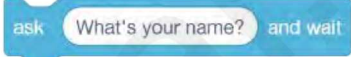


31-dars. OVOZ VA MATN BILAN ISHLASH

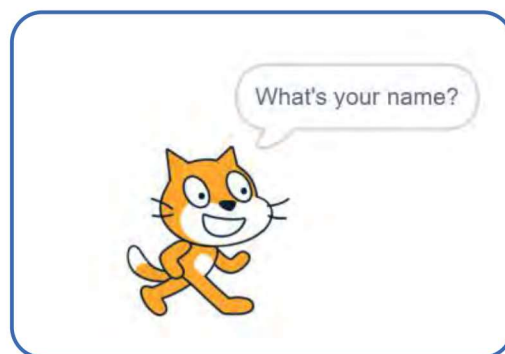
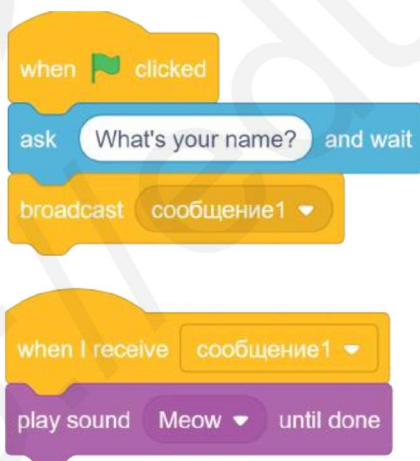
Scratch dasturida boshqa dasturlar kabi kichik dialog (muloqot) dasturchalarini yaratish mumkin. Bunday dasturlarda sprayt qahramonlari bilan muloqot qilish, ular savol berishi, siz esa, ularga javob berishingiz kabi qiziqarli loyihalarni yaratish mumkin.

Muloqot dasturlarida foydalanuvchi javob berishi (matn kiritishi) uchun qandaydir komanda yoki muloqot oynasi bo'lishi kerak. Scratch dasturida foydalanuvchi ma'lumotlarni kiritish ko'rsatmasini bajarish uchun  (Sensor) bo'limi buyruqlaridan foydalanishi mumkin. Bu bo'limda asosiy ko'rsatmalardan biri bu — **so'rash va kutish**; 

Dastur skriptida bu blok qo'yilganda va dastur ishga tushirilganda, sahna oynasining quyi qismida matn yoki son kiritish uchun maydon paydo bo'ladi. Foydalanuvchi bu maydonga o'z javobini yozadi va **Enter** tugmachasini bosadi yoki maydon quyi qismida matn kiritish satrida  belgi qo'yiladi.

1-mashq. Dastur ishga tushirilganda, ismingizni so'raydigan va ovoz beradigan skriptni hosil qiling. Bajarish texnologiyasi

Dasturni ishga tushiramiz. Qahramonimiz mushukchani ekran o'rtasida qoldiramiz va skriptlar oynasiga quyidagi skriptlarni teramiz. Loyihani ishga tushiramiz va "Ovoz" deb saqlab olamiz.

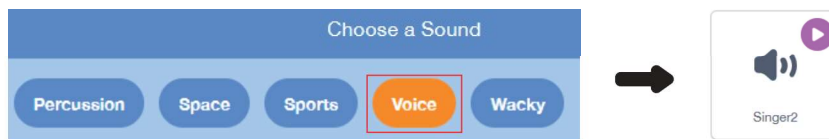


2-mashq. Spraytlardan biri, masalan: **Piko** ashula ayta oladi. "Ashula aytib beraymi?" degan savolga "Ha" deb javob berganda, ovoz chiqish skriptini yozing.

