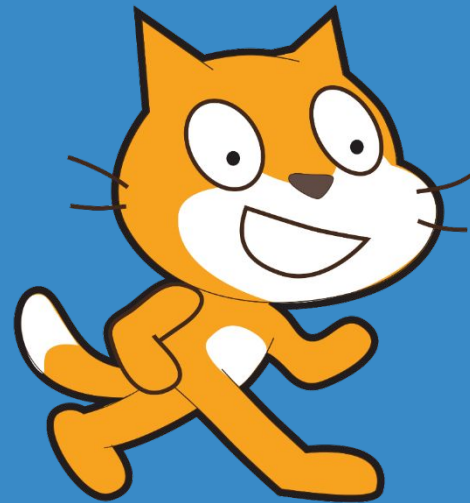


# ІНФОРМАТИКА

# Поняття події. Види подій

# 6

За новою програмою 2017 року



**Урок 23**

***teach-inf.at.ua***



## Пригадай

- групи команд у середовищі Скретч;
- як управляти програмою у проекті, складеному в середовищі Скретч.

## Ти дізнаєшся

- що таке подія;
- які події можна реалізувати в середовищі Скретч;
- як отримати поле для введення даних в середовищі Скретч.



**Подія** — це дія, яка опрацьовується програмою за допомогою певних команд.

Комп'ютерні події можуть відбуватись автоматично або за участі користувача. Події виникають при виконанні користувачем певних дій, наприклад,

натисканні клавіш на  
клавіатурі

клацанні мишею на об'єкті  
тощо

Деякі події виникають відповідно до таймера, як, наприклад, перезапуск системи.

# Що таке подія?



**Програмне забезпечення може також викликати свій власний набір подій під час деякої події, наприклад, повідомити про завершення завдання.**

**Деякі програми змінюють свої функції відповідно до події, вони називаються **подійно-орієнтованими**. Такі програми, як правило, містять два блоки:**

**блок отримання повідомлення про подію,**

**клацанні мишею на об'єкті тощо.**



# Які події можна реалізувати в середовищі Скретч?

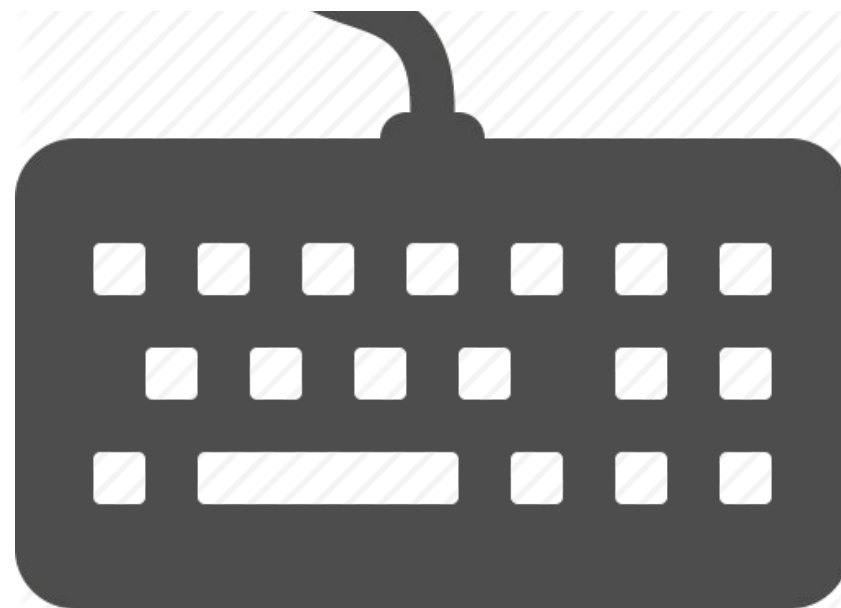
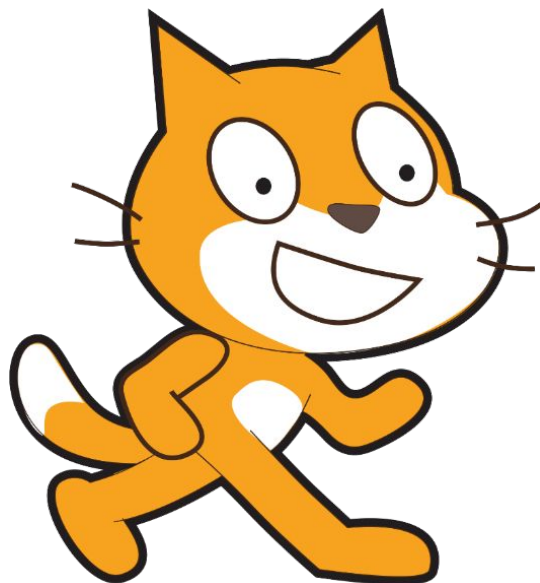


**Об'єкти в середовищі Скретч можуть реагувати на події. Ці події можуть бути пов'язані із:**

**самим середовищем**

**кнопками клавіатури**

