

Primeiros passos com o



**Crie seus próprios jogos, animações
histórias interativas e muito mais!**

MAKE



DISCOVER

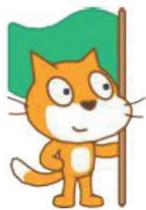


PLAY



LEARN





INICIANDO

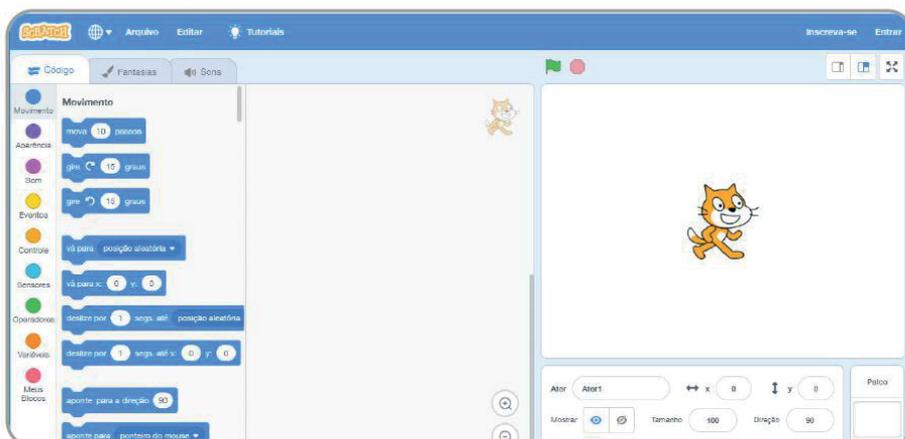
Você pode usar o Scratch online em: scratch.mit.edu

scratch.mit.edu

Depois de navegar pelo site scratch.mit.edu, clique em **Criar**.



Isso vai levar você para o **Editor Scratch**, onde você pode começar a criar projetos.



Se seu computador usa um sistema operacional antigo, ou sua conexão com a internet não estiver disponível, você pode fazer o download do Scratch e utilizá-lo offline.



Visite: <https://scratch.mit.edu/download> para informações sobre download e instalação do Scratch App, a versão do Scratch sem internet.





EDITOR SCRATCH

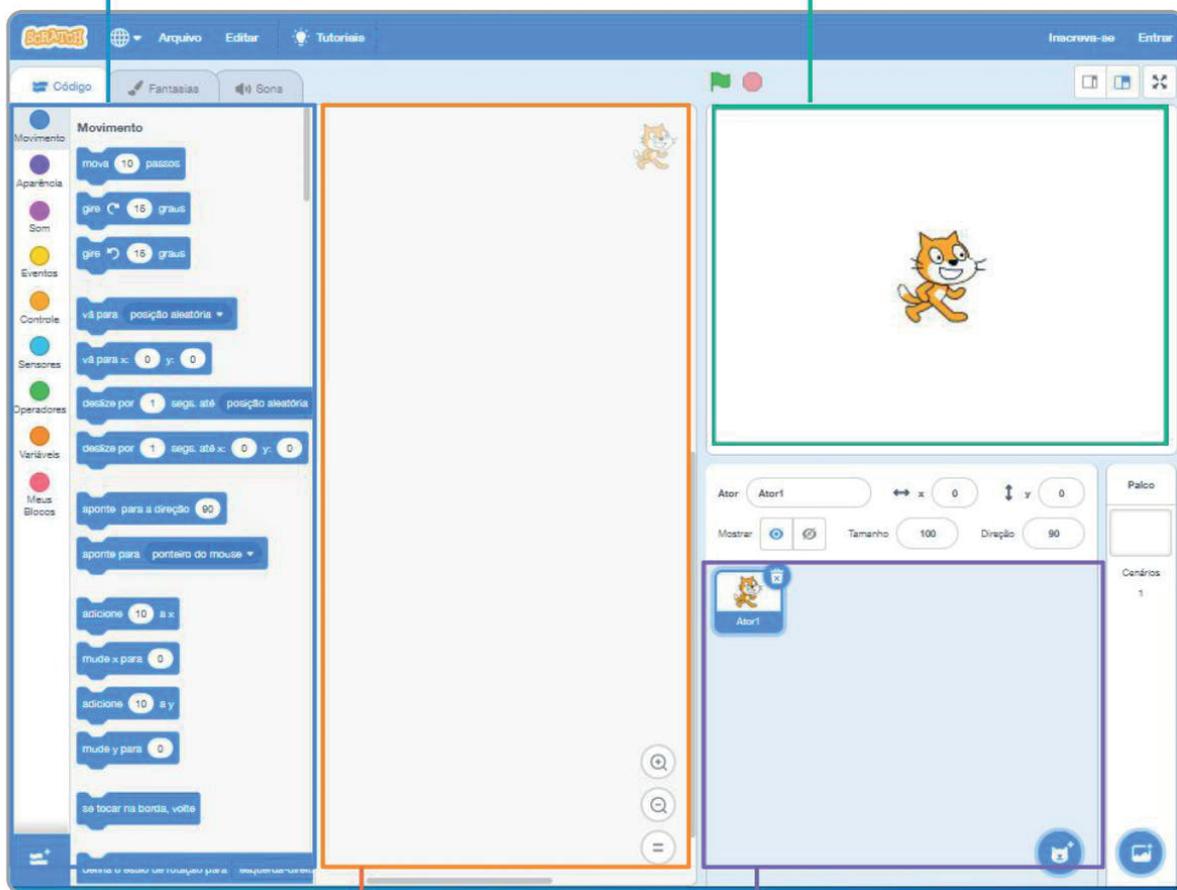
O Editor Scratch é onde você cria projetos no Scratch. Estas são as principais partes dele:

