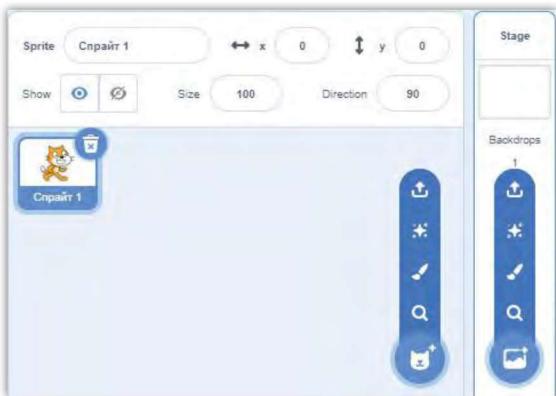


28-dars. SPRAYTLAR BILAN ISHLASH



① ②

Sizlar bilan avvalgi mavzuda Scratch dasturlash muhiti va imkoniyatlari bilan tanishib chiqdik. Spraytlarni harakatga keltirish yoki multfilmlar yaratishdan oldin, ularni **joylashtirish**, kostyumlarni almashtirish, sahna **fonini o'zgartirish** kabi ko'nikmalarni hosil qilishimiz kerak.

Scratch interfeysining spraytlar panelida joylashgan:

1 – Choose a Sprite (spraytlarni tanlash) va

2 – Choose a Backdrop (sahna fonini tanlash) yordamida, sichqonchani ular ustiga olib borish bilan, suzib chiquvchi bo'limlar orqali tanlanadi.

Ammo spraytlarning quyidagi parametrlarini o'zgartirish uchun shu oynachada joylashgan sprayt rasmi tanlanadi, ular faol holatga o'tgach, kerakli parametrlar o'zgartiriladi.

Name – spraytga nom berish;

Show – faol yoki ko'rinasmas qilish;

Size – sprayt o'lchami;

Direction – burilish burchak qiymati;

X, Y – spraytning boshlang'ich pozitsiyasini o'rnatish.

1-mashq. "Mening birinchi loyiham!" Sahnaga yangi sprayt va fonni joylash.

Bajarish texnologiyasi

1-rasmda ko'rsatilgan **Choose a Backdrop** (fon tanlash) tugmachasi bosiladi va hosil bo'lgan oynachadan **Sports → Playing Field** rasmi tanlanadi.



Choose a Sprite (spraytlarni tanlash) bo'limidan **Sports → Soccer Ball** – koptok rasmi tanlanadi. Koptok sahna markaziga joylashadi. Sichqoncha bilan koptok belgilanadi va sahnaning kerakli qismiga sudrab o'tkaziladi.



Sahnaga yana bir spraytni **Choose a Sprite** (spraytlarni tanlash) bo'limidagi **Surprise** (syurpriz) tugmachasi yordamida tanlaymiz.

Sahnada biz kutmagan qahramon yoki biror jism paydo bo'lishi mumkin. Agar bu sprayt mos kelmasa, uni savatchaga olib tashlaymiz va yana harakat qilib ko'ramiz.

Mavzuga mos bo'lgan spraytni tanlaymiz va uni sahnaning tanlangan pozitsiyasiga ko'chirib o'tamiz.

Rasm tayyor bo'lgach, uni **Fayl** bo'limining "**Save to your computer**" ko'rsatmasini tanlash orqali saqlab olamiz. Unga **Futboll Scratch** nomini beramiz.

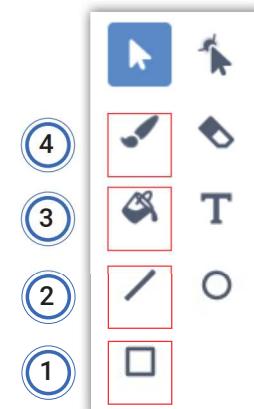
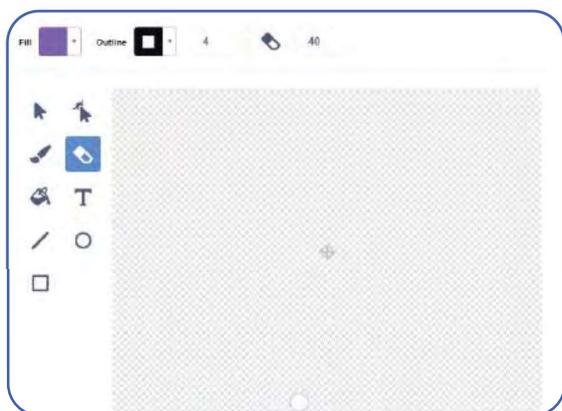
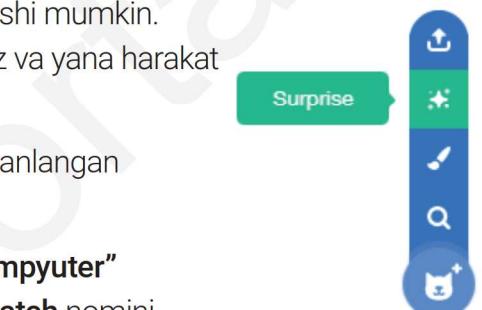
Loyihamiz avtomatik ravishda **Scratch Projects** papkasiga saqlanib qoladi.

2-mashq. Futbol maydonini grafik muharriri yordamida yaratish.

Bajarish texnologiyasi

Mashqda saqlangan faylni **Load from your computer** ko'rsatmasi yordamida ochamiz.

Spraytlar panelida fonga tegishli tugmachani bosib, Paint (grafik muharrir) ikonaskini tanlaymiz va uskunalar yordamida istalgan tasvirni hosil qilamiz:



28-DARS. SPRAYTLAR BILAN ISHLASH

93
93

- 1) dastlab rang tanlaymiz, so'ngra 1-uskuna (to'g'ri to'rtburchak) yordamida yashiil to'g'ri to'rtburchakni chizib olamiz;
- 2) 2-uskuna (to'g'ri chiziq) yordamida to'rli darvoza chizib olamiz;
- 3) 3-uskuna (mo'yqalam) yordamida bulutlarni chizamiz;
- 4) 4-uskuna (bo'yoq) yordamida bulutlarni bo'yaymiz.



Sahnada siz bajarayotgan amallar aks etib turadi va yangi fon hosil qilinadi.

Nimalar o'rganildi?	Qanday bajarildi?
1. Spraytlarni (obyektlarni) sahnaning ixtiyoriy qismiga joylashtirish	Sichqoncha ko'rsatkichini obyekt ustiga olib boriladi va chap tugmachani bosib turib, sahnaning istalgan nuqtasiga qo'yiladi.
2. Yangi spraytni (obyektni) sahnaga qo'yish	Choose a Sprite (spraytlarni tanlash)
3. Spraytlarni kattalashtirish va kichraytirish	
4. Sahna fonini o'zgartirish	Choose a Backdrop (fon tanlash)
5. Grafik muharrir yordamida rasm yaratish	
6. Loyihani saqlash	Fayl → "Save to your computer"

SAVOL VA TOPSHIRIQLAR



- 1. Sprayt nima? Uning vazifasini tushuntirib bering.
- 2. Sahnaga yangi spraytlar qanday joylashtiriladi?
- 3. Spraytni sahnaning boshqa nuqtasiga qanday o'tkaziladi?
- 4. Sahna fonini qanday usullar bilan bezash mumkin?

UYGA VAZIFA



1. O'zingiz yoqtirgan sprayt qahramoni uchun fon rasmini chizib keling.
2. Darsda o'tilgan asosiy atamalarni daftarga ko'chirib oling.