

EDUSCRATCH

PROGRAMANDO COM O



TOCAR SOMS

Descrição dos comandos “toca som”

(Mar-2011)

USAR OS SONS EM SCRATCH

Para usar sons num projecto é preciso começar por incluí-los nos recursos de um sprites ou do palco. Clicando no separador “Sons” pode ver-se que sons já existem disponíveis para esse sprite; mas é também neste quadro que se tem acesso a dois botões para gravar e para importar sons, conforme a imagem junta documenta.

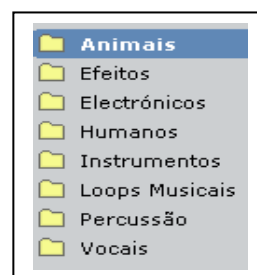


Admitindo que se pretende gravar o som de vozes ou mesmo de um qualquer reproduzidor, usando um microfone ligado ao computador, deve clicar-se no botão “Gravar”, que abre a seguinte janela:



Clicando na bola vermelha, pode iniciar-se a gravação. Os outros dois botões permitem a audição imediata do que se gravou e pode mudar-se, voltando a clicar na bola vermelha. A barra horizontal visualiza a altura do som e o botão OK termina a gravação, adicionando ao sprite o som gravado.

O segundo botão permite a importação de um som, obtido numa das bibliotecas do Scratch ou trazido para o computador, num dos formatos: MP3, WAV (não comprimido), AIF e AU (8 ou 16 bits). Num e noutro caso, é preciso procurar e seleccionar o ficheiro a importar. Os sons da biblioteca Scratch encontram-se nas pastas que esta figura documenta e são as primeiras a aparecer quando se clica no botão “Importar”. Quando se importa um som de outra pasta qualquer, o Scratch memoriza essa pasta que passa a aparecer primeiro, durante a sessão.

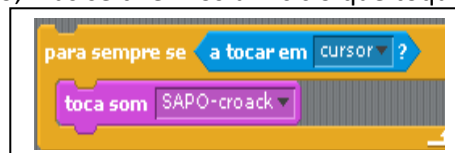


Depois de um som estar carregado nos recursos de um sprite, esse (e só esse) sprite, pode usá-lo com os comandos que abaixo veremos. Esta particularidade permite que dois sprites toquem, cada um o seu som, em simultâneo. É ainda possível arrastar o som de um sprite para o atribuir também a outro.



Há três comandos na galeria dos sons, destinados a tocar os recursos sonoros de um sprite. O primeiro arranca com a reprodução e passa o controlo para o comando seguinte, que o mesmo é dizer-se que o som irá tocar durante a execução dos próximos comando. O segundo, suspende a execução dos comandos de um bloco enquanto a reprodução durar. Há ocasiões em que tanto faz usar um como outro; mas há situações em que valorizamos muito a existência de ambos.

Se, por exemplo, tivermos o som de um automóvel a deslocar-se com um comando “desliza”, convém usar o primeiro, para que o som ocorra durante o deslocamento; mas se tivermos um ciclo que toque o mesmo som várias vezes seguidas e não usarmos o comando “toca som e espera”, ele estará sempre a começar, de cada vez que o ciclo se repetir, e não tocará até ao fim. Este é um erro cometido com alguma frequência. Veja-se este mau exemplo:



Finalmente, o comando “para todos os sons” destina-se a interromper a reprodução de todos os sons que todos os sprites estejam a emitir. Este comando, porém, não pára a execução dos ciclos, pelo que, se um comando “toca som” ou “toca som e espera” estiver dentro de um ciclo, pára de tocar, mas recomeça logo a seguir por força do controlo do ciclo, como se compreende.