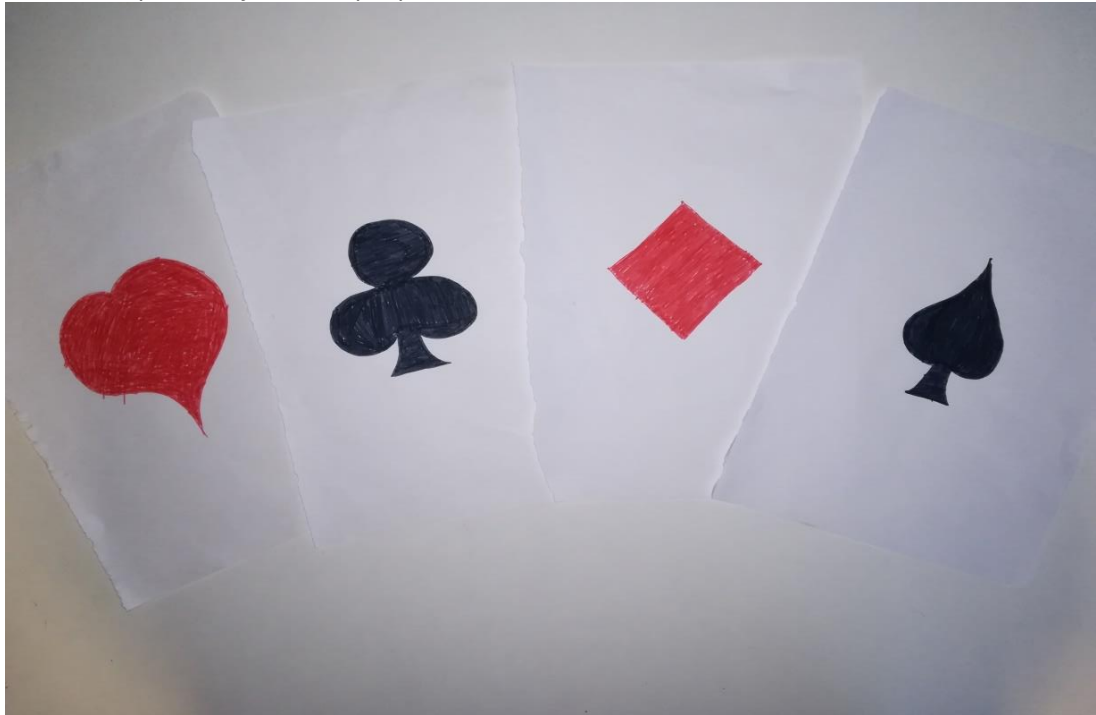


Снап!

У овом пројекту направићете карташку игру „Снап!“ у Скречу. Да бисте започели игру прво треба да усликате карту али пре тога морате да научите компјутер да гледа вашу карту и да препозна различите карте.

1. Направите четири карте

Ја сам направио четири карте од А4 папира. Нацртао сам пик, треф, срце и каро на средини папира и обојио их маркером



2. Идите на линк <https://machinelearningforkids.co.uk/>

3. Кликните на “Get started”

4. Кликните на “Log In” и укуцајте корисничко име и шифру, а ако немате налог питајте професора да вам направи. Ако сте заборавили шифру питајте професора или вођу групе да вам је ресетује

5. Кликните на “Projects” на врху корисничког менија

6. Кликните на “+ Add a new project”

7. Назовите Ваш пројекат „снaп“ и поставите да препознаје „images“

Start a new machine learning project

☐ Whole-class project?

Project Name *

snap

Recognising *

images

What type of thing do you want to teach the computer to recognise?
For words, sentences or paragraphs, choose "text"
For photos, diagrams and pictures, choose "images"
For sets of numbers or multiple choices, choose "numbers"
For voices and sounds, choose "sounds"

CREATE CANCEL

8. Кликните на “Create”

9. Видећете пројекат „снaп“. Кликните на њега

10. Кликните на „Train“

Train

Collect examples of what you want the computer to recognise

Train

Learn & Test

Use the examples to train the computer to recognise images

Learn & Test

Make

Use the machine learning model you've trained to make a game or app, in Scratch or in Python

Make

11. Кликните на “+ Add new label” и направите листу под називом „срце“

Recognising **images** as **srce**

[Back to project](#)

