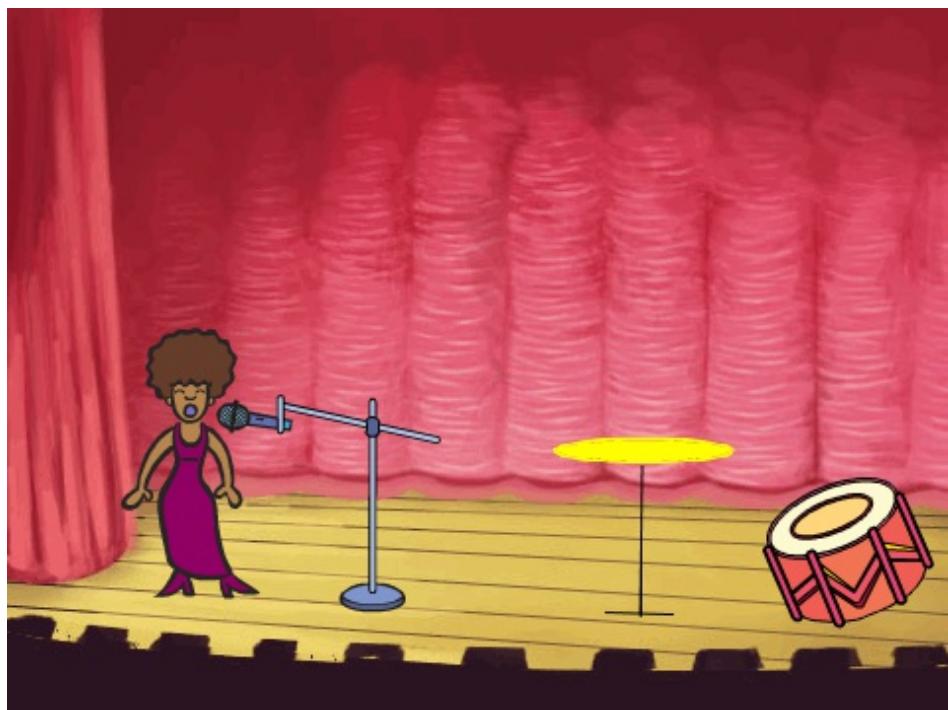


All Code Clubs must be registered. By registering your club we can measure our impact, and we can continue to provide free resources that help children learn to code. You can register your club at codeclubworld.org.

Uvod

U ovom projektu naučit ćeš kako programirati vlastite glazbene instrumente!



Activity Checklist

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one



Test your Project

Click on the green flag to **TEST** your code



Save your Project

Make sure to **SAVE** your work now

Korak 1: Likovi

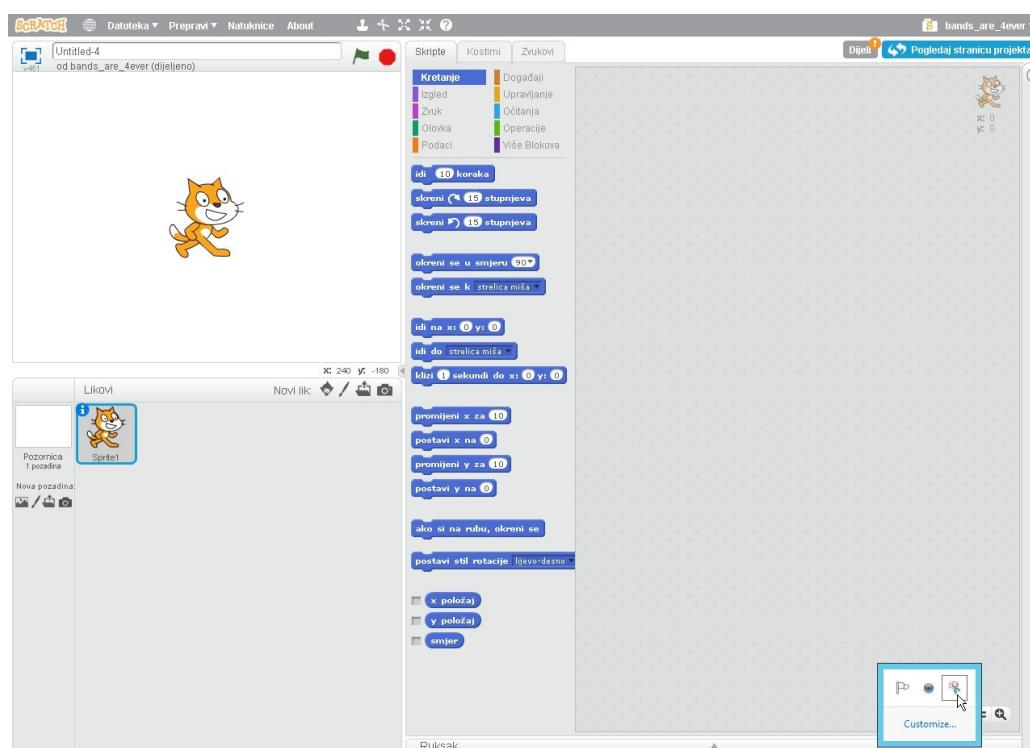
Prije samog dodavanja naredbi potrebno je dodati objekt na koji će se one odnositi. U Scratchu se takvi objekti nazivaju ‘likovi’.

