

Среда программирования

programming environment

Ст. преподаватель кафедры ТМОИ ИМИ
Находкина И.И.

St. lecturer TMOI THEM
Nakhodkina I. I.

Запустите сайт
<https://scratch.mit.edu>

**Из личного кабинета откройте
проект «Кот и бабочка»**

Scratch

Создавайте Исследуйте Идеи Подробнее Поиск

inna-cras

Подтвердите адрес электронной почты, чтобы делиться своими работами. [Возникли проблемы?](#)

мои работы

Сортировать по

Все проекты (21)

Публичные проекты(0)

Приватные проекты (21)

Мои студии (0)

кот и бабочка

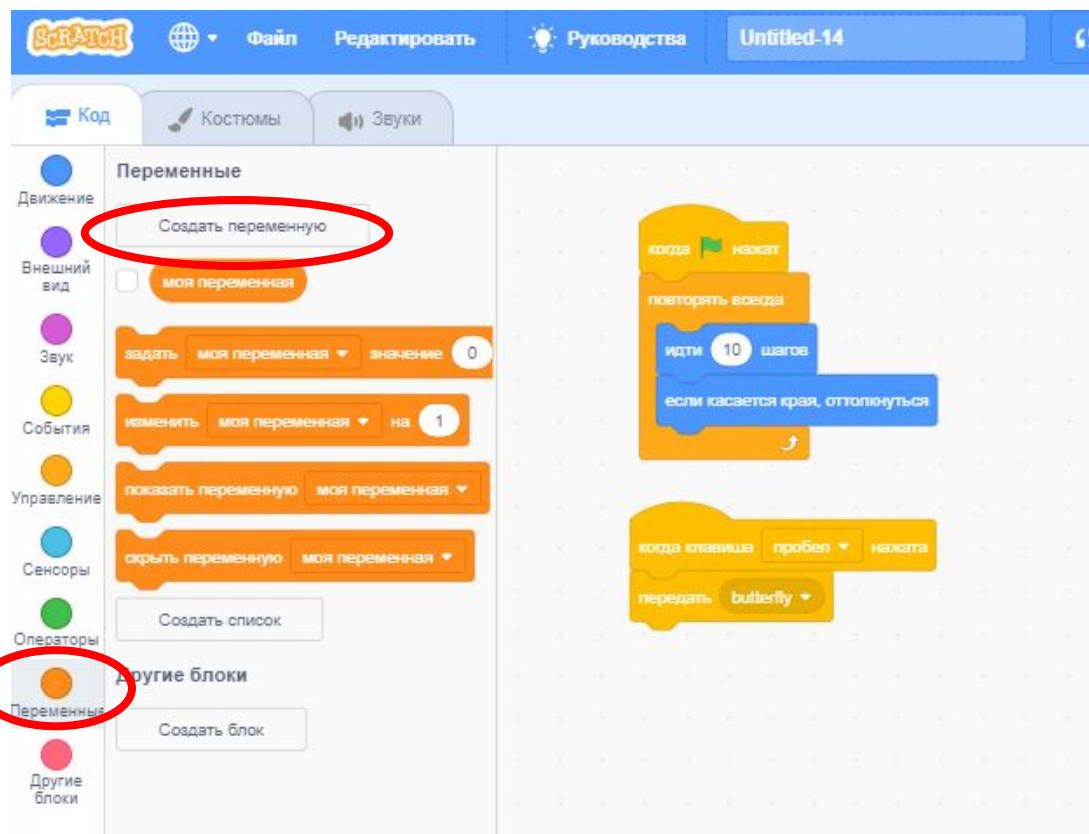
Последнее изменение: менее минуты тому назад