+ Add new label

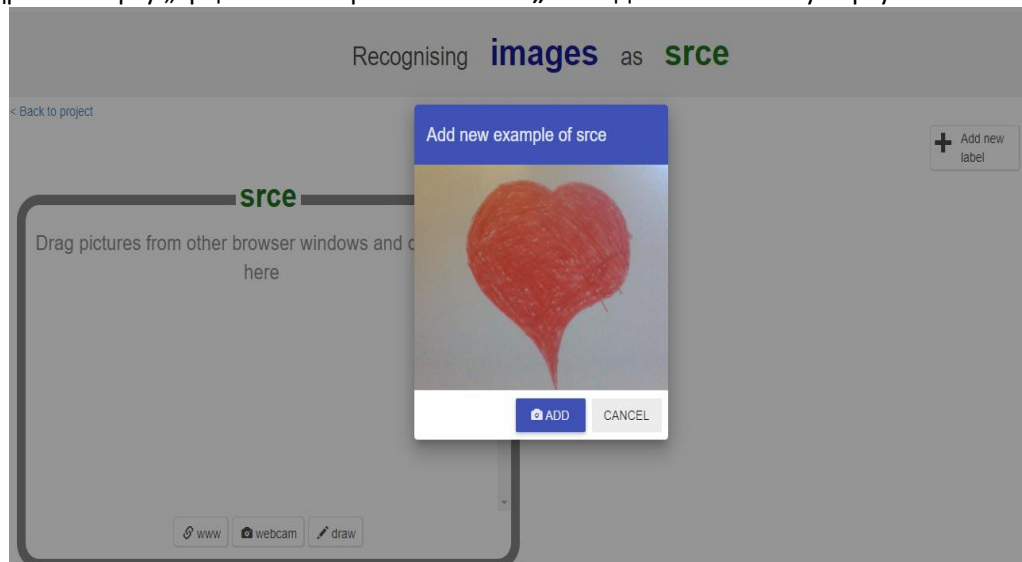
srce

Drag pictures from other browser windows and drop them here

www webcam draw

- 12.** Кликните на „webcam“
„The Preview window“ показује слику коју камера снима. Мораћете да кликнете **“Approve”** или **“Allow”** ако вам компјутер тражи дозволу да камера снима

- 13.** Држите карту „срце“ ка камери и кликните **„Add“** да сликате вашу карту



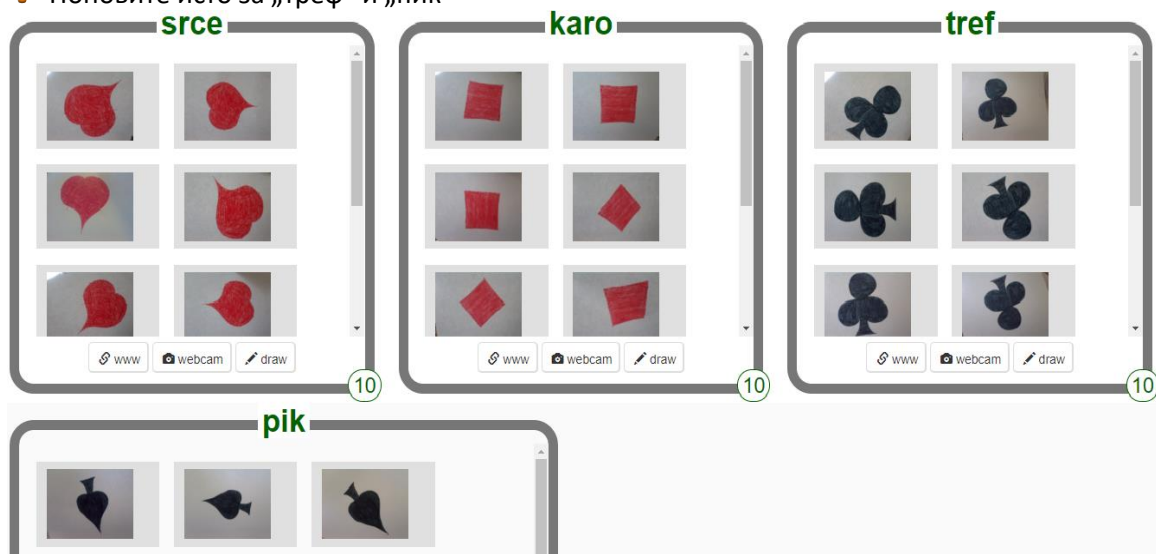
- 14.** Поновите ово док не дођете до **10** слика карте „срце“



