

Die Scratch Reference Guide bevat dokumentasie wat die koppelvlak beskryf. Hierdie plakkaat is 'n opsomming van inligting oor die koppelvlak.

Die kieskaart (*menu*) is vir al die gewone takies soos stoor en laai van programme. Die **Share**-opsie is om jou Scratch-program op die Scratch-webblad te laai vir enige iemand wat daarin mag belangstel.

Tabs om 'n *sprite* se eienskappe te verander – *sprites* het instruksies (*scripts*), kostuums (hoe hulle lyk) en klank. Met die tabs kan jy hierdie eienskappe vir jou huidige *sprite* opstel.

- o **Scripts** vertoon die **Scripts Area** wat al die instruksies vir die huidige *sprite* bevat (die een wat jy selekteer het).
- o **Costumes** laat jou toe om die voorkoms van jou *sprite* te verander. 'n Kostuum kan met **Paint**, of **Import** (laai vanaf skyf) verander word, of jy kan jou rekenaar se *webcam* gebruik om 'n foto te neem. Elke kostuum MOET 'n unieke naam hê.
- o **Sounds** kan opgeneem word, of deur **Import** gelaai word. Elke klank MOET 'n unieke naam hê.

Toolbar – Hier kan jy vinnig jou *sprite* dupliseer, uitvee en groter of kleiner maak.

Instruksie groepe (elke button vertoon 'n ander versameling bevele)

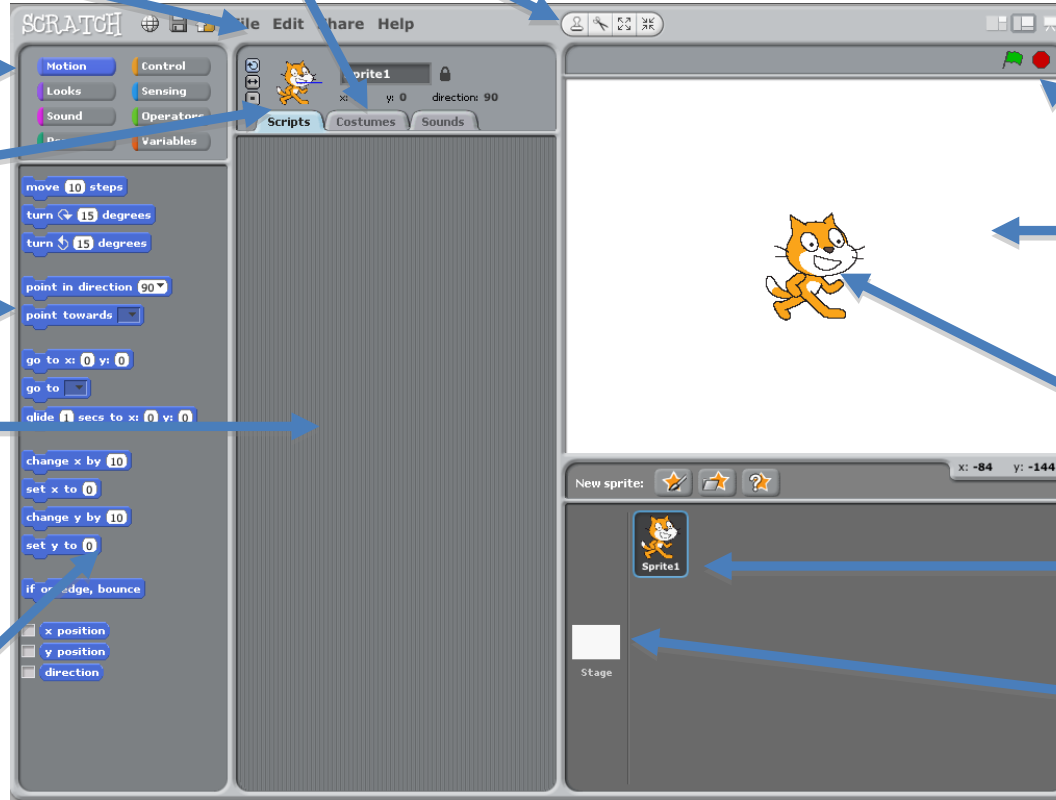
Inligting oor die huidige *sprite*. Dit wys vir watter *sprite* jy besig is om 'n *script* te skryf, waar dit op die verhoog is en in watter rigting dit wys. Die drie linkerkantste *buttons* laat jou toe om die rigting te beheer waarin die *sprite* kan draai en in watter rigting dit wys.

Blocks Palette – die beskikbare instruksies vir die groep wat gekies is word hier vertoon.

Jy kan die instruksies gebruik, deur dit na die **Scripts Area** te sleep.

Elke programblok lyk soos 'n stukkie van 'n legkaart. Deur die blokke inmekaar te pas, word die instruksies in 'n program saamgevoeg.

Sommige programblokke bevat getalwaardes, aftrek-kieslyste en skerppunt-blokkies. Dit beteken dat die instruksie sal reageer indien jy die waardes verander, of 'n item in die lys kies, of 'n *comparison*-blok in die hokkie insleep. Jy kan ook veranderlikes in die plek van getalwaardes plaas.



Skerm-uitleg-opsies – verander die skerm se voorkoms – klik daarop en probeer. Die laaste een (wat soos 'n skerm lyk) is die *presentation mode*. Dit vertoon die afvoer op 'n vol skerm (soos 'n voorlegging).

Voer uit en Pause / Stop – voer program uit of *pause* / stop program deur hierop te klik.

Verhoog (stage) – al die aksie vind hier plaas.

Die verhoog is 480 eenhede wyd en 360 eenhede hoog. Dit is in 'n XY-assestelsel verdeel. Die middel van die verhoog se X- en Y-koördinate is 0. Die X-koördinate is vanaf -240 tot 240 en die Y-koördinate is vanaf -180 tot 180.

Sprite – Die karakter waarvoor jy instruksies skryf.

X- en Y-koördinate – verander soos wat jy die muis beweeg. Dit help jou deur vir jou te wys watter koördinate in die program gebruik kan word.

Sprite List – hier skep en bestuur jy jou *sprites*. As jy hier op 'n *sprite* klik, dan verander die middelste paneel, sodat jy nou met die *scripts*, kostuums en klank werk vir die *sprite* wat jy gekies het.

Jy kan die eienskappe vir die verhoog verander as jy op die verhoog ikoon, aan die linkerkant van die **Sprite List**, klik.

Nuwe Sprites

Elke nuwe Scratch-projek begin met die kat-*sprite*. Om nuwe *sprites* te skep, klik op die volgende buttons:

		
Verf self 'n nuwe kostuum vir 'n <i>sprite</i> deur middel van Paint Editor.	Kies 'n nuwe <i>sprite</i>	Kry 'n verrassing <i>sprite</i>