Zadatci

- Za početak, otvorи program Scratch. Možeš ga pronaći i na internetu na adresi jumpto.cc/scratch-new.



Izgleda ovako:

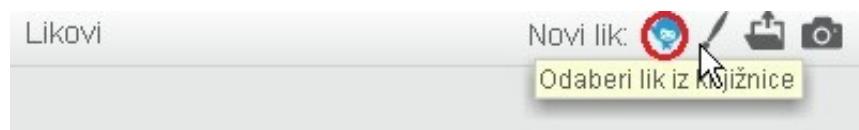


- Mačka koju vidiš je maskota Scratcha. Ukloni ju tako da na nju klikneš desnom tipkom miša. Iz izbornika kojeg dobiješ odaberि naredbu ‘obriši’.





- Za dodavanje novog lika potrebno je kliknuti na ikonu 'Odaberi lik iz knjižnice' kako bi se otvorio popis svih Scratch likova.



- Listaj dolje dok ne pronađeš bubenj. Klikni na njega, a zatim na gumb 'OK' kako bi se bubenj dodaо u projekt.



- Klikni na ikonu 'umanji', zatim nekoliko puta na bubenj da se smanji.



Spremi projekt

Daj svom programu ime tako što ćeš ga upisati u okvir za tekst u gornjem lijevom kutu. Zatim iz izbornika ‘Datoteka’ odaberi naredbu ‘Spremi’.



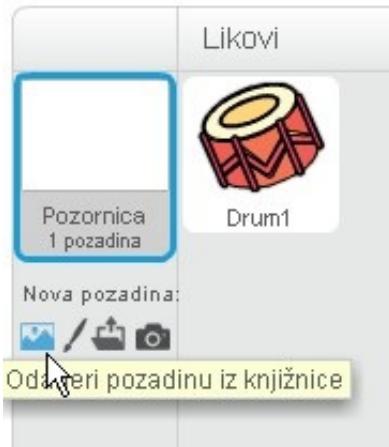
Korak 2: Pozornica

Pozornica je prostor na lijevoj strani i tamo će tvoj projekt oživjeti. Zamisli da je to prostor za izvedbu, kao prava pozornica!