- 15.** Кликните на **“+ Add new label”** и направите нову листу под називом „каро“

16. Кликните на „webcam“ на дну листе „karo“ и направите 10 слика карте „karo“

17. Поновите исто за „tref“ и „pik“



18. Кликните на линк “< Back to project”

19. Кликните на “Learn & Test”

20. Кликните на “Train new machine learning model”

21. Сачекајте пар минута да се заврши

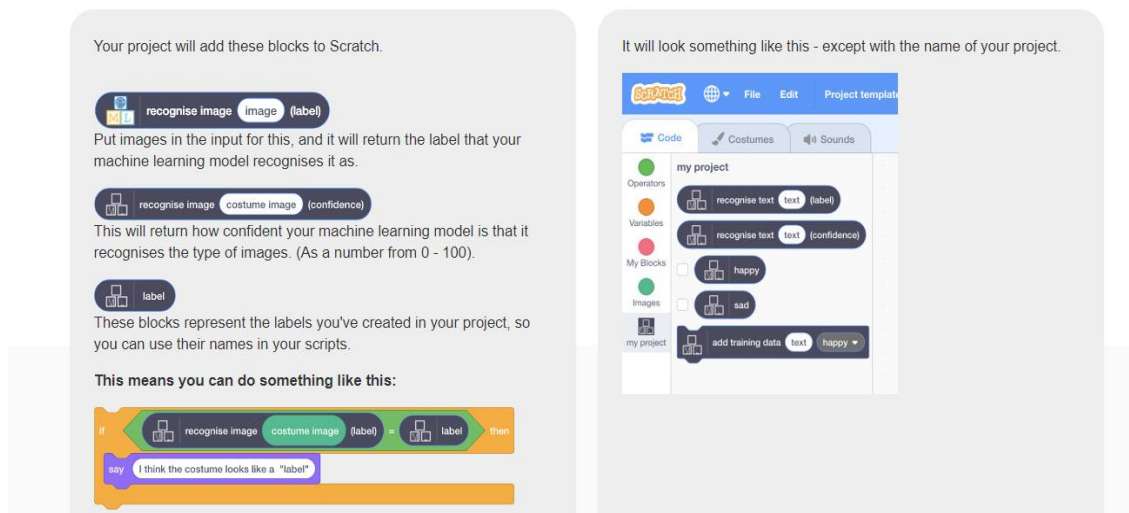
22. Кликните на линк “< Back to project”

23. Кликните на “Make”

24. Кликните на Скреч

На овој страни имате упутство како да користите нови Скреч. Држите страницу отворену у случају да вам затреба помоћ

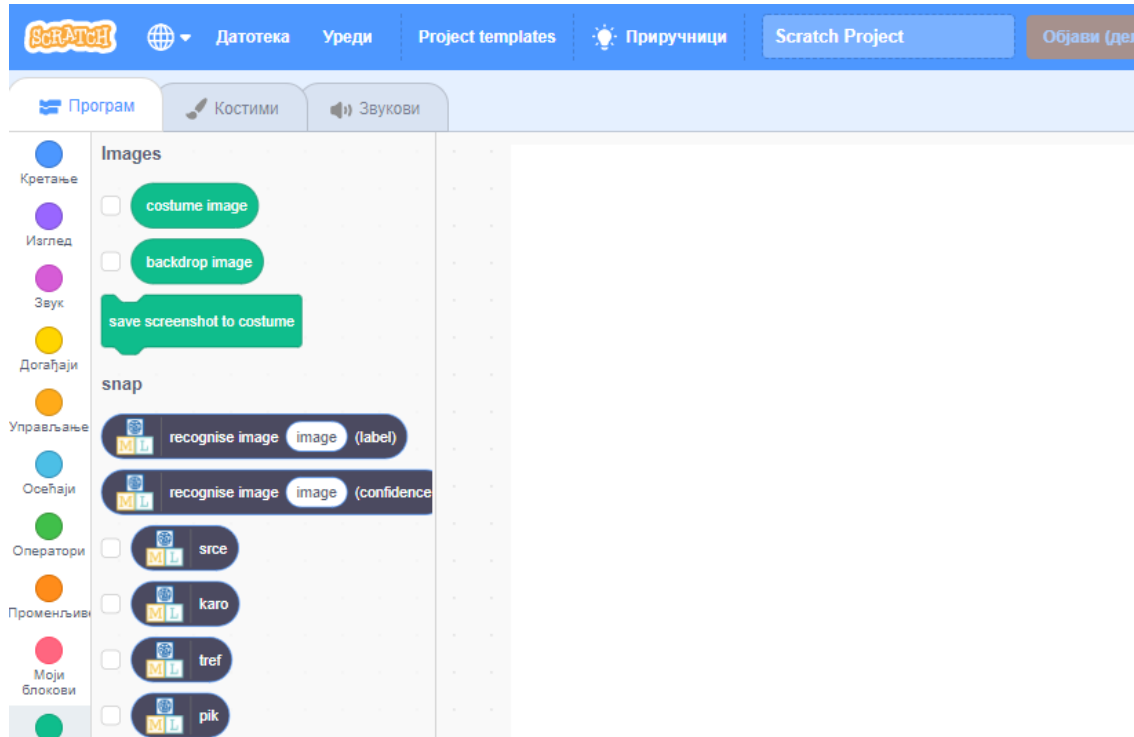
[Open in Scratch 3](#)



