



Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

Registre a la web d'Scratch:

- Un cop hàgiu instal·lat el programa, **registreu-vos a la [web d'Scratch](#)**. És gratuït i no envien publicitat.





Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

- Introduïu les vostres dades personals.



The image shows the Scratch website's registration page. At the top, the Scratch logo is displayed in orange, with the tagline 'imagina • programa • comparteix' below it. To the right of the logo is a navigation bar with links: 'casa', 'projectes', 'galeries', 'suport', 'fòrums', and 'qu'. Below the navigation bar is a button that says 'Entra o Registra un nou compte'. The main section is titled 'Crear un compte' and contains several input fields for user registration. The fields are: 'Usuari*' with the value 'ignasitecno', 'Contrassenya*' with masked characters, 'Confirmar la Contrassenya*' with masked characters, 'Data de Naixement*' with dropdown menus for 'Juny' and '1974', 'E-mail*' with the value 'ignasi.tecno@gmail.com', 'Gènere*' with a dropdown menu showing 'home', and 'País*' with a dropdown menu showing 'Espanya'.

SCRATCH
imagina • programa • comparteix

[Entra](#) o [Registra](#) un nou compte

Crear un compte

Usuari* ignasitecno

Contrassenya*

Confirmar la Contrassenya*

Data de Naixement* Juny ▼ 1974 ▼

E-mail* ignasi.tecno@gmail.com

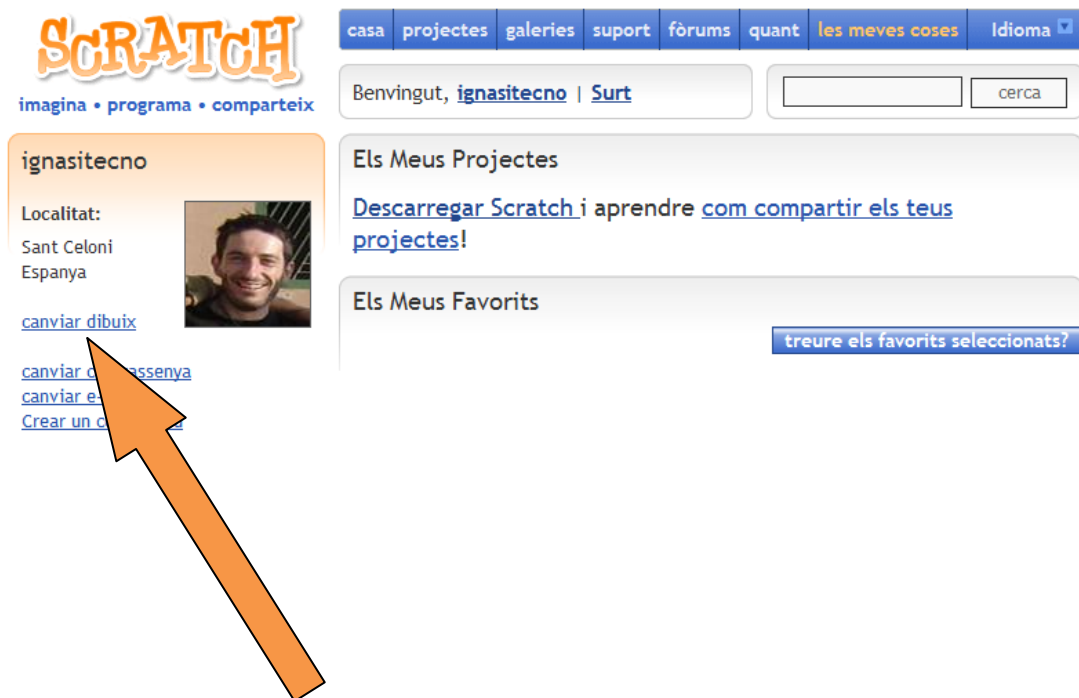
Gènere* home ▼

País* Espanya ▼



Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

- Si el registre ha anat bé, us apareixerà una pantalla com aquesta:



Podeu canviar la imatge del perfil

- Per poder compartir els projectes, entreu al moodle i introduïu el vostre nom d'usuari d'Scratch al llistat que trobareu al mòdul 1.



Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

Quants projectes hi ha registrats a dia d'avui? 2,664,083 projectes!!!

Penseu que tots i cadascun d'aquests projectes poden ser descarregats, executats, analitzats i modificats per vosaltres mateixos.

Voleu veure quina pinta té un programa fet i acabat? Encara que sigui només per satisfer la curiositat, triarem un dels jocs que acompanyen Scratch. No cal instal·lar res, ja ve per defecte. Fixem-nos en el menú de botons envoltat amb el color granat a la figura anterior. Triem l'opció obre del menú Fitxer:



i després de triar Exemples obtenim la finestra següent:





Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

Ara triem Games



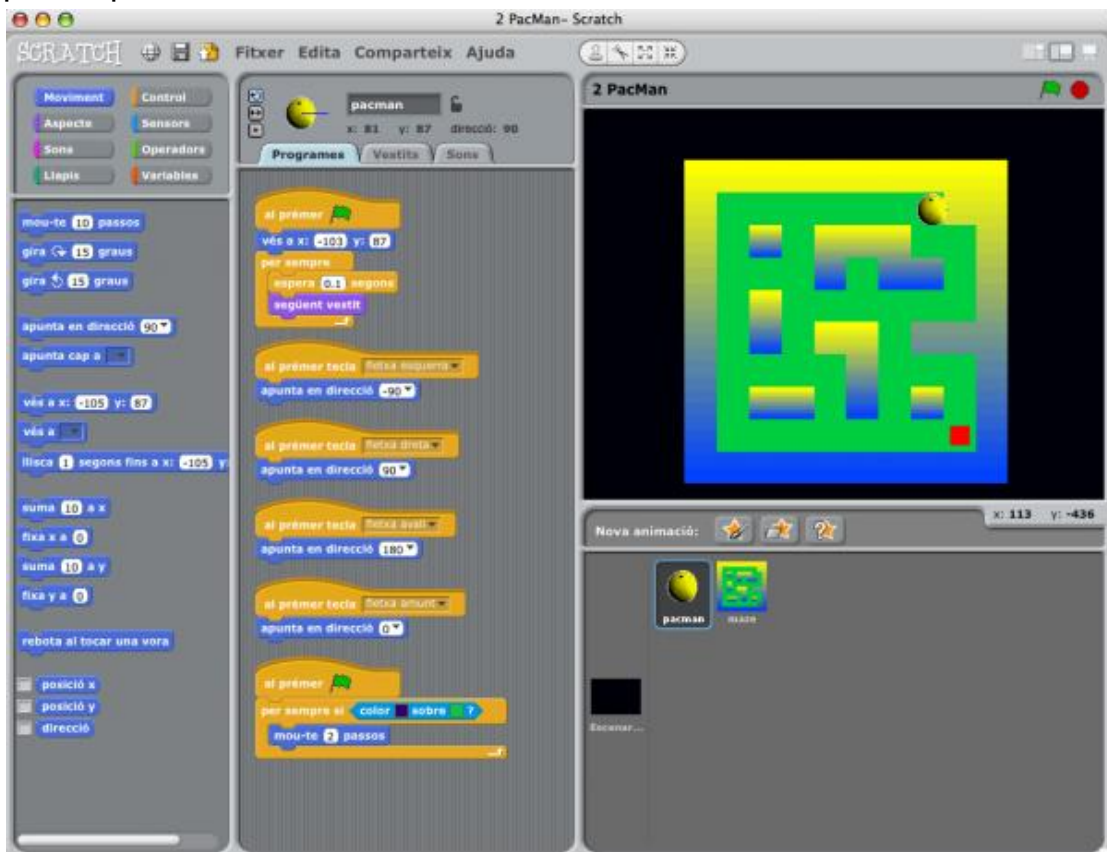
i després PacMan



I ja podeu jugar a (una versió molt senzilla del) PacMan de tota la vida!
Amb la bandereta verda per engegar el joc i el botó vermell per aturar



podeu passar una bona estona





Scratch: Pensament Creatiu a l'Aula.

Fixeu-vos un moment en totes les regions en les que abans hem posat èmfasi, quin aspecte tenen ara que hi ha un programa carregat? Les categories de les instruccions i les instruccions no són pas diferents, però a la zona de programació hi ha un, o més, programes; a la figura veiem un tros del programa associat al comecocos, seleccionat a la zona d'objectes. També cal destacar com el fons de l'escenari no és blanc (podem posar-hi allò que vulguem!) i tot el joc es desenvolupa a l'escenari. Això serà sempre així. Els nostres programes manipularan objectes que tindran com a espai d'actuació l'escenari. Allà podran interaccionar amb altres objectes.

Evidentment no volem que entengueu això ara mateix!!. Això ha estat un tast del que sereu capaços de fer un cop hagueu acabat el curs. **El límit? La vostra imaginació...**