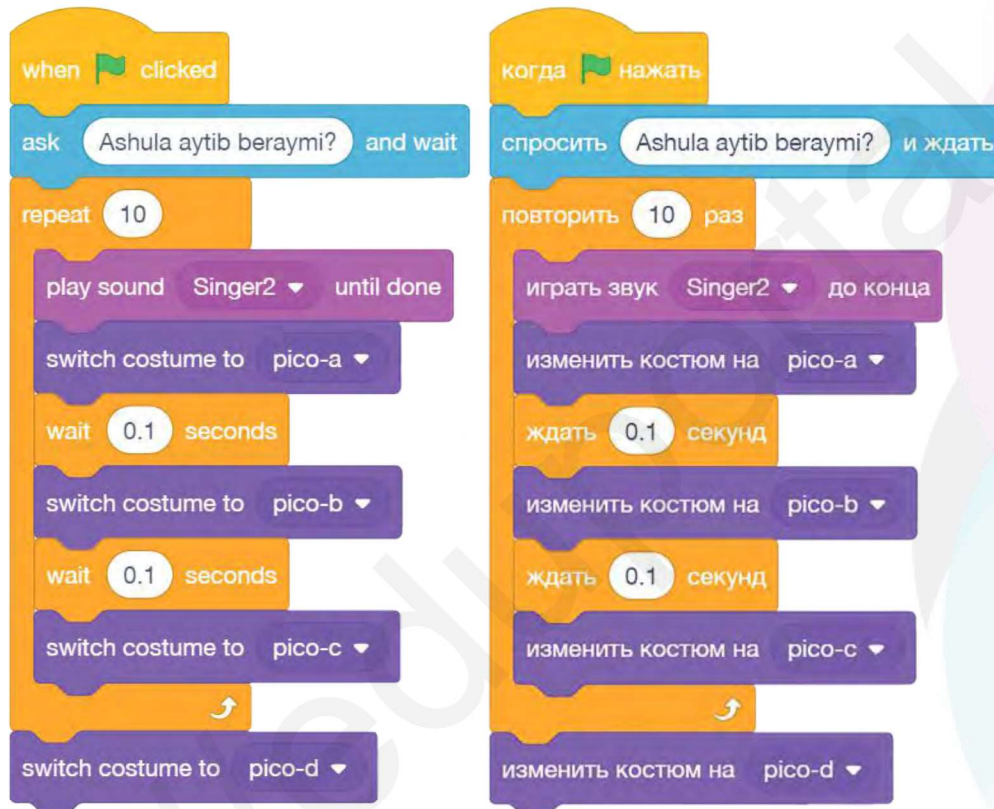
Bajarish texnologiyasi

- dasturni ishga tushiramiz. Mushukcha spraytini olib tashlaymiz va spraytlar kolleksiyasidan **Piko** spraytini sahnaga joylashtiramiz;
- **Costumes** (kostyumlar) bo'limidan uning a, b, c – liboslarini ishlatamiz;
- **Sounds** (ovozlar) bo'limidan **Voice papkasini tanlaymiz va Singer 2** musiqasini belgilaymiz;





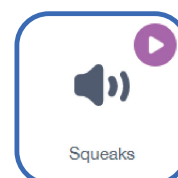
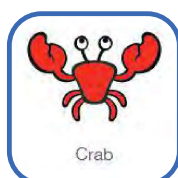
– **Code** – skriptlar bo‘limiga o‘tib, quyidagi bloklarni yig‘amiz. Loyihani ishga tushiramiz va “Piko” deb saqlab olamiz.