Paleta de Blocos

Blocos para programar seus projetos

Palco

Onde suas criações ganham vida



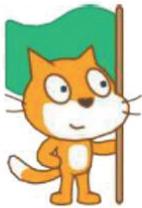
Área de Código

Arraste os blocos e encaixe-os para programar seus atores

Lista de Atores

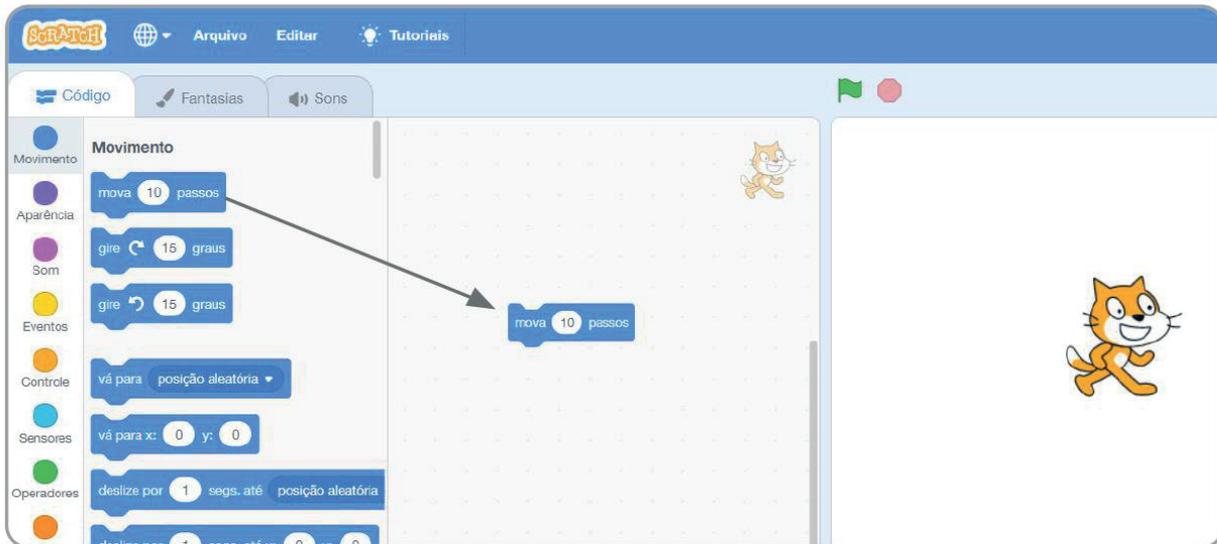
Clique na miniatura de um ator para selecioná-lo





VAMOS PROGRAMAR!