Удалить

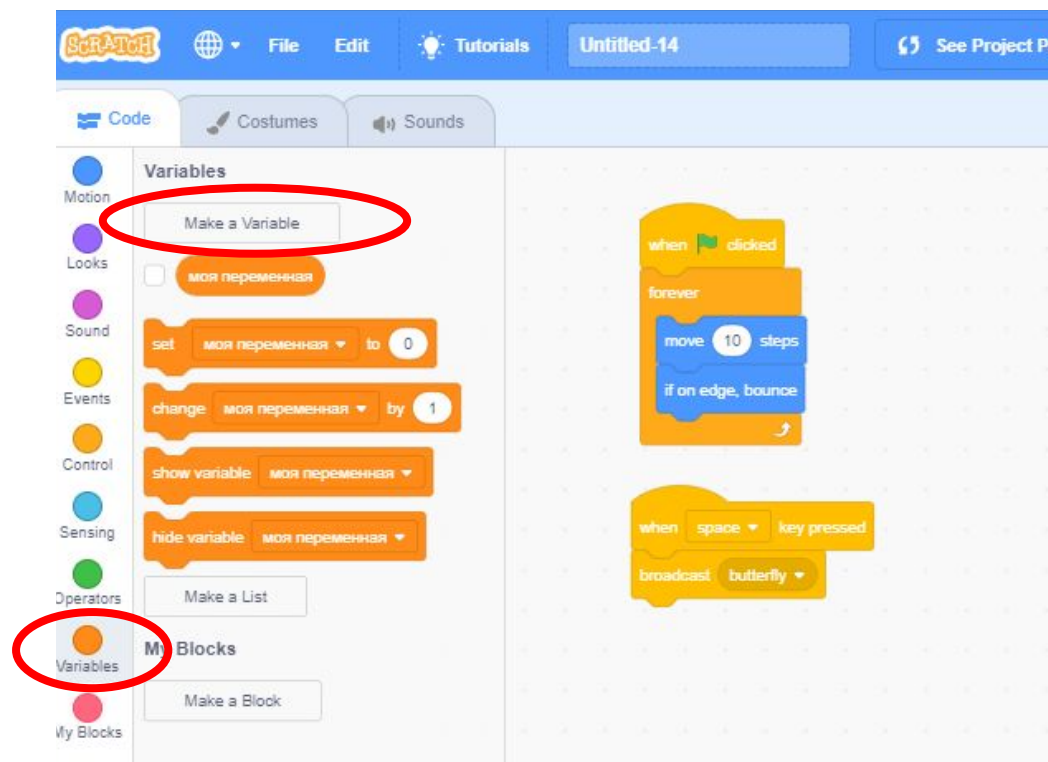
Войти внутрь проекта

Untitled 14

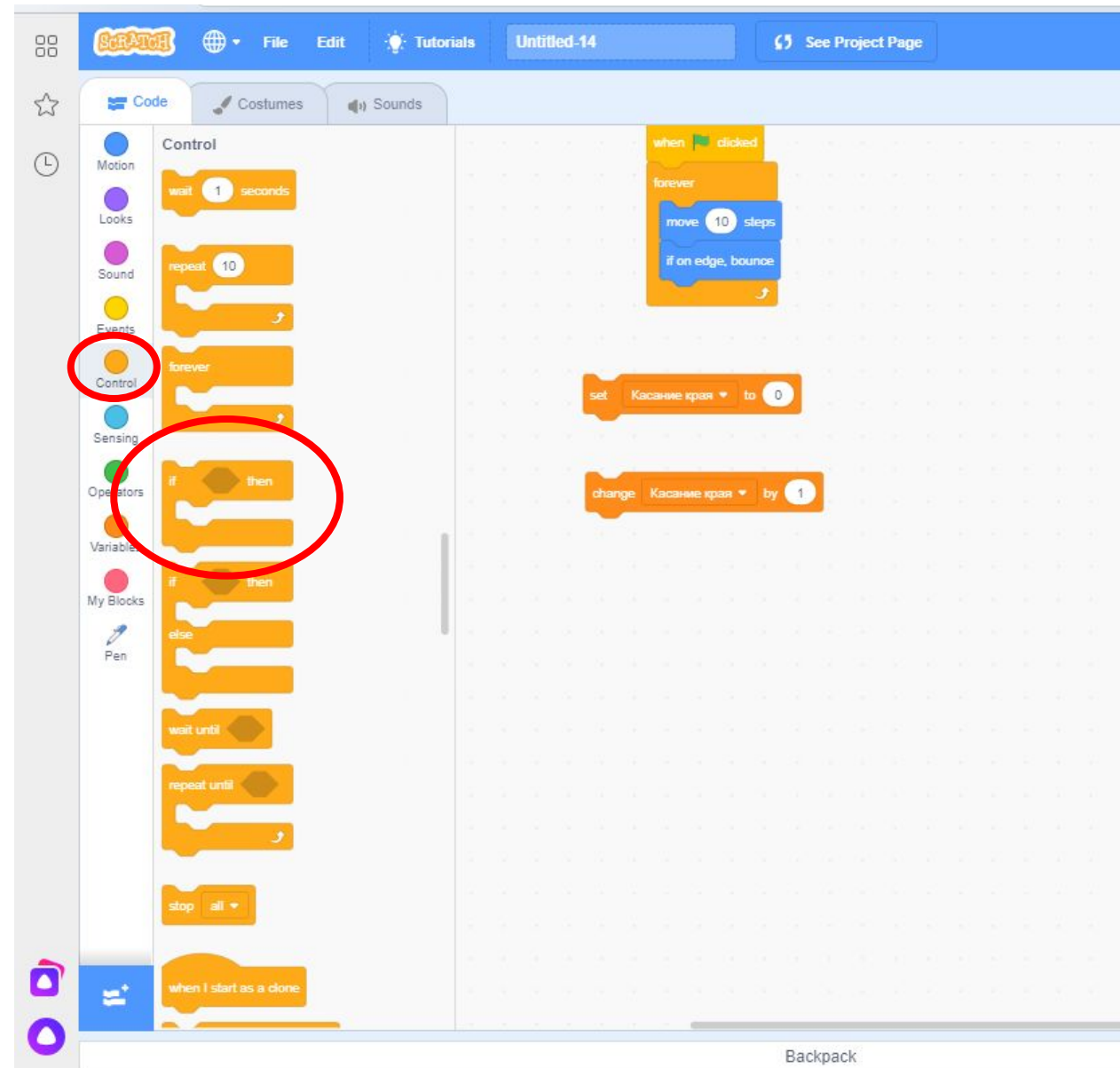
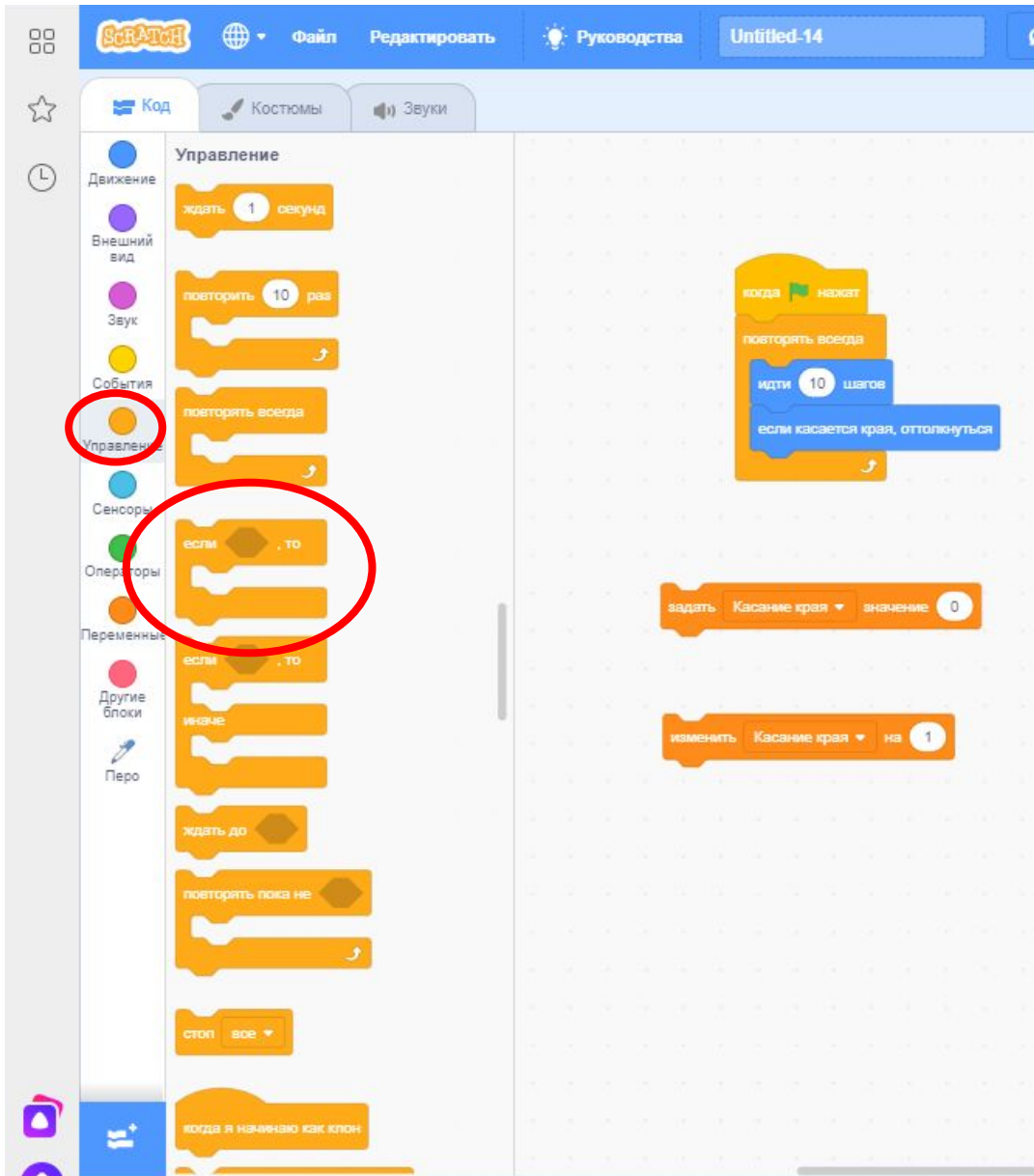
Переменные