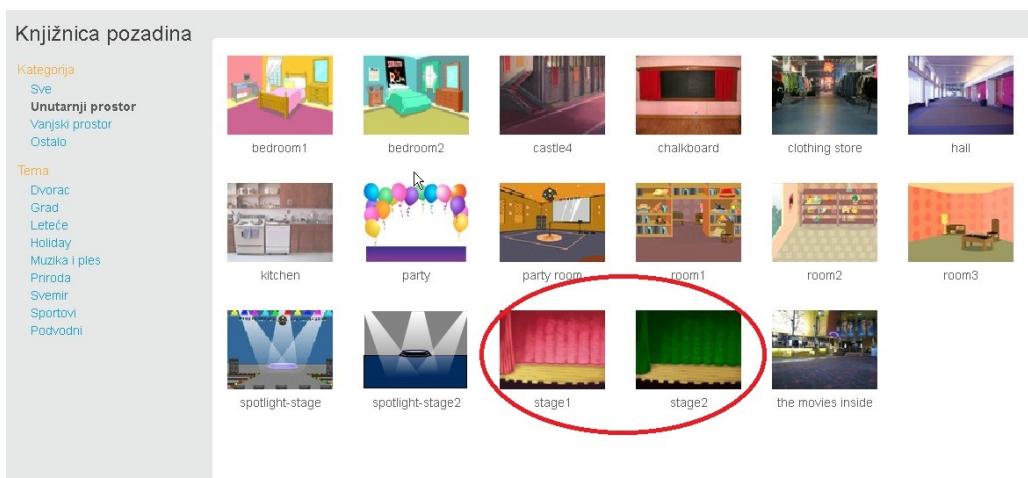


Zadatci

- Trenutno je pozornica bijela i izgleda prilično dosadno!
Dodajmo joj pozadinu klikom na ‘Odaberij pozadinu iz knjižnice’



- U izbornicima koji se nalaze na lijevoj strani odaberij ‘Unutarnji prostor’, pronađi i odaberij pozadinu pozornice i klikni na gumb ‘OK’



- Tvoja pozornica bi sada trebala izgledati ovako:



Korak 3: Stvaranje bubnja

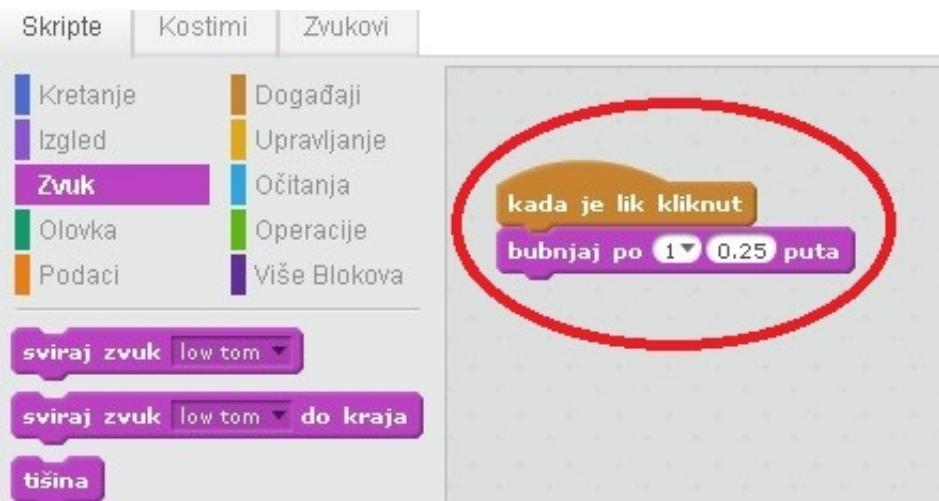
Sada ćemo programirati bubenj tako da proizvede zvuk svaki puta kada ga se udari.

Zadaci

- Blokove naredbi možeš pronaći na kartici ‘Skripte’. Primjeti kako su razdvojeni u skupine koje su različito obojane!



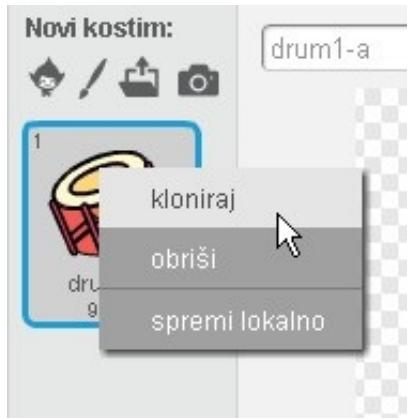
Klikni na lik bubenja, zatim prenesi ova dva bloka s naredbama u prostor za unos naredbi koji se nalazi na desnoj strani prozora. Vodi računa o tome da su povezani (kao Lego kockice):