Para programar projetos no Scratch, basta encaixar os blocos. Comece arrastando um bloco **mova**.



Clique no bloco para testar.
O seu gato se move?



Agora diga algo!
Clique na categoria **Aparência**.



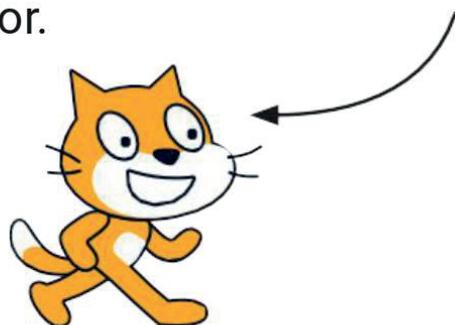
Arraste um bloco **Diga**.
Encaixe-o no bloco **Mova**.
Clique em seus blocos para testá-los.





O QUE É UM ATOR?

No Scratch, todo personagem ou objeto é chamado de Ator. Cada novo projeto no Scratch começa com o Gato como ator.



Quer escolher um ator diferente?

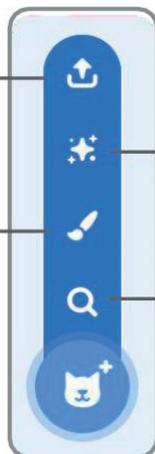


Clique no ícone
Selecione um Ator.

Ou passe o mouse sobre **Selecione um Ator** para ver mais opções.

Faça o upload de uma imagem do seu computador.

Desenhe seu próprio Ator.



Clique para um Ator surpresa!

Escolha um Ator da galeria.

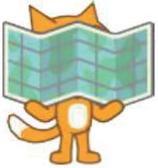
Quer **deletar um ator** do seu projeto?



Primeiro, selecione o ator clicando em seu ícone na lista de Atores.

Depois, clique aqui para deletar o ator.





ONDE ESTÁ O SEU ATOR?

Todo ator tem uma posição **x** e **y** no Palco.

x é a posição do ator da esquerda para a direita.

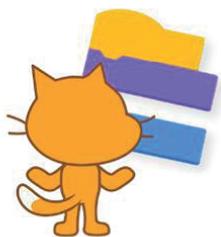
y é a posição de baixo para cima.

Bem no centro do palco, **x** é 0 e **y** é 0.



Quando você move seu ator, você pode ver sua posição **x** e **y** mudar.