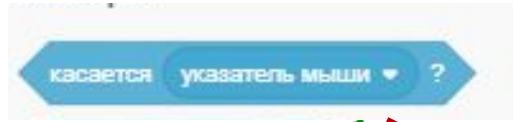
variable



Создаем новую переменную
«край»



Условие: если спрайт касается «край», то переменная
меняется на 1



В блоки с пустыми ячейками в виде шестиугольника можно вставлять сенсоры и операторы той же формы

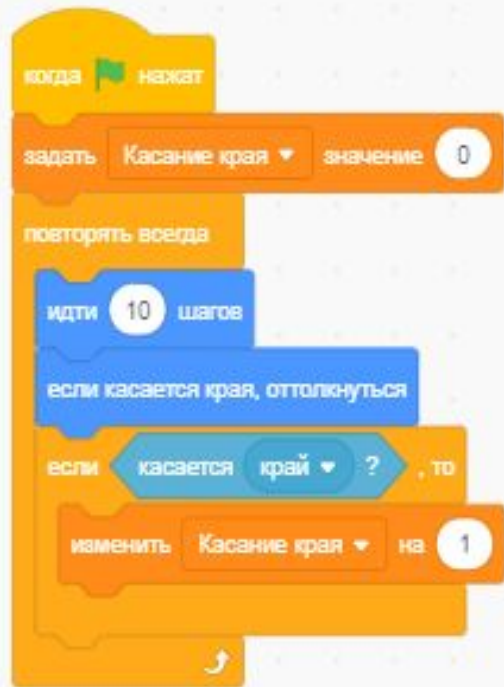


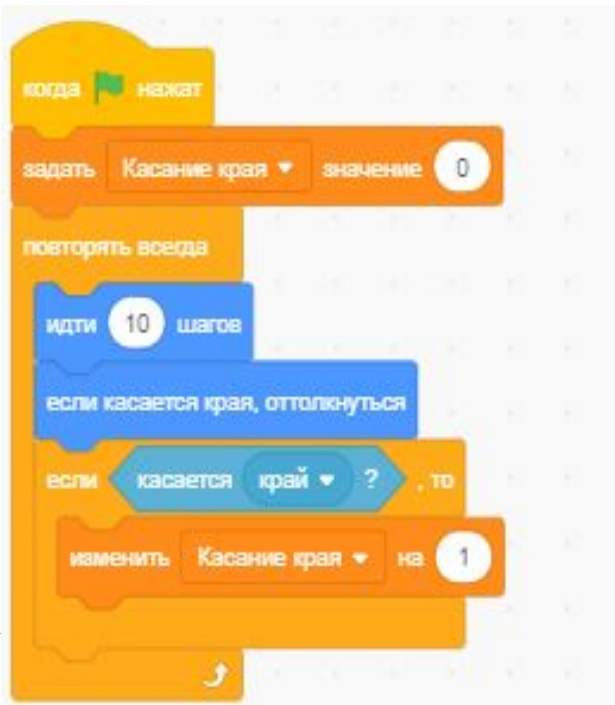
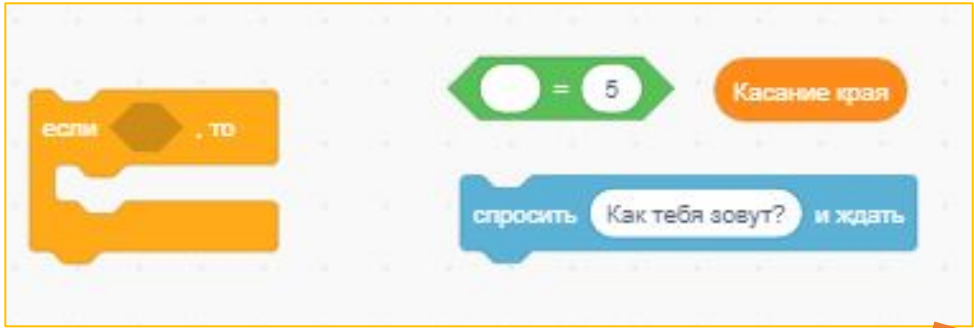
В блоки с пустыми ячейками в виде овала можно вставлять сенсоры и операторы той же формы



