

ПРИТЯЖЕНИЕ

На листе проекта создай:

- 6 черепашек **ч1,... ч6**
 - для некоторых из них выберите формы предметов, сделанных из железа, в диалоговых окнах этих черепашек
 - на вкладке **Правила** в поле **Щелчок** напишите **железо**
-
- кнопку **действие_магнита**

На листе процедур напишите процедуру действие_магнита, в которой:

- Черепашки случайным образом распределяются на листе проекта:

- `скажи [ч1 ? ? ? ?] [нк сл ? вп сл ?]`

- Для магнита пишутся команды, которые будут всегда перемещать его за курсором мыши:

- `?????? [магнит, нм ?? вп 1]`

В цикле повторяется следующее:

- анализируются два условия:
 - 1- коснулся ли магнит черепашки?,
 - 2 - правило черепашки - запусти [магнит]?
-
- Если оба условия **истинны**, то черепашки начинает перемещаться вслед за магнитом.

Дальше вкладываем по очереди:

всегда [



]



перебор [к [ч1 ? ? ? ? ?]] []



если

и

(коснулись? :к "магнит)

(узнай :к "правило) = [запусти [железо]]

[для :к курс_на "магнит вп путь "магнит]

Напиши процедуру железо

- в которой будет выдаваться сообщение «Железо притягивается магнитом»

это железо

сообща [Железо притягивается
магнитом]

конец

