



## ЧУВАЈ И ПРОГРАМИРАЈ!

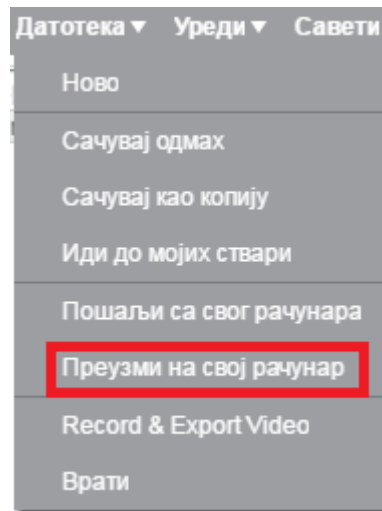
До сада си много тога научио/ла и вероватно знаш свашта да испрограмираш у Scratch-у.

Сада ћемо да научимо како се чува програм, лик, слика позадине, скрипте и слично.



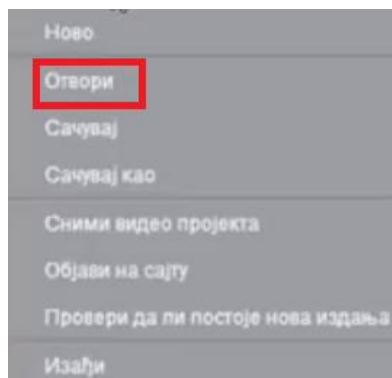
Помоћ можеш наћи у видео лекцији Лекција 12- Чувај и Програмирај!, на адреси:  
<https://youtu.be/LhKCxtJXrpg?list=PLvvY5P8IMAsA-KcZDwMTbhUKWg2ircoGO>

Ако желимо да сачувамо неки пројекат, неопходно је да кликнемо на **Датотека ▾** и изаберемо опцију Преузми на рачунар.



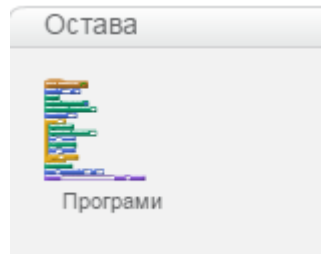
Након чега бирамо место на коме чувамо пројекат и име под којим га чувамо, и кликнемо на дугме **Save**.

Ако радимо у Offline едитору, можемо користити оне програме које смо направили Online, тако што из менија „Датотека“ изаберемо наредбу „Отвори“ и изаберемо програм који желимо да отворимо.





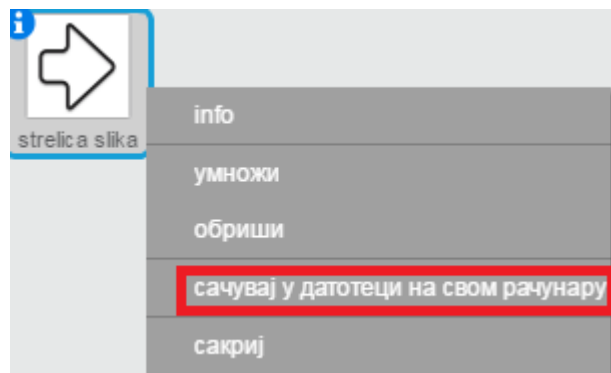
Одређене скрипте можеш сачувати и у својој „Остави“, која је доступна само у Online окружењу.



Скрипту једноставно можемо да превучемо у „Оставу“ и онда је имамо и у остави и у оквиру пројекта.

Шта још можемо да чувамо?

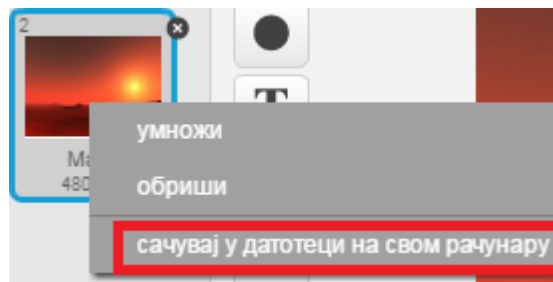
Можемо да чувамо лик, тада чувамо и његове скрипте. Лик чувамо тако што направимо десни клик на лик и изаберемо опцију „сачувај на свом рачунару“, као на слици:



Када чуваш лик, чуваш и његове скрипте.

Скрипте које имаш у остави можеш да користиш и у другим Scratch програмима.

Поред ликова, програма и скрипти, можемо чувати и позадине: клинемо десним кликом на позадину и сачувамо је у датотеци на свом рачунару, као што је приказано:



На сличан начин можемо сачувати и звук. Све сачуване слике и звукове можемо користити и у Offline окружењу.