Studio na stronie <https://scratch.mit.edu> to miejsce, do którego można dodawać udostępnione projekty. Może je utworzyć każdy zalogowany użytkownik. Warto wykorzystać studia na przykład do pogrupowania swoich prac lub zapisania w nich interesujących projektów innych użytkowników.

Aby założyć na swoim koncie studio, otwórz **Moje rzeczy**, a następnie kliknij przycisk **Nowe studio**. Wymyśl i zapisz w odpowiednim polu nazwę studia. Później dodaj do studia wybrane projekty – mogą to być twoje udostępnione prace lub prace innych użytkowników. Jeśli chcesz zezwolić innym na umieszczanie w nim projektów, zaznacz opcję **Allow anyone to add projects** (co oznacza: „Pozwól każdemu dodawać projekty”) (rys. 7).



Rys. 7. Dodawanie projektów do studia

Jeśli założysz studio o określonej tematyce, a następnie pozwolisz innym na dodawanie do niego projektów, w jednym miejscu może powstać kolekcja prac z całego świata.



Zapamiętaj

- Osoby mające konto w serwisie Scratch mają dostęp do zapisanych na nim projektów z dowolnego komputera podłączonego do internetu.
- Udostępniając projekt, zgadzasz się na to, aby inni go kopiowali i modyfikowali.
- Studia w serwisie Scratch to miejsca, w których można umieszczać projekty o różnej tematyce. Każdy zalogowany użytkownik może założyć studio.
- Osoba, która założyła studio, może wyrazić zgodę na to, aby inni dodawali do niego swoje projekty.



Serwis dla ciekawskich

Przed powstaniem sieci komputerowych można było porozmawiać o wspólnych zainteresowaniach na przykład na spotkaniach kół tematycznych. Na takie spotkania najczęściej przychodziły osoby z najbliższej okolicy. Sieci komputerowe początkowo umożliwiały kontakt z osobami z konkretnego regionu, kraju, a w końcu – z całego świata. Na wyróżnienie zasługuje Usenet [czytaj: juznet] – usługa pozwalająca użytkownikom rozmawiać w ramach określonych grup tematycznych. Usenet powstał w 1979 roku w Stanach Zjednoczonych.



OKO W OKO Z MONITOREM

- 1 Zaloguj się na swoje konto na stronie <https://scratch.mit.edu>, a następnie utwórz studio o nazwie „Klasowe projekty”. Dodaj do niego kilka projektów udostępnionych przez osoby z twojej klasy. Skomentuj wszystkie projekty w studiu. Pamiętaj, że to, co napiszesz, będzie mógł zobaczyć każdy odwiedzający stronę, dlatego zastanów się nad treścią komentarzy.
- 2 Utwórz remiks wybranego projektu udostępnionego przez koleżankę lub kolegę z klasy. W notatkach zmodyfikowanego projektu zapisz, na czym polegają twoje zmiany. Nie zapomnij podziękować osobie, która przygotowała projekt bazowy.

DLA ZAINTERESOWANYCH

- W grupach 3- lub 4-osobowych opracujcie scenariusz gry. Następnie ustalcie etapy jej tworzenia oraz to, kto będzie nad nimi pracował. Niech wybrana osoba z grupy założy na stronie <https://scratch.mit.edu> studio o nazwie pasującej do tematyki pracy. Projekt będący realizacją danego etapu zadania powinien być remiksem skończonego projektu z poprzedniego etapu. Uwagi i wskazówki dotyczące poszczególnych projektów osób z grupy przekazujcie w komentarzach. Końcowy projekt zapiszcie pod nazwą, która będzie sugerowała, że to ostateczny efekt pracy.