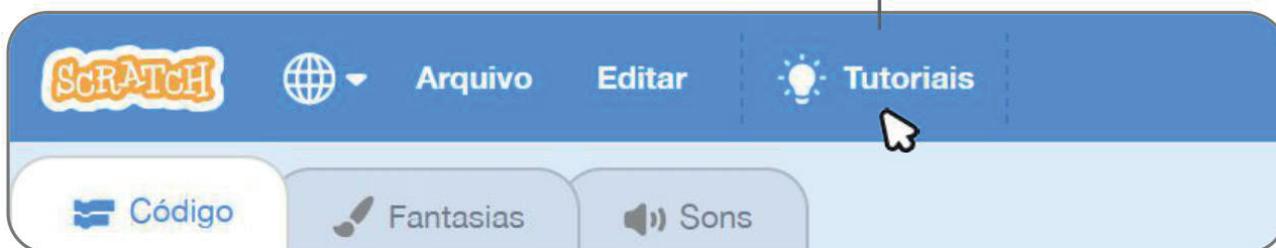




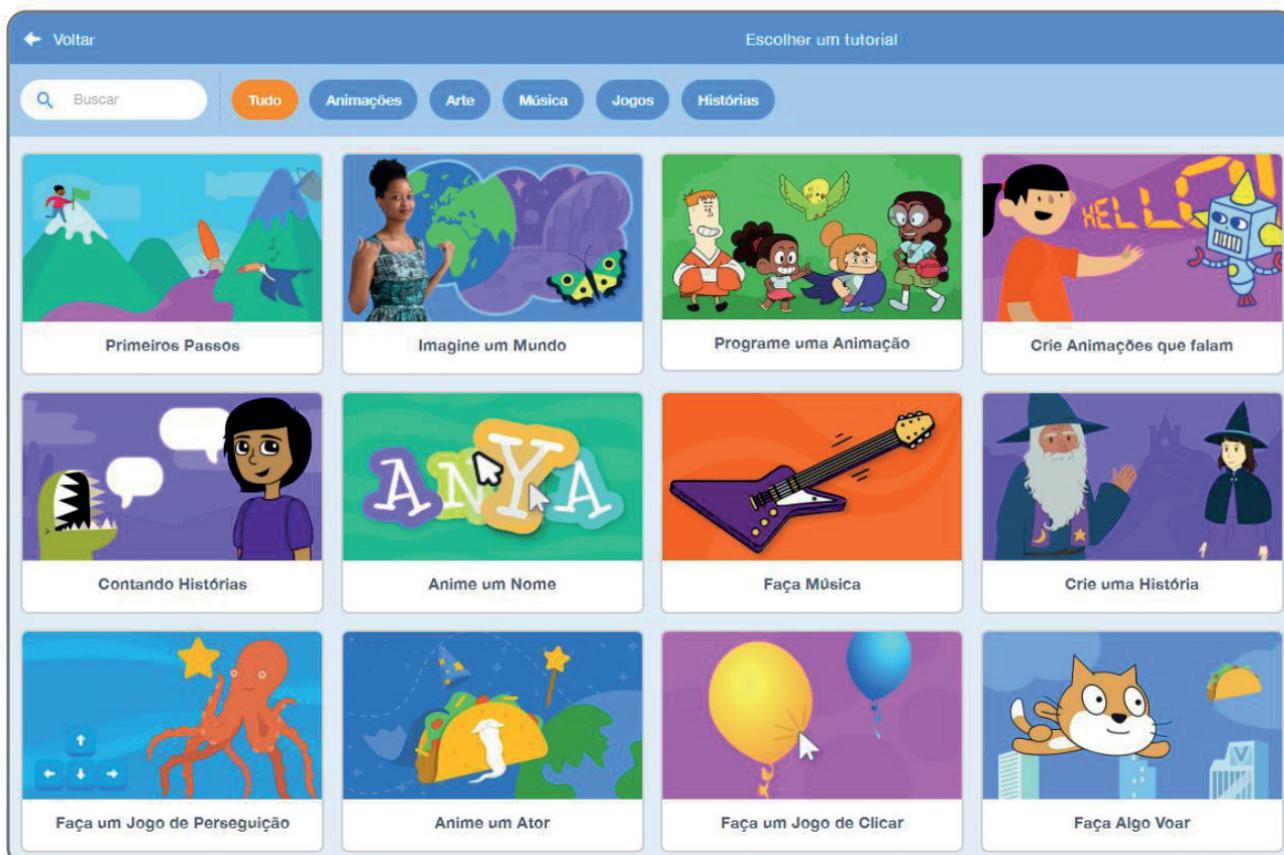
TUTORIAIS

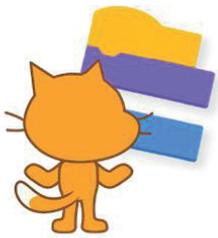
Há uma grande variedade de tutoriais disponíveis na **Biblioteca de Tutoriais** do Scratch, com guias para criar projetos com o Scratch. Os estudantes podem começar a criar fazendo suas próprias histórias, animações e jogos.

Para acessar a Biblioteca de Tutoriais, abra o Editor Scratch e clique no botão **Tutoriais**.



Para começar, recomendamos o tutorial **Anime um Ator**.