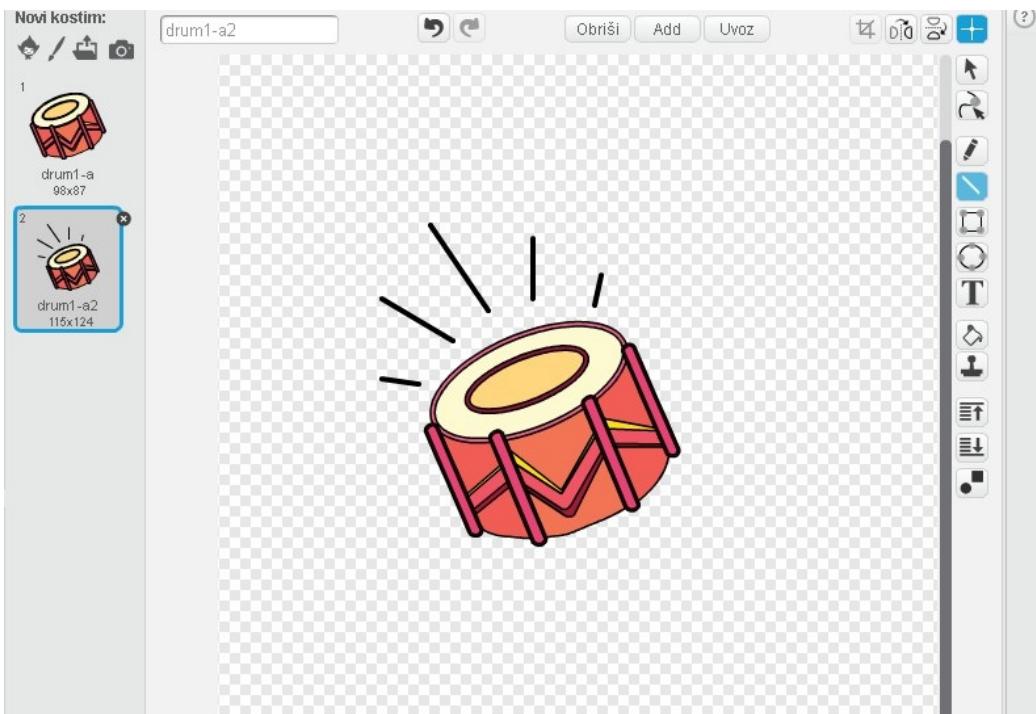
- Klikni na bubanj i isprobaj svoj novi instrument!
- Stvarajući novi kostim možeš promijeniti izgled bubnja kada se na njega klikne. Odaberi karticu 'Kostimi' i vidjet ćeš sliku bubnja.



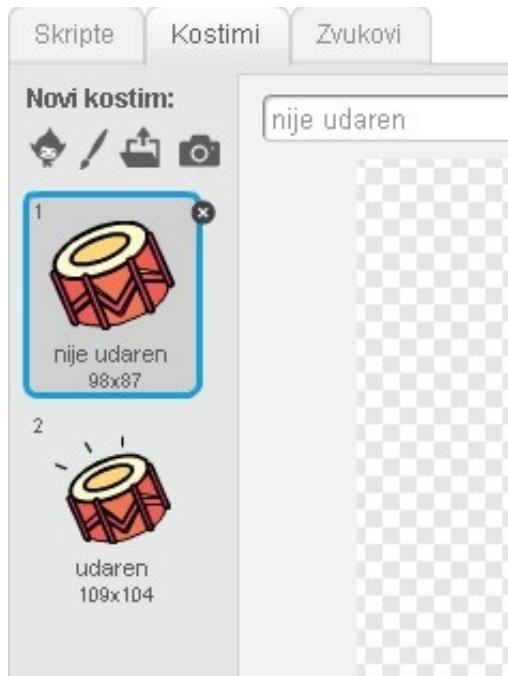
- Klikni desnim klikom na kostim i klikni 'Kloniraj'. Napravit će se kopija kostima.



- Klikni na novi kostim, odaberi alat za crtanje linija i nacrtaj linije tako da izgleda kao da bubanj proizvodi zvuk.



- Imena kostima sada baš i nisu od velike pomoći. Preimenuj ih u 'nije udaren' i 'udaren' tako što ćeš upisati novo ime svakog kostima u okvir za tekst.



- Sada kada imaš dva različita kostima za svoj bubanj, možeš odabrati koji kostim će se prikazati u kojem trenutku! Dodaj ove dvije naredbe svom bubenju:



Naredba za promjenu kostima nalazi se u kartici ‘Izgled’ {.blocklooks}

- Isprobaj svoj bubenj. Kada se na njega klikne, trebao bi izgledati kao da je udaren!