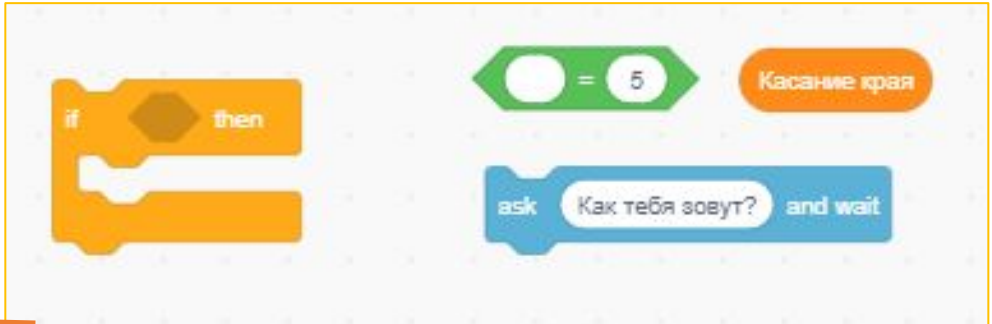
Переменному «Касание края» задаем значение «0», если спрайт «Кот» касается края, то к значению переменной «Касание края» прибавляем «1»

Variable "Touch edge" set the value "0", if the sprite "cat" touches the edge, then the value of the variable "Touch edge" add "1"

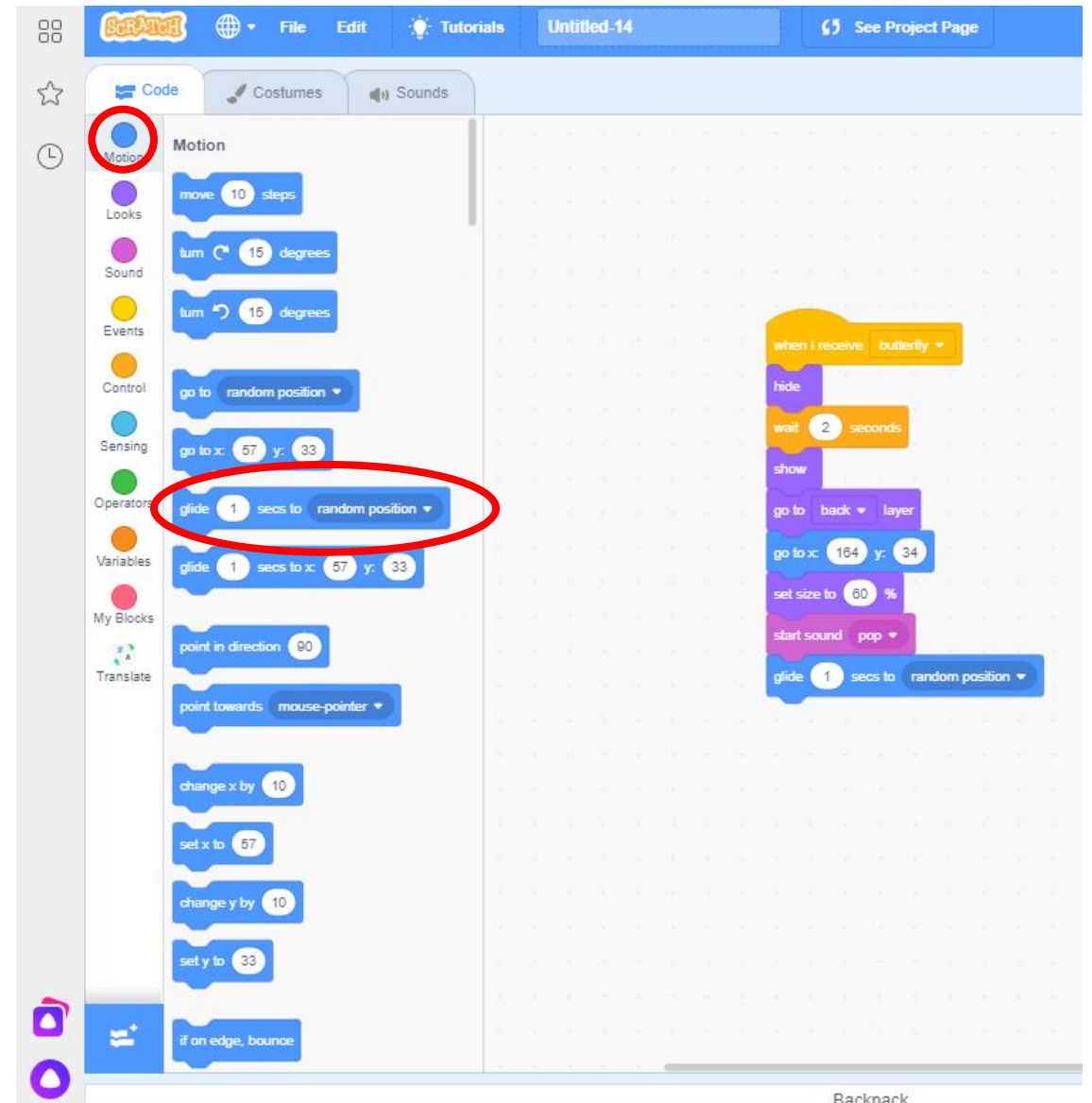
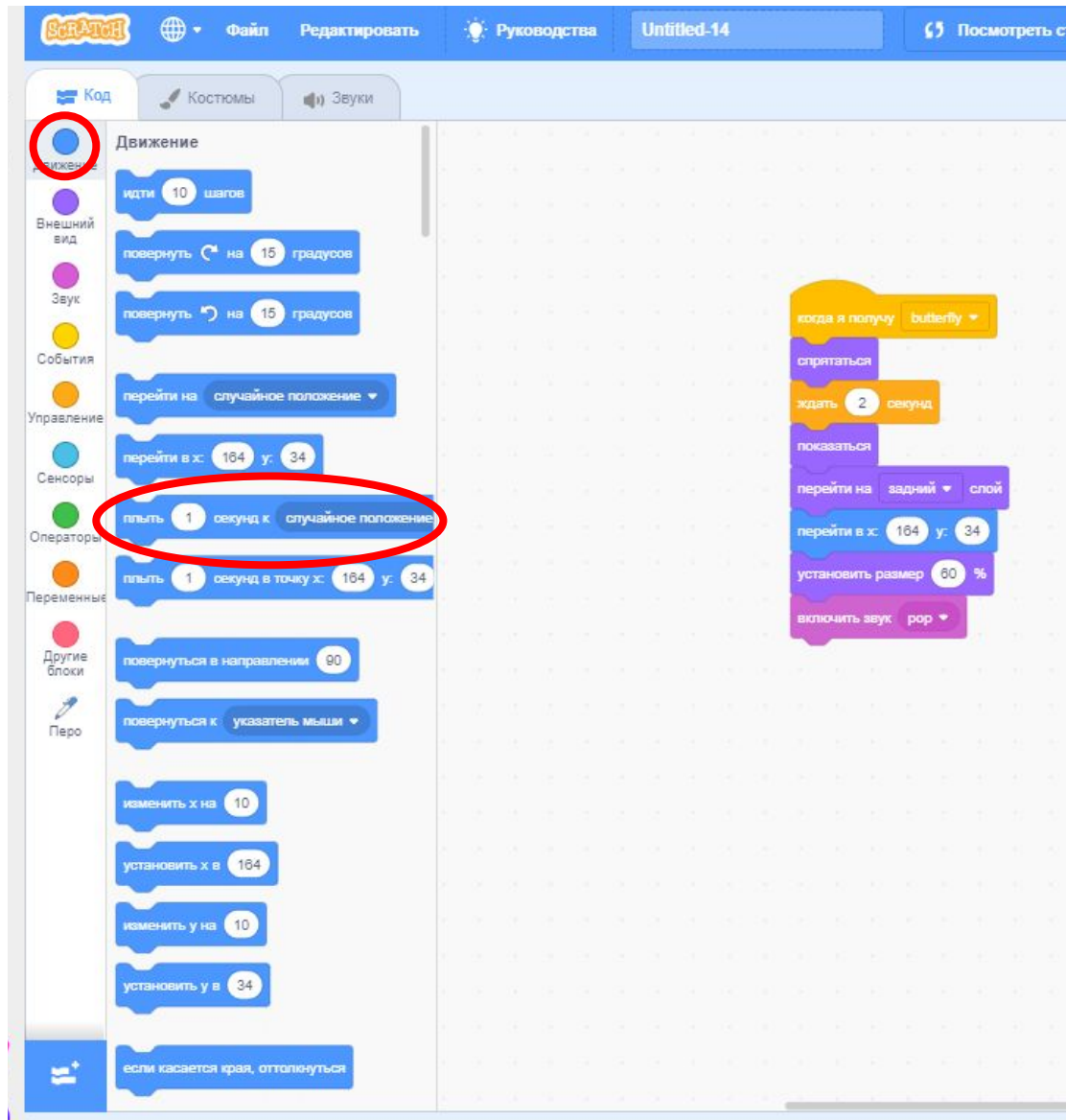