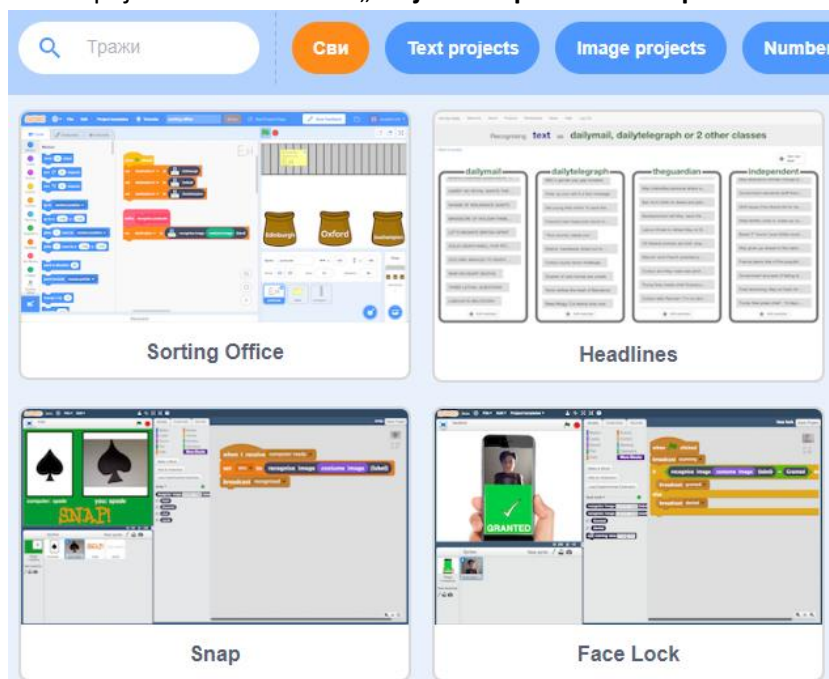
Напомена:

Трудите се да имате што више примера да би компјутер боље и брже радио свој задатак. Јако је битно када дајете примере да све листе имају исти број примера

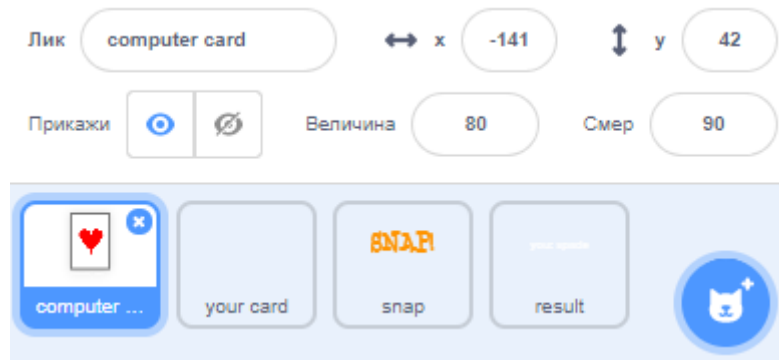
- 25.** Кликните на **“Open in Scratch”** да бисте покренули Скреч едитор. Видећете нове блокове



