

Activitatea 1

- Creați un nou proiect (cu motanul Scratch ca personaj).
- Ștergeți personajul efectuând click dreapta pe acest personaj și alegând din meniul contextual Ștergere.
- Alegeți din Bibliotecă decorul Deșert.
- Alegeți din bibliotecă personajul Parrot.
- Trageți personajul în partea stângă a scenei.
- Din categoria Evenimente, trageți blocul „când se dă clic pe steguleț”, așezându-l pe suprafața de editare din dreapta.
- Din categoria Mișcare, trageți blocul „înaintează 10 pași” și sudați-l cu blocul anterior. Modificați numărul de pași la 20.
- Din categoria Aspect, trageți blocul „treci la costumul parrot-b” și așezați-l sub blocurile anterioare.
- Din categoria Control, trageți blocul „așteaptă 1 sec”, modificați-l la 2 sec și așezați-l sub monolitul format de celelalte blocuri sudate.
- Desprindeți de blocul inițial întregul ansamblu format din cele 3 blocuri trăgând de blocul albastru, cu mouse-ul, în jos. Dați click dreapta pe blocul „înaintează 20 pași” și alegeți duplică.
- Deplasând cu mouse-ul blocul detașat, până ce elementul de îmbinare se colorează intens, sudați din nou cu blocul inițial. Sudați și blocurile copiate de întregul ansamblu. Dacă blocurile nu sunt așezate în ordinea corectă, le puteți trage cu mouse-ul și reaseza acolo unde le este locul.
- Modificați ultima opțiune în „treci la costumul parrot-a”, apoi apăsați pe steagul verde pentru a vizualiza efectul. Dacă pasărea nu zboară, cauza cea mai frecventă este aceea că nu sunt sudate blocurile (sunt doar așezate foarte aproape).
- Continuați aplicația inserând blocuri care fac „zborul” păsării mai interesant. Puteți, de exemplu, să inserați sunete bird și sunete bird modificate, să o faceți să vorbească etc.
- Salvați pe calculator proiectul cu numele Papagal.

Activitatea 2

- Creați un nou proiect (cu motanul Scratch ca personaj).
- Alegeți din Bibliotecă decorul Deșert.
- Trageți motanul în partea stângă a scenei.
- Alegeți din Bibliotecă un personaj nou: papagalul Parrot.
- Trageți papagalul în partea dreaptă a scenei.
- Editați costumul parrot-a oglindindu-l vertical (să se afle cu fața la motan).
- Creați primul script pentru motan, cu blocul inițial când se dă click pe acest personaj.
- Încheiați scriptul cu expediere mesaj1 la toți.
- Creați un script pentru papagal. Încheiați scriptul cu expediere mesaj2 la toți.
- Reveniți la motan și creați un nou script, în același loc cu primul, dar nesudat cu acesta.
- Dați click pe motan și observați efectul.