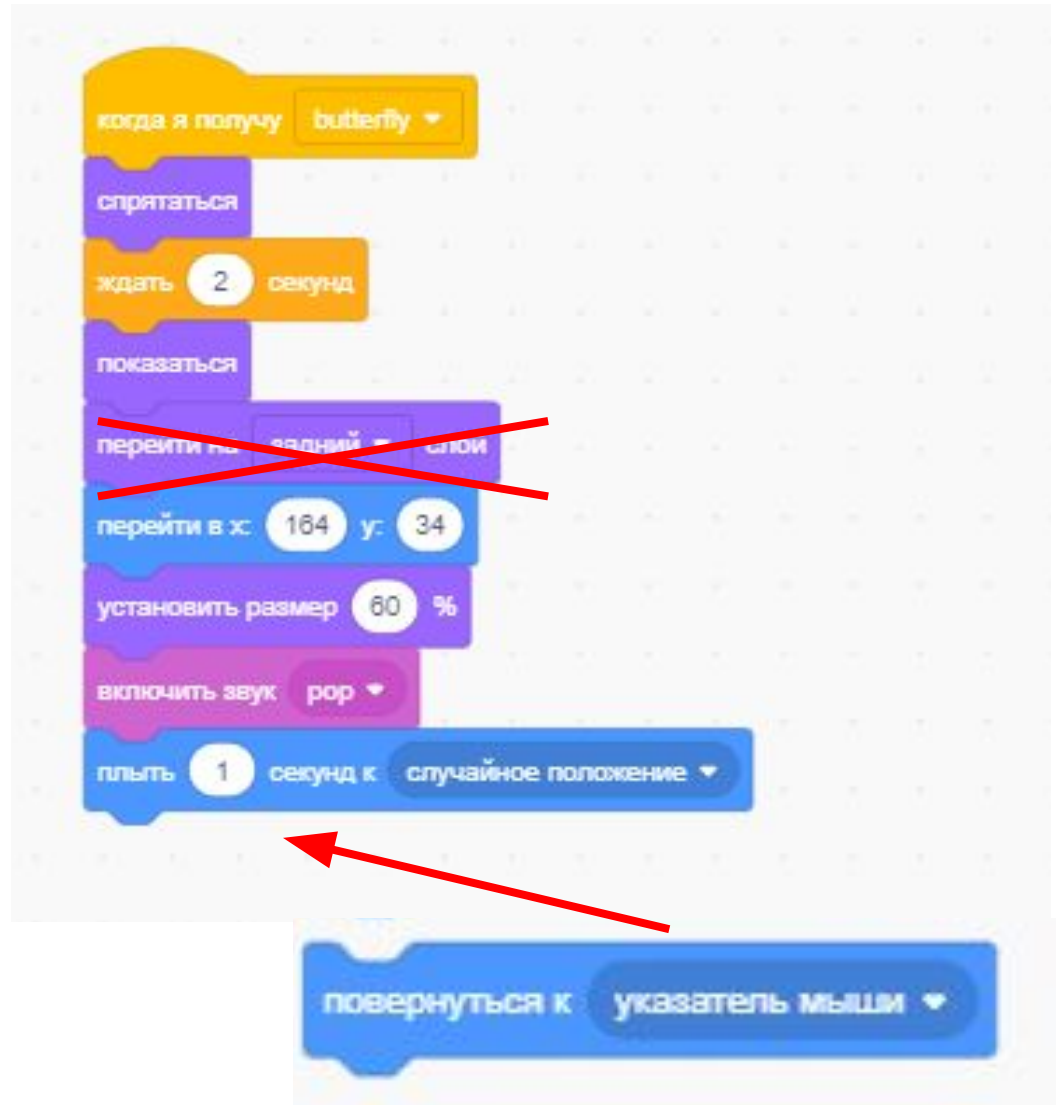
Условие: если касается «край» 5 раз то спрайт «кот» спрашивает: «Как тебя зовут?»