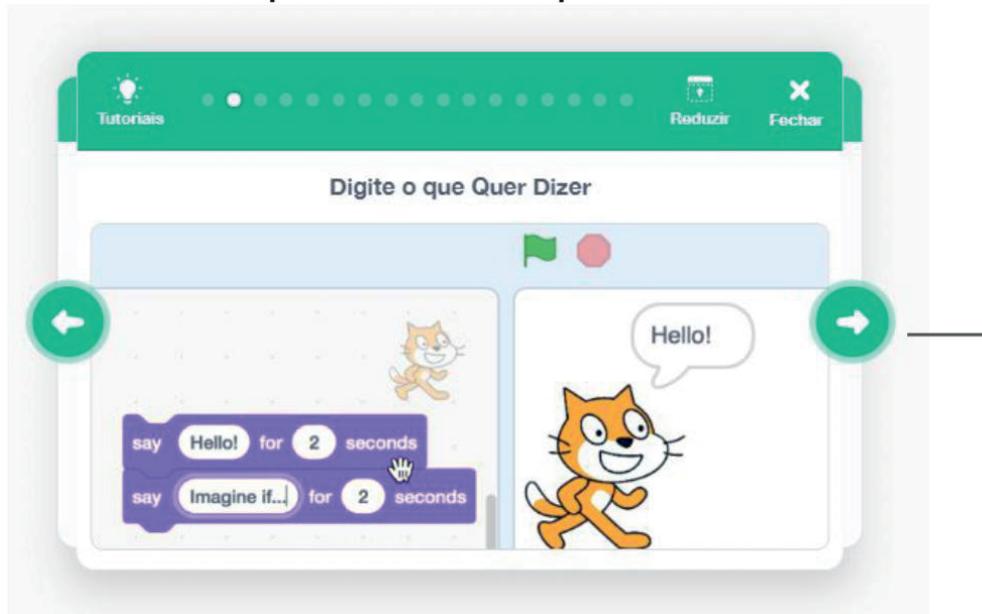




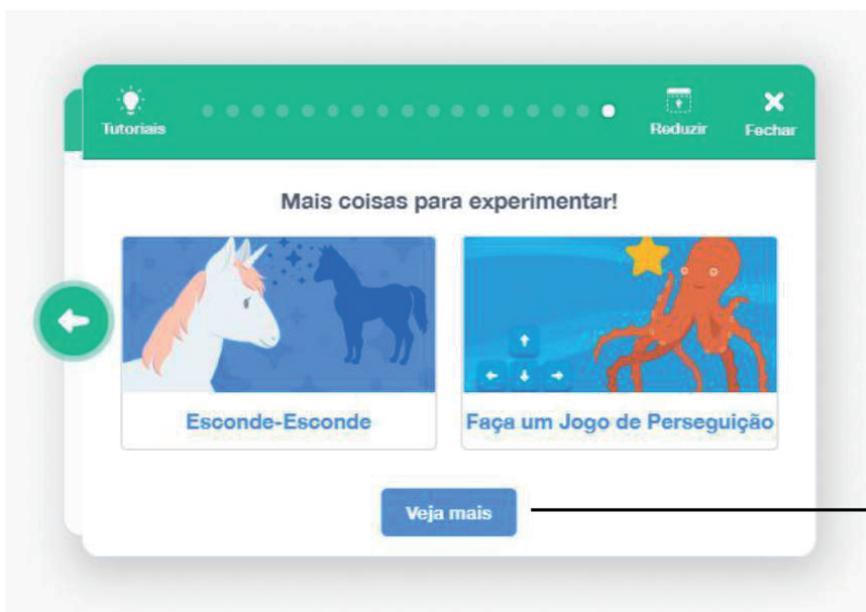
TUTORIAIS

Assim que você selecionar o tutorial, o Editor Scratch será aberto.

Clique na seta verde para ver cada passo do tutorial.



Quando você chegar ao final de um tutorial, você poderá selecionar outro tutorial e continuar complementando seu projeto.



Clique aqui para ver todos os tutoriais.