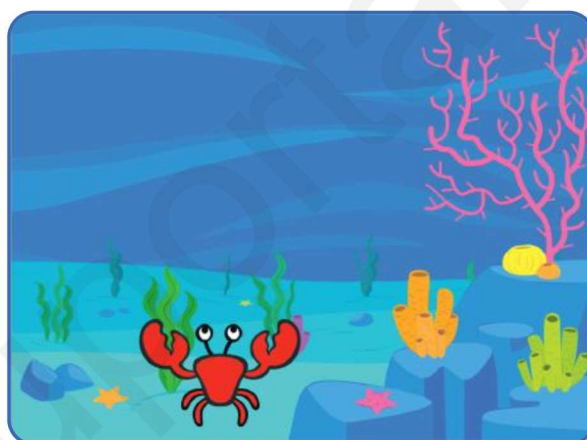
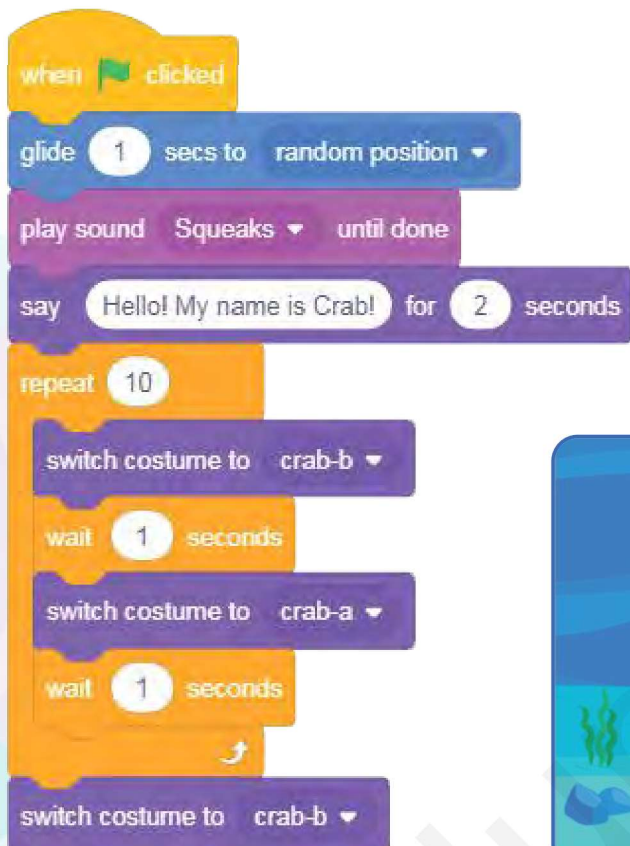


3-mashq. Yangi qahramon — Crab (qisqichbaqa) spraytini harakatlantirib ovoz berish dasturini tuzing.

Bajarish texnologiyasi

- dasturni ishga tushiramiz. Mushukcha spraytini olib tashlaymiz va spraytlar kolleksiyasidan **Crab** spraytini tanlaymiz;
- qisqichbaqaning 2-kostyumi mavjud, uni **Costumes** bo‘limidan o‘rnatamiz;
- Fon bo‘limidan **Underwater 1**-rasmini o‘rnatamiz;
- **Sounds** bo‘limiga o‘tib, **Animals** → **Squeaks** → musiqasini tanlaymiz;
- skriptlar bo‘limiga o‘tib quyidagi skriptni hosil qilamiz.





SAVOL VA TOPSHIRIQLAR



1. Scratch dasturida Sensor bloki qanday vazifani bajaradi?
2. Muloqot so'zlarini yozish uchun qaysi blok tanlanadi?
3. Sprayt kostyumlarini almashtirish uchun qaysi rangdagi blok ishlatiladi?
4. Spraytlarga tovush qo'yish qanday amalga oshiriladi?
5. Yangi loyiha yarating. Rasmda tasvirlangan qahramonimiz mushukchaning maktab binosi fonida harakat ssenariysi (algoritmi) va dasturini tuzing.



UYGA VAZIFA



1. O'ngdan chapga, chapdan o'ngga yurib ketayotgan mushukcha har 50 qadamda to'xtab, "Myau" degan ovoz chiqaruvchi dastur tuzing [Bu misolni bajarish uchun "Управление" (boshqarish) blokiga murojaat qilinadi].
2. Spraytlar kolleksiyasidan biror qahramonni tanlang va u qatnashgan animatsiya ssenariysini yarating.