Спрайт будет плыть в течении от 1 до 10 секунд к «случайное положение»



**После того как спрайт
остановится, он повернется к
указателю мыши**

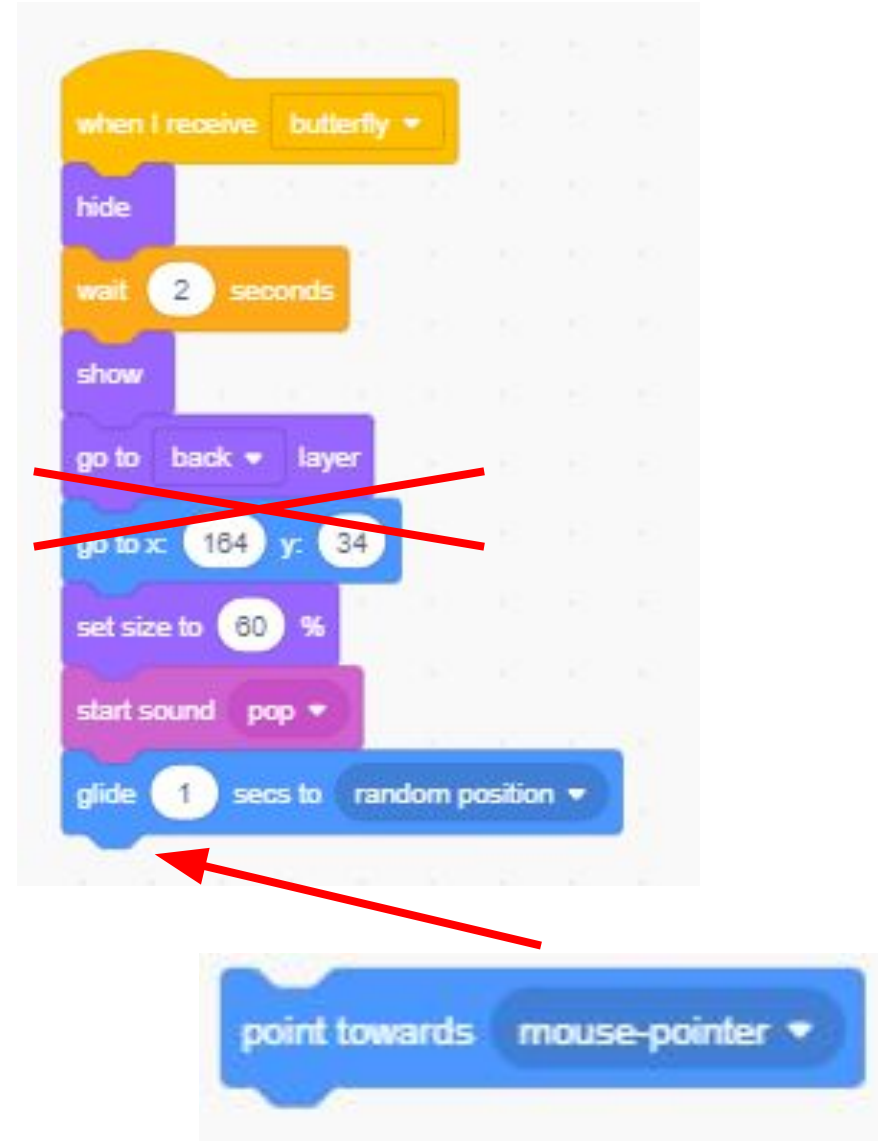


Scratch script for a butterfly sprite:

- when I receive butterfly
- hide
- wait 2 seconds
- show
- ~~go to back layer~~
- go to x: 164 y: 34
- set size to 60 %
- start sound pop
- glide 1 seconds to random position

Below the script is a blue block: **повернуться к указатель мыши**

A red arrow points from the "повернуться к указатель мыши" block to the "glide 1 seconds to random position" block in the script.

