

CUPRINS

CUVÂNT ÎNAINTE DE PROFESOR MITCHEL RESNICK 8

**NOTĂ DE MULȚUMIRE DIN PARTEA
DR. ROSANNA WONG YICK-MING** 9

NOTĂ PENTRU PĂRINȚI ȘI PROFESORI 10

SĂ CUNOAȘTEM PERSONAJELE 18

LECȚIA 1: MERGÂND PE O RAZĂ DE SOARE 19

Să îl cunoaștem pe Scratch! Vom învăța de asemenea despre sprite-uri și coordonate.

LECȚIA 2: PĂTRUNDEREA ÎN SPAȚIU 31

Aici veți crea primul vostru joc. Veți învăța cum să creați costume noi și să programați mișcările, reacțiile și efectele sonore ale sprite-ului.

LECȚIA 3: CĂZUT ÎN CAPCANA ZÂMBETULUI MONA LISEI 51

În timp ce creați acest joc care are două părți, veți învăța cum să controlați cursul unui proiect Scratch. Veți vedea cum veți putea ține scorul folosind variabile și cum să mențineți ordinea în cadrul jocului folosind conexiuni.

LECȚIA 4: APĂRÂND CENTRUL DE DATE DIN HONG KONG 61

Veți învăța cum să controlați sprite-ul cu ajutorul mouse-ului, să programați obiectele să se lovească pentru a reveni înapoi și multe altele.

LECȚIA 5: LOVITURĂ DE PENALTY ÎN IPANEMA 71

Veți programa un joc de fotbal cu un sistem de ținte, câteva reguli legate de acestea, efecte sonore interactive și un fundal animat.



LECȚIA 6: CURSA NEBUNEASCĂ A LUI SCRATCHY

85

Veți învăța cum să creați un joc interesant cu o mașină, cum să programați mișcări complexe pentru sprite-uri și cum să faceți ca fundalul să se schimbe la un anumit moment.

LECȚIA 7: COMORILE PIERDUTE DIN GIZEH

105

În această aventură Egipteană veți crea un labirint cu un gardian, capcane și comori.

LECȚIA 8: CURSA VRĂJITORULUI

119

Când creați acest joc veți învăța cum să redați muzică și să realizați un fundal animat.

LECȚIA 9: BĂTĂLIA FINALĂ... ÎN SPAȚIUL ÎNTUNECAT

131

Va trebui să vă folosiți toate cunoștințele pe care le-ați acumulat până acum realizând acest joc de luptă incitant. Veți crea două personaje cu mișcări unice de luptă, cu contor pentru vieți și multe altele.

LECȚIA 10: EPILOG

151

CÂTEVA GÂNDURI DE ÎNCHEIERE DE LA EDMOND KIM PING HUI

155

RESURSE ONLINE

156