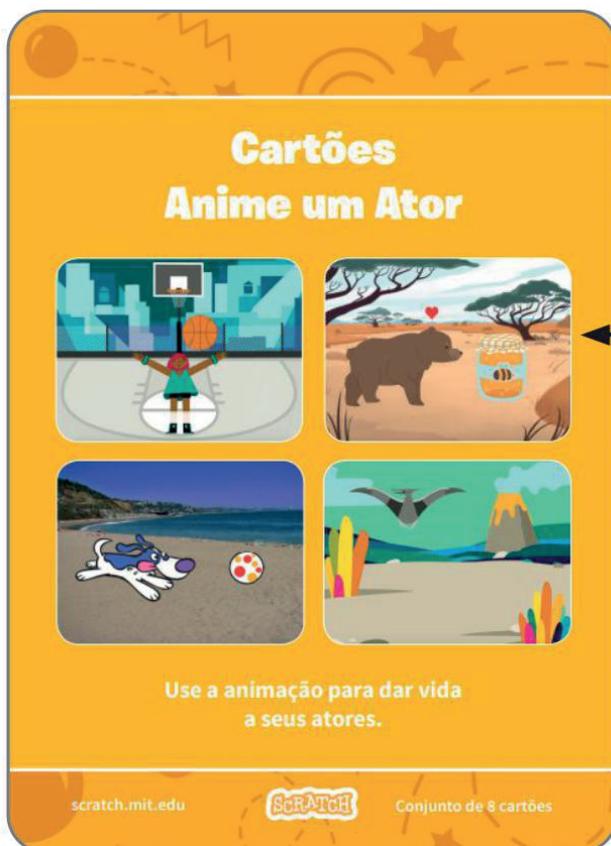


CARTÕES SCRATCH

Os **Cartões Scratch** são uma outra forma de aprender a criar projetos com o Scratch. Faça o download dos cartões em scratch.mit.edu/ideas.

Cada conjunto de cartões começa com um cartão título, que mostra o que você pode criar.

Os cartões **Anime um Ator** são uma ótima forma de iniciar.



Exemplos do que
você pode criar

Lista de todos os
cartões do conjunto





COMO USAR OS CARTÕES

Atrás de cada cartão há uma série de passos que guiarão você pelas etapas de criação de um projeto.

Adicione seus próprios atores, cenários e muito mais!



A parte da frente de cada cartão mostra algo que você pode criar.



A parte de trás mostra como fazer.





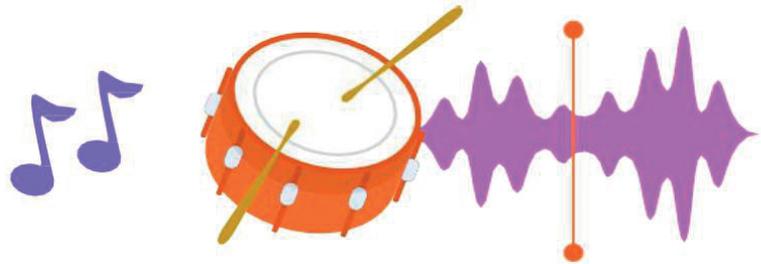
SEJA CRIATIVO

Incentive os estudantes a usarem a imaginação para criar seus projetos. Existem muitas formas diferentes de eles tornarem seus projetos únicos.

Escolha ou desenhe seus próprios atores.



Escolha ou grave seu próprio som.



Experimente mudar os números ou adicionar blocos em seu código para ver o que acontece.



Experimente e customize seu projeto como quiser!





CRIE ATORES COMO QUISER!

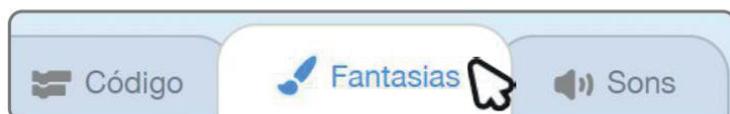
O Scratch tem suas próprias ferramentas de desenho, o que permite a customização dos atores da biblioteca ou a criação de atores exclusivos.

Vamos começar editando um ator da biblioteca.



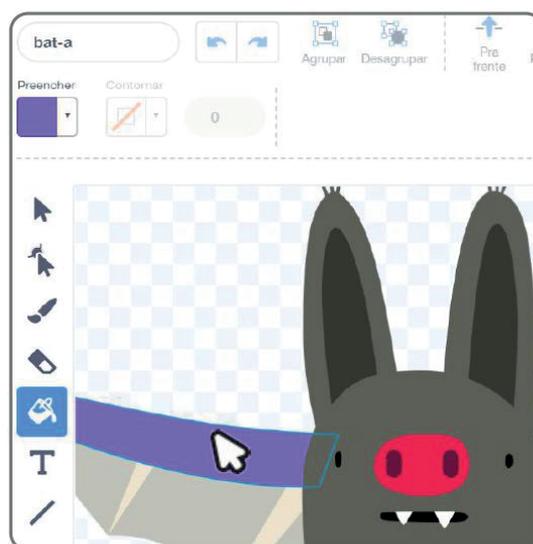
Selecione um ator para editar, clicando nele na Lista de Atores.