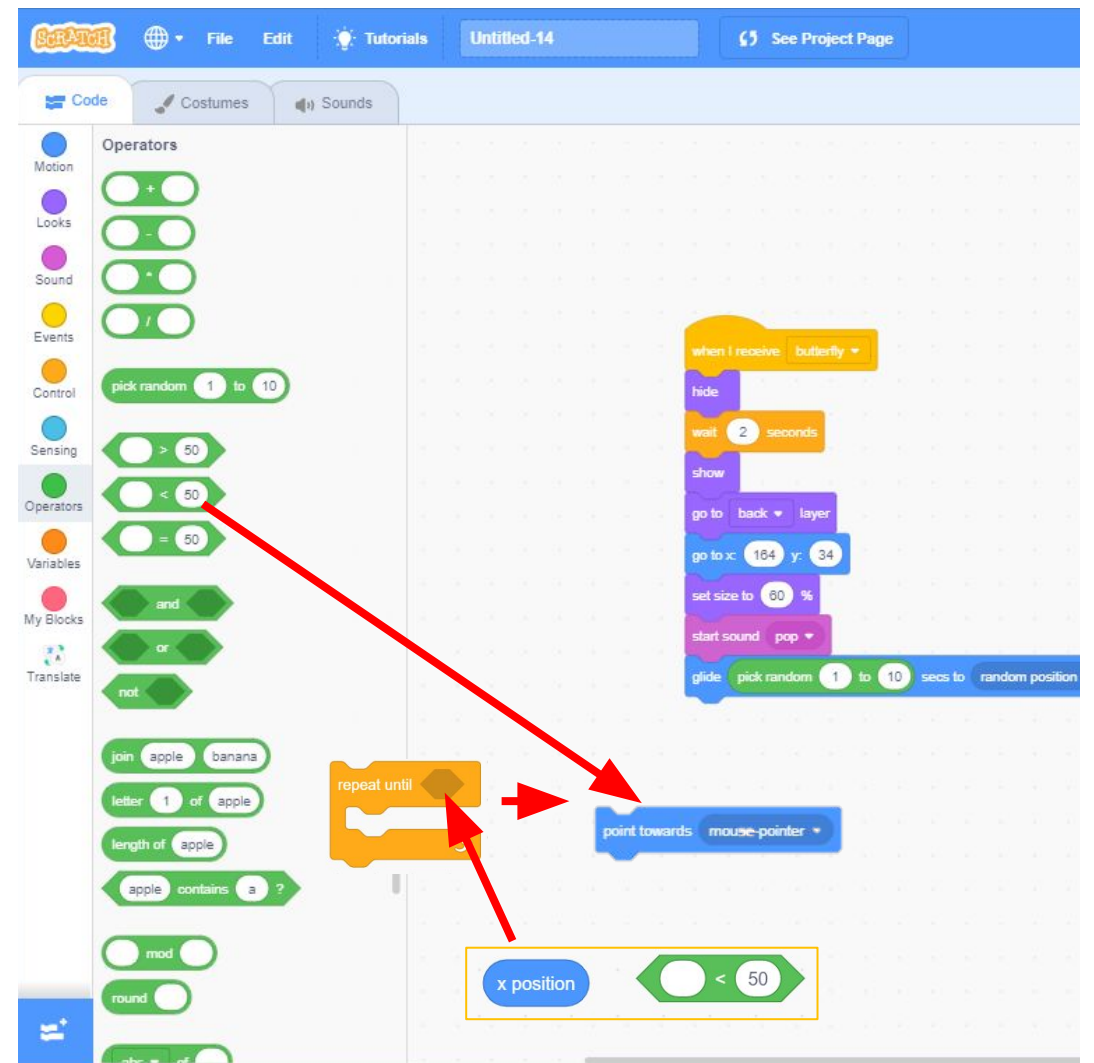
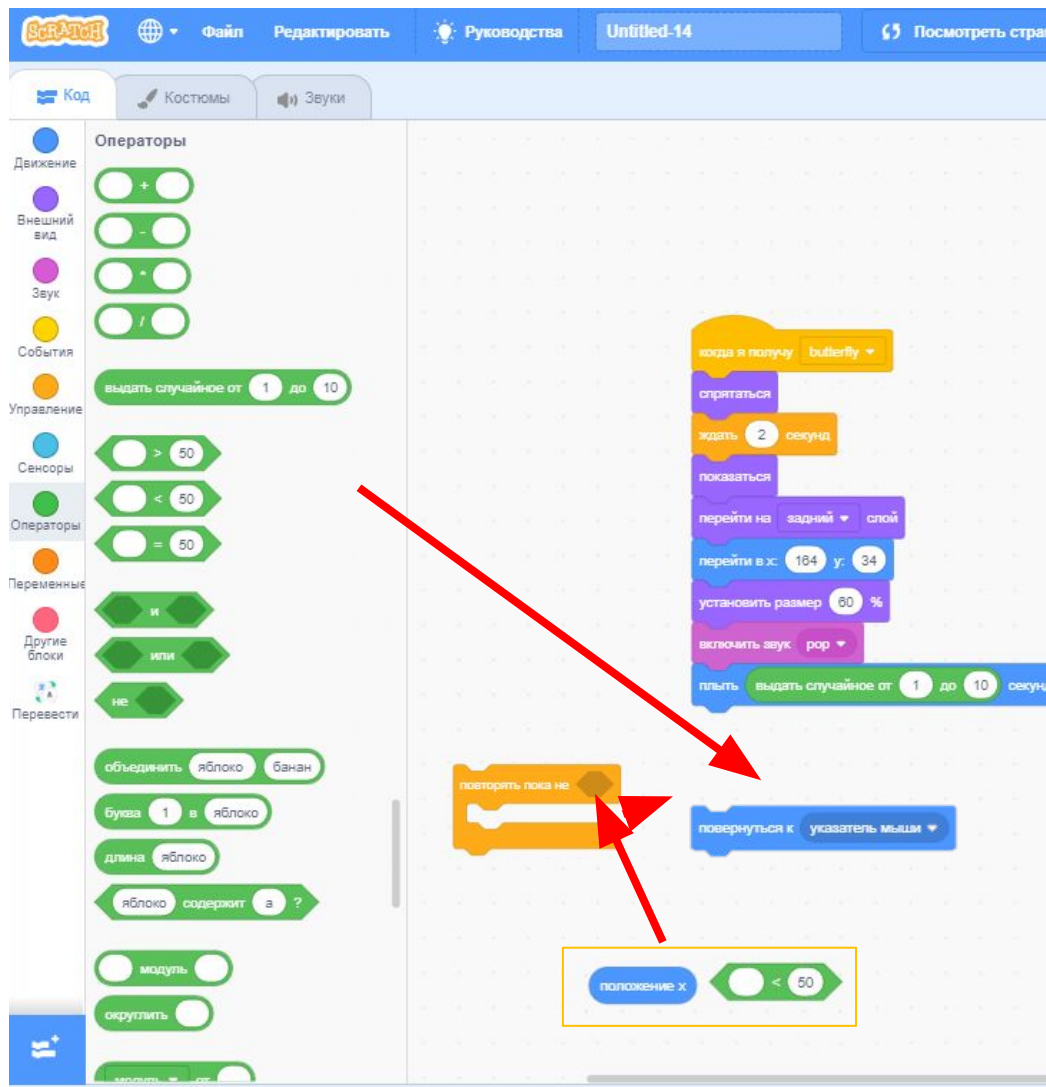


Scratch script for a butterfly sprite:

