

وقتی روی آیکن  کلیک می‌کنیم برنامه اسکرچ جونیور باز می‌شود. با کلیک روی دکمه خانه  وارد محیط برنامه می‌شویم.



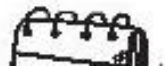
با کلیک روی این خانه وارد برنامه می‌شویم.


با کلیک روی علامت سوال درباره اسکرچ جونیور بیشتر یاد می‌گیریم.

با کلیک روی آیکن + می‌توانیم یک پروژه جدید را شروع کنیم.



وقتی اولین پروژه را باز می‌کنیم، این صفحه را می‌بینیم. هر بازی که می‌خواهیم بسازیم باید شکلک یا شخصیت داشته باشد و یک صحنه که روی آن بازی را اجرا کند. با استفاده از بلوک‌ها به شخصیت‌ها دستور حرکت در صحنه را می‌دهیم. هر چیزی که بخواهیم بسازیم در صحنه قرار می‌دهیم. بلوک‌های کد را با درگ کردن به محل قرار دادن بلوک می‌گذاریم. این بلوک‌ها به شکلک گربه دستور حرکت می‌دهد.




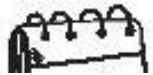
برای آوردن صحنه باید روی دکمه  کلیک کنیم.

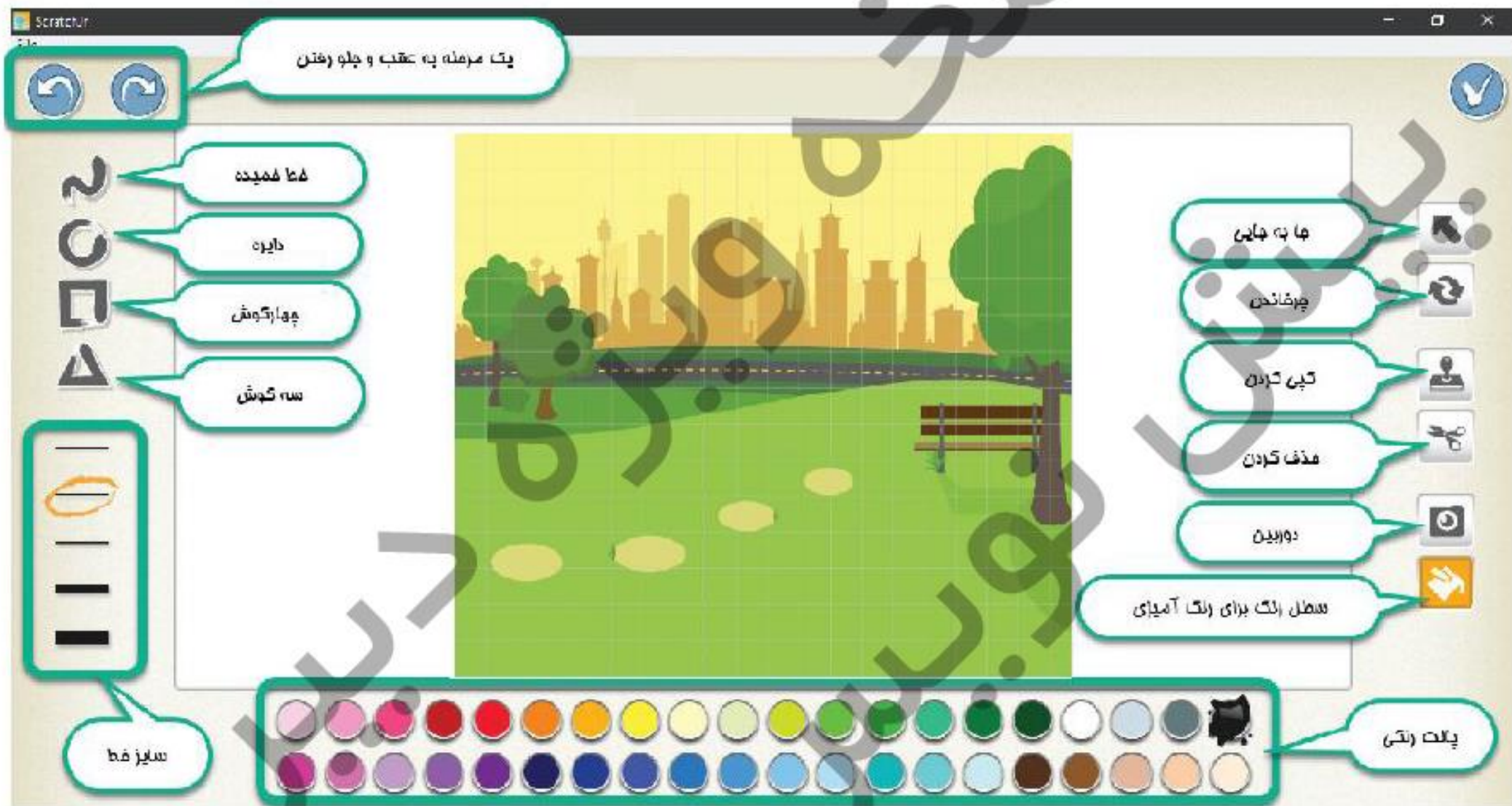


روی صحنه ایی که مورد نظر هست کلیک می کنیم و دکمه  را می زنیم.

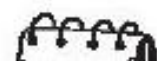
اگر یک صحنه سفید ساده بخواهیم روی صفحه صحنه خالی کلیک می کنیم و دکمه  را می زنیم.


اگر بخواهیم صحنه ای را به سلیقه خود تغییر دهیم، روی صحنه مورد نظر کلیک کرده و آیکن  را می زنیم تا وارد صفحه ویرایش شویم و بتوانیم صحنه را تغییر دهیم.

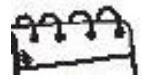




این صفحه ویرایش است. در این صفحه می‌توانید صحنه‌ها را با سلیقه خود بکشید و تغییر دهید.



وقتی برنامه اسکرچ جونیور را باز می‌کنیم همیشه اول یک شکلک یا شخصیت روی صحنه وجود دارد. برای آوردن شخصیت‌های دیگر روی آیکن  کلیک می‌کنیم.



روی شکلک یا شخصیت مورد نظر کلیک می‌کنیم و دکمه  را می‌زنیم. اگر بخواهیم رنگ یا ظاهر شکلک را تغییر دهیم، روی شکلک کلیک می‌کنیم و دکمه  را می‌زنیم تا وارد صفحه ویرایش شویم.



برای حذف یک شکلک باید روی شکلک کلیک کنیم و ماوس را نگه داریم تا علامت ضربدر قرمز ظاهر شود و بعد با زدن ضربدر شکل را حذف کنیم.