Spremi promjene u projektu

Izazov: Poboljšaj svoj bubenj.

- Možeš li promijeniti zvuk kojeg proizvodi bubenj kada ga se klikne?



- Možeš li postići da bubenj proizvede zvuk kada se pritisne razmaknica? Trebat će ti naredba {.blockevents}:



Umjesto prenošenja možeš kopirati već postojeći kôd - klikni na njega desnom tipkom miša i odaberi naredbu 'kloniraj'.



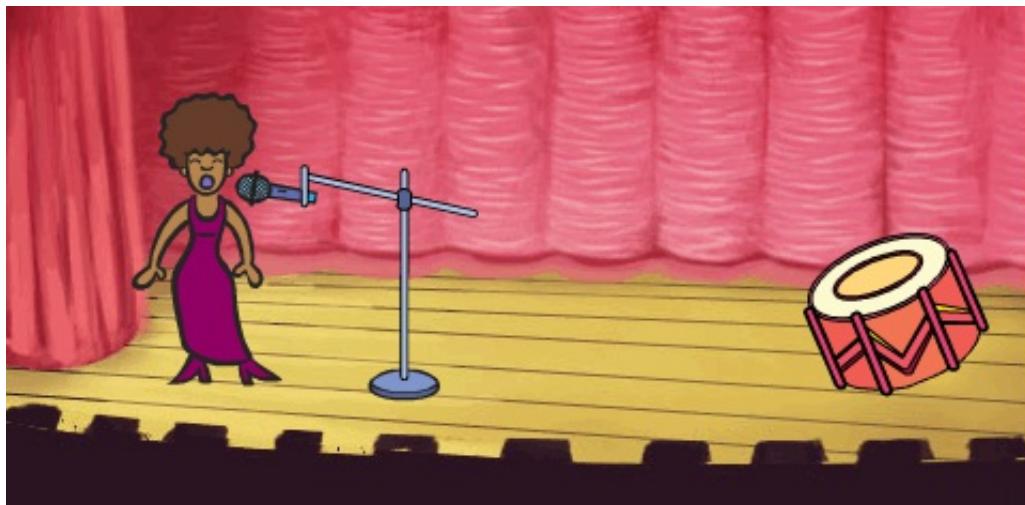
Spremi promjene u projektu

Korak 4: Stvaranje pjevačice

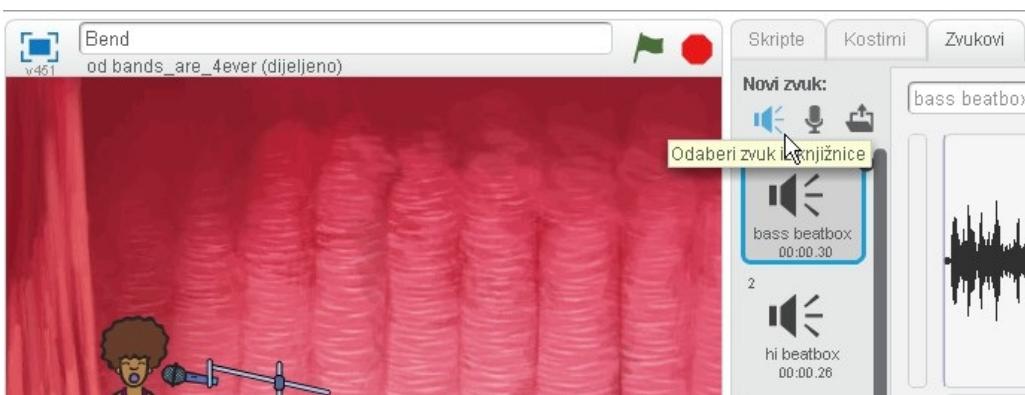
Dodajmo bendu i pjevačicu!

Zadaci

- Na pozornicu dodaj još dva lika: pjevačicu i mikrofon.



- Kako bi pjevačica zapjevala, liku treba dodati zvuk. Označi lik pjevačice, odaberि karticu 'Zvukovi' i ikonu 'Odaberи zvuk iz knjižnice':



- Prikladan zvuk nađi u izborniku 'Glasovi'.