- 26.** Отворите Снап пројекат. Кликните на **„Project templates“** -> **“Snap”**



27. Кликните на lika „computer card“

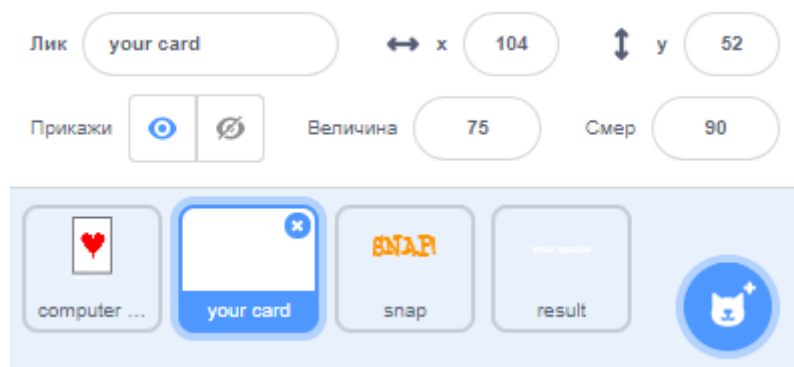


28. Направите следећи блок

Овај блок дозвољава компјутеру да изабере насумично једну карту

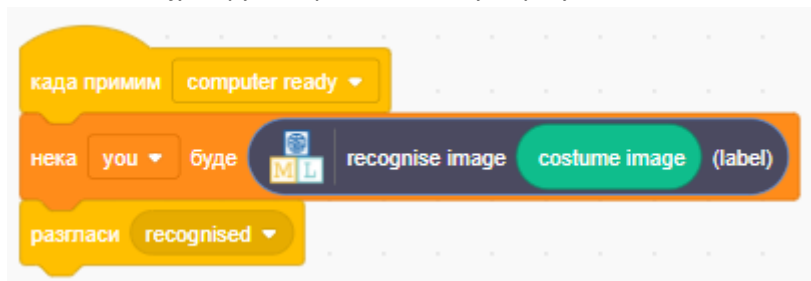


29. Кликните на лика „your card“

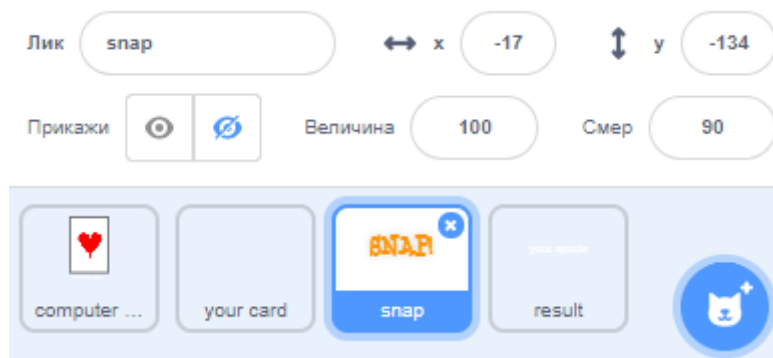


30. Направите следећи блок

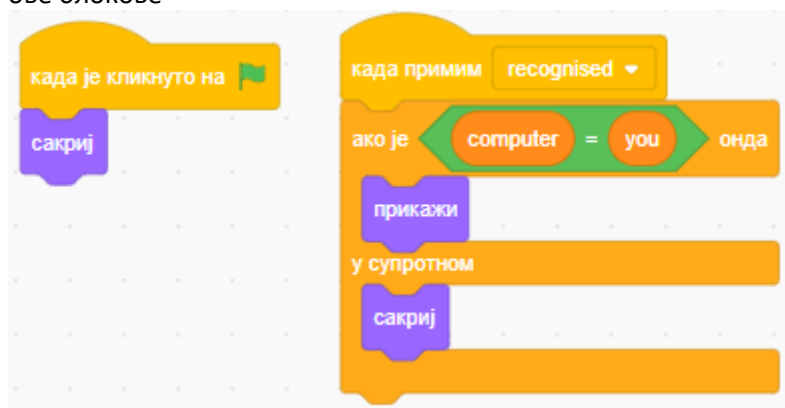
Овај блок дозвољава компјутеру да препозна вашу карту