Clique na aba **Fantasia** no canto superior esquerdo da tela para acessar as ferramentas de desenho.



Com as ferramentas de desenho, você pode mudar a cor dos atores, criar elementos novos com o pincel, e mudá-los como quiser.

Você pode usar o **balde de tinta** para mudar a cor de algumas partes do ator.

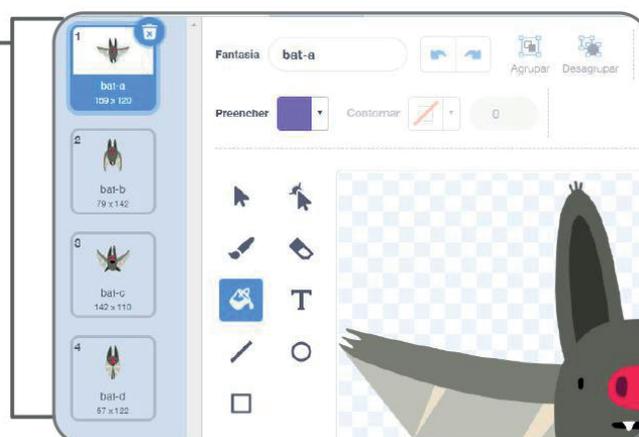




CRIE ATORES COMO QUISER!

Alguns atores, como o morcego, têm várias fantasias, ou posições.

Você pode ver as fantasias de um ator na guia **Fantasias**.



Caso seu ator tenha apenas uma fantasia, clique com o botão direito do mouse na fantasia para duplicá-la. (No Mac, use control + clique).

Você pode modificar a segunda fantasia com as ferramentas de desenho. Assim, seu ator terá duas poses ou expressões diferentes.



Clique na aba **Código** e experimente adicionar estes blocos.





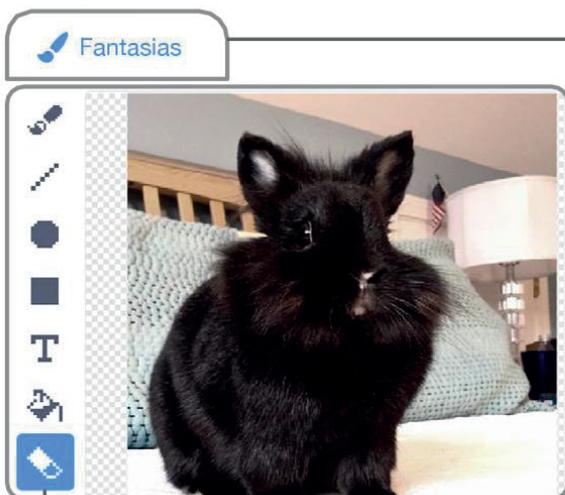
USE SUAS PRÓPRIAS FOTOS!

Existem muitas maneiras de criar atores e fazer arte com as ferramentas de desenho do Scratch.

Você pode criar seus próprios atores fazendo o upload de fotos e imagens e apagando o fundo.



No botão **Selecione um Ator**, escolha **Enviar Ator**.



Clique na aba **Fantasias**. Você verá as ferramentas de bitmap para editar sua imagem.

Clique no ícone da **borracha** e utilize-a para remover o pano de fundo da sua foto.



Dica: você pode diminuir o tamanho da borracha digitando um número menor.

Há dois modos de desenhar no Scratch:

1. **Bitmap:** permite que você edite imagens e pinte com pixels
2. **Vetor:** permite que você crie e edite formas





Desenvolvido pela Equipe Scratch (scratch.mit.edu) e compartilhado de acordo com as diretrizes de compartilhamento Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International Public License (CCbySA 4.0).

Remixado pela Equipe Orange Maker (<https://orangemaker.com.br/>) e compartilhado de acordo com as diretrizes de compartilhamento Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International Public License (CCbySA 4.0).





MAKE

DISCOVER

PLAY

LEARN