Knjižnica zvukova

Kategorija

Sve
Životinja
Efekti
Elektronski
Ljudi
Instrumenti
Glazba
Musical Notes
Udaraljke
Glasovi



human beatbox1



human beatbox2



scratch beatbox



singer1



singer2



snare beatbox



snare beatbox2

- Nakon dodavanja zvuka na kartici ‘Skripte’ dodaj sljedeći kôd:



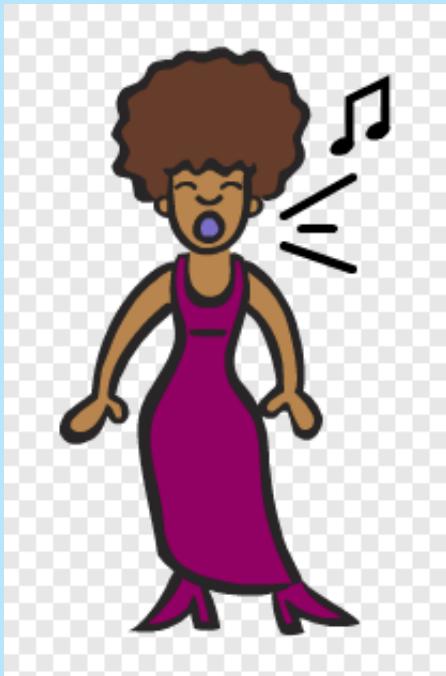
- Klikni na pjevačicu i provjeri pjeva li.



Spremi promjene u projektu

Izazov: Promjena kostima pjevačice

- Možeš li napraviti da tvoja pjevačica izgleda kao da pjeva kada ju se klikne? Ako trebaš pomoć, možeš koristiti upute za stvaranje bubenja iznad.



Sjeti se testirati kako tvoj novi kod radi!



Spremi promjene u projektu

Izazov: Napravi svoj vlastiti bend

Iskoristi sve prethodno naučeno za izradu svog vlastitog benda! Možeš stvoriti bilo koji instrument, a možeš i pregledati raspoložive zvukove i instrumente da dobiješ ideje.

The screenshot shows a user interface for a sound library. On the left, there's a sidebar titled "Knjižnica zvukova" (Sound Library) with a "Kategorija" (Category) section containing links like "Sve" (All), "Životinja" (Animals), "Efekti" (Effects), "Elektronski" (Electronic), "Ljudi" (People), "Instrumenti" (Instruments), "Glazba" (Music), "Musical Notes", "Udarajke" (Drumming), and "Glasovi" (Voices). The main area displays nine sound preview buttons arranged in a 3x3 grid. Each button has a speaker icon and a small image representing the sound. The buttons are labeled: "afro string", "alien creak1", "alien creak2"; "bell toll", "bird", "birthday bells"; and "car passing", "cave", "chee chee". To the right, a context menu is open over one of the buttons, with the title "postavi instrument na" (Set instrument to) and "sviraj ton" (Play tone) followed by a dropdown menu listing instrument names: (1) Klavir, (2) Klavir, (3) Orgulje, (4) Gitaru, (5) Električna gitara, (6) Bas, (7) Pizzicato, and (8) Violinčela. A cursor arrow points to the "Bas" option.

Tvoji instrumenti ne moraju predstavljati ono što jesu. Na primjer, možeš napraviti klavir od muffina!



Kao što koristiš već postojeće likove, možeš nacrtati i vlastite.

The screenshot shows a character creation interface. At the top, there's a toolbar with icons for creating a new character ("Novi lik") and drawing ("Nacrtaj vlastivi lik"). Below the toolbar, there are four thumbnail preview images: a red cloth, a yellow drum, a microphone stand, and a character icon. A large yellow button labeled "Nacrtaj vlastivi lik" (Draw your own character) is prominently displayed.

Imaš li mikrofon, možeš snimiti svoje vlastite zvukove. Također možeš koristiti i web kameru!

The screenshot shows a sound recording interface. It features a control panel with a "sviraj zvuk" (Play sound) button set to "meow" and "do kraja" (until end). Below it is a "record..." button. To the right, there's a timer-like control labeled "kada je" (When) with "video prikaz" (Video display) and a value of "10".