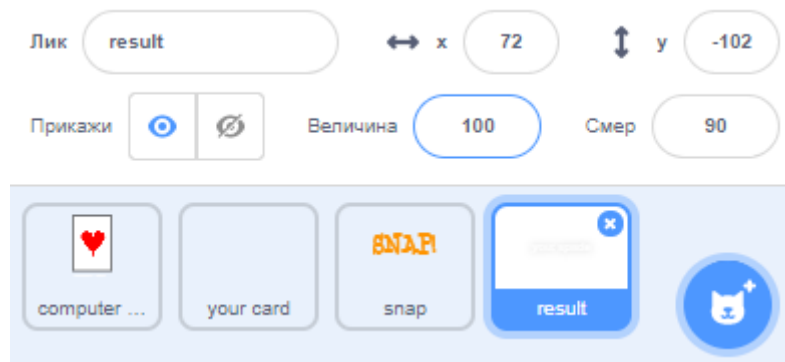
31. Кликните на лика „снап“



32. Направите ове блокове

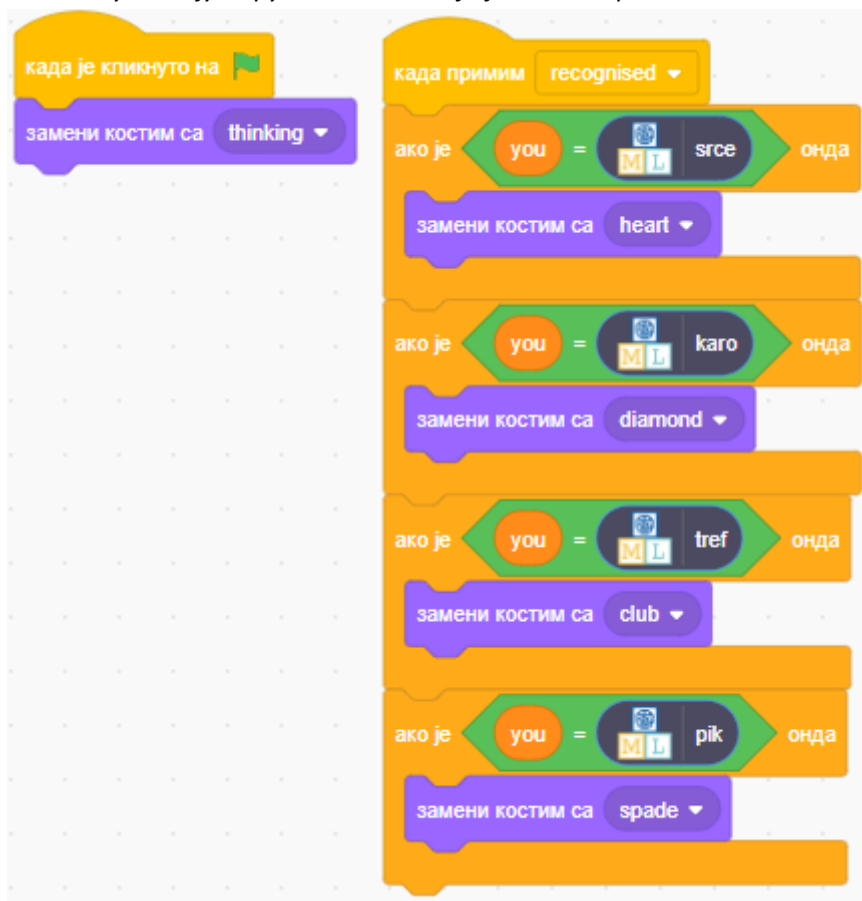


33. Кликните на lika „result“



34. Направите следеће блокове

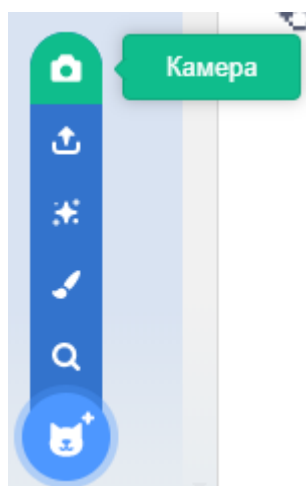
Ови блокови помажу компјутеру да покаже која је ваша карта