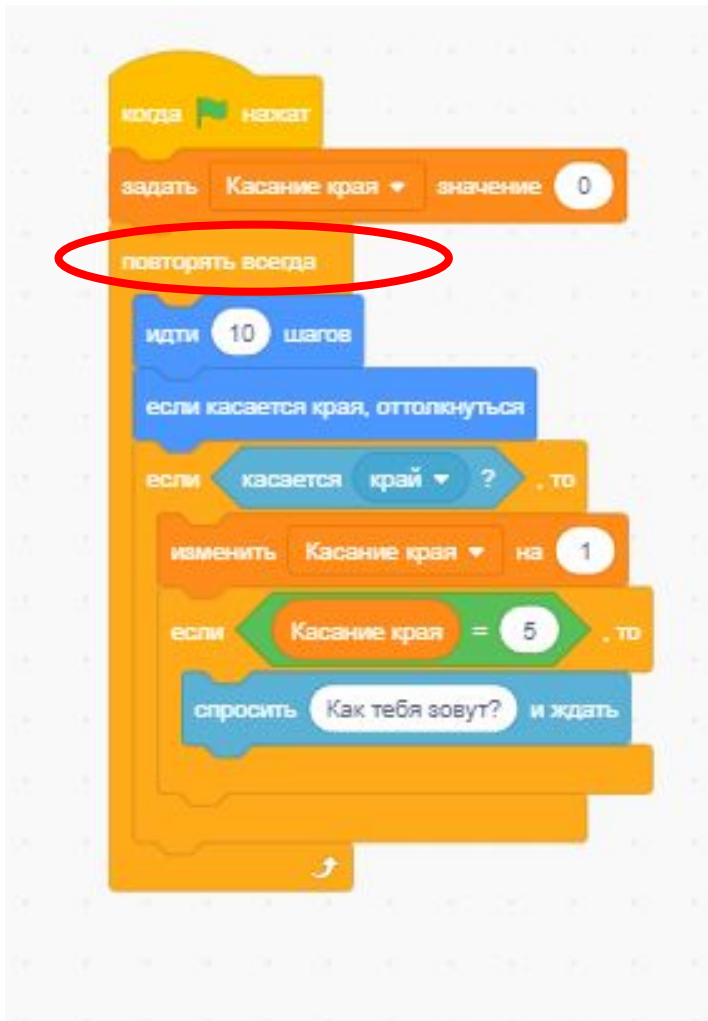
- when I receive butterfly
- hide
- wait 2 seconds
- show
- ~~go to back layer~~
- ~~go to x: 164 y: 34~~
- set size to 60 %
- start sound pop
- glide 1 secs to random position

Below the script is a blue block: **point towards mouse-pointer**

A red arrow points from the "point towards mouse-pointer" block to the "glide 1 secs to random position" block in the script.

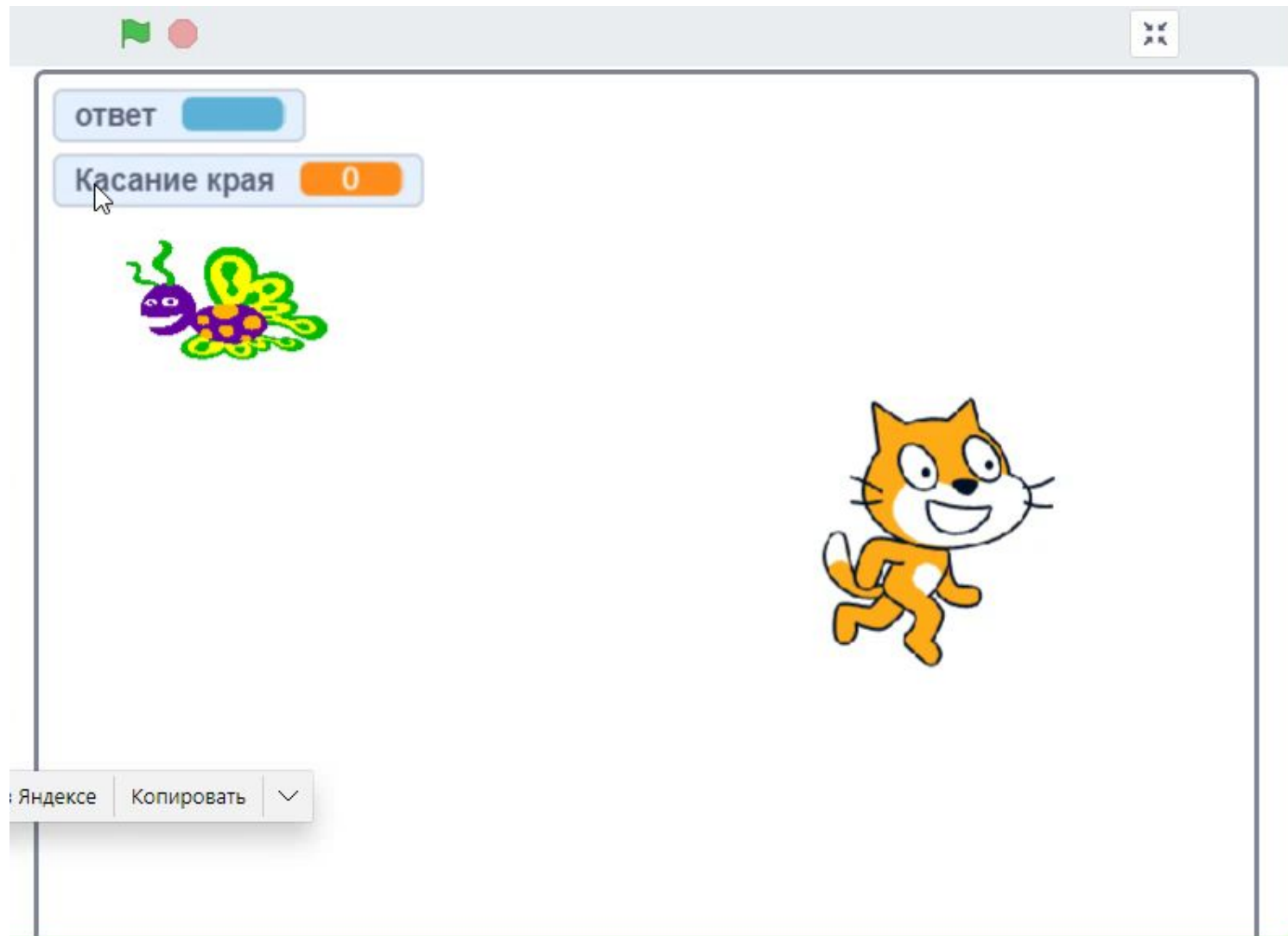


Задаем спрайту «Бабочка» команду Плыть в случайное положение в течении от 1 до 10 секунд, для передвижения спрайта по сцене, с условием: пока положение x меньше 50



Цикл «Повторять всегда» меняем на цикл с условием: пока «касание края» не равен 5

Проверяем правильность программы



**Задание для
самостоятельного
выполнения:**

**Добавить в ранее созданный
проект:**

- второй спрайт
- вопрос с ожиданием ответа
- связь между спрайтами
- переменные
- условия
- циклы с условием