

Scratch — tworzenie prostej gry w stylu Ponga z Klubem Kodowania

W maju, miesiącu Scratcha, zapraszamy najmłodszych entuzjastów technologii do stworzenia razem z nami prostej gry w stylu klasycznego Ponga!

Scratch to obiektowy, wizualny język programowania, wykorzystywany przede wszystkim do zainteresowania dzieci kodowaniem i programowaniem. Został zaprojektowany przez Mitchela Resnicka i jest rozwijany przez zespół pracujący w Lifelong Kindergarten Group w MIT Media Lab. Scratch umożliwia tworzenie interaktywnych historyjek, gier, czy animacji. Programowania odbywa się poprzez układanie bloków-puzzli odpowiadającym komendom wykonywanym później przez gotowy program. Obecnie Scratch występuje w dwóch podstawowych wersjach, jako Scratch i Scratch Junior — przeznaczony dla najmłodszych entuzjastów technologii. Jego echa odnajdziemy jednak także w wielu pochodnych projektach bazujących na wizualnym języku programowania.

„Dużego” Scratcha znajdziecie tutaj: www.scratch.mit.edu

Scratcha Juniora tutaj: www.scratchjr.org

Poradnik stworzył dla Was Bartek Kiełtyka — pracownik gorlickiej biblioteki, jeden z członków Klubu Kodowania MBP w Gorlicach.