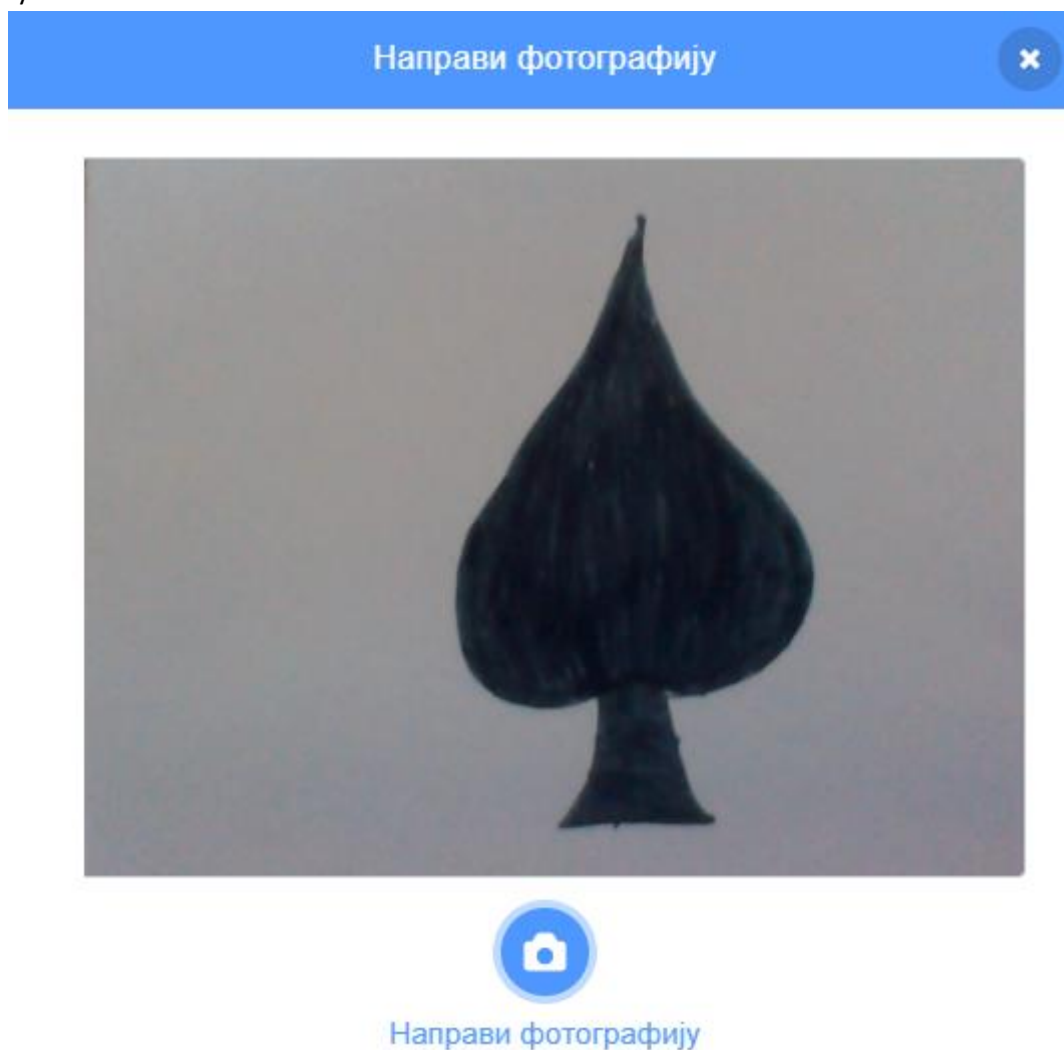
35. Сачувајте ваш пројекат. Кликните „File“ -> „Save Project“

36. Промешајте ваше папирне карте и изаберите једну насумично

37. Кликните на „your card“ лика а затим кликните на **“New costume from camera”**



38. Искористите камеру да усликате карту коју сте изабрали. Кликните „Save“ када усликате карту



39. Кликните на зелену заставу

Компјутер ће одабрати насумично карту. Покушаће да препозна вашу карту, ако се поклапају исписаће „SNAP“

Напомена:

Направили сте једноставну карташку игру у Скречу. Игра користи камеру да услика вашу карту и користи машинско учење да препозна вашу усликану карту. У машинском учењу *“image recognition”* учи компјутер да препознаје вашу слику. Пробајте да направите нови пројекат са измењеним картама, можете да измените знак „SNAP“ са звуком „SNAP“, трудите се да што више експериментишете.