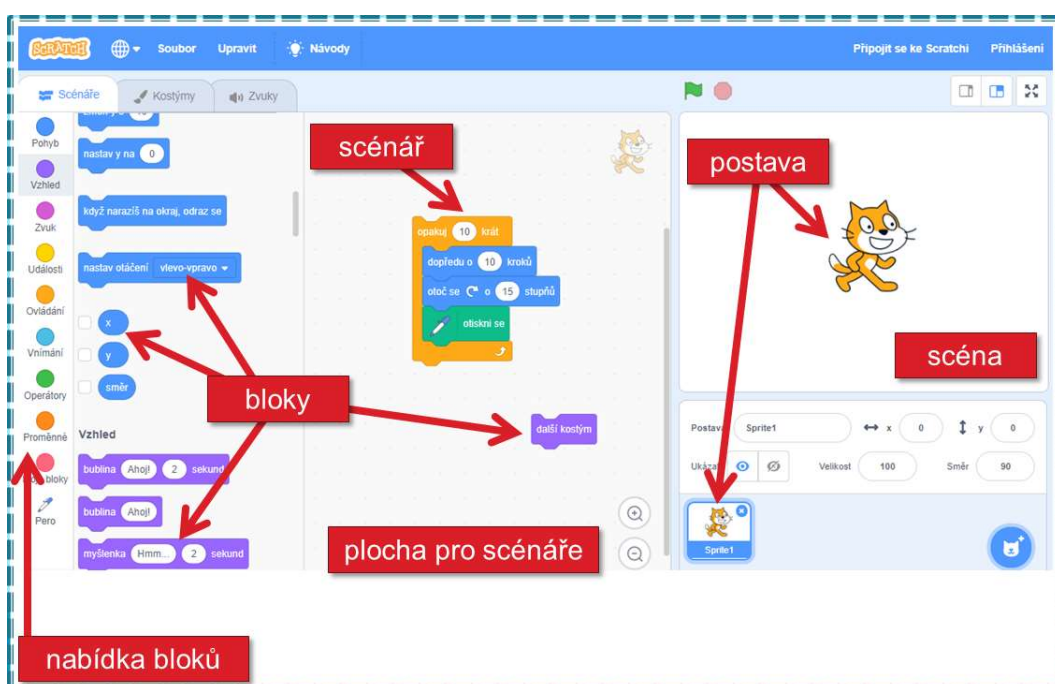


TERMINOLOGIE

Ve Scratch používáme odlišnou terminologii, než v profesionálních programovacích prostředích. Protože žáci snadno pochopí programování jako ovládání postav, záměrně připodobňuje programování k režírování divadelní hry. Scéna má pozadí, tedy jakési kulisy, postavy mají kostýmy. Žák – programátor je režisérem, přiděluje jednotlivým postavám scénáře, které budou postavy na scéně realizovat.

Tuto terminologii zavádíme proto, že další nové pojmy (program, objekt, příkaz atd.), pod nimiž žák nemá konkrétní představu, by jej v úvodu do programování zbytečně zatěžovaly (stejně jako třeba syntaxe v textově orientovaných jazycích, kterou Scratch svým blokovým uspořádáním marginalizuje).

Tuto terminologii také lépe přijímají dívky.



Základem prostředí Scratch je **scéna**, na které se nachází **postava** (později i více postav). Činnost postavy se řídí **scénářem**, který se skládá z **bloků**.

Scénáře se skládají z bloků různých barev, bloky podobné povahy mají stejnou barvu. Bloky nachází v prostředním sloupci a jsou uspořádány pod barevnými záložkami – barva bloku odpovídá barvě záložky. Bloky lze přetahovat do **plochy pro scénář** a tam scénáře sestavovat.

Porovnání terminologie Scratch se standardními programovacími prostředími:

Příklady scénářů:

pero zapni

nastav barvu pera na

lokomotiva

vagón nákladní

vagón

po kliknutí na

bublina Ahoj! 2 sekund

opakuji stále

dopředu o 3 kroků

když narazíš na okraj, odraz se

blok = příkaz
scénář = program, skript
postava = objekt
vlastní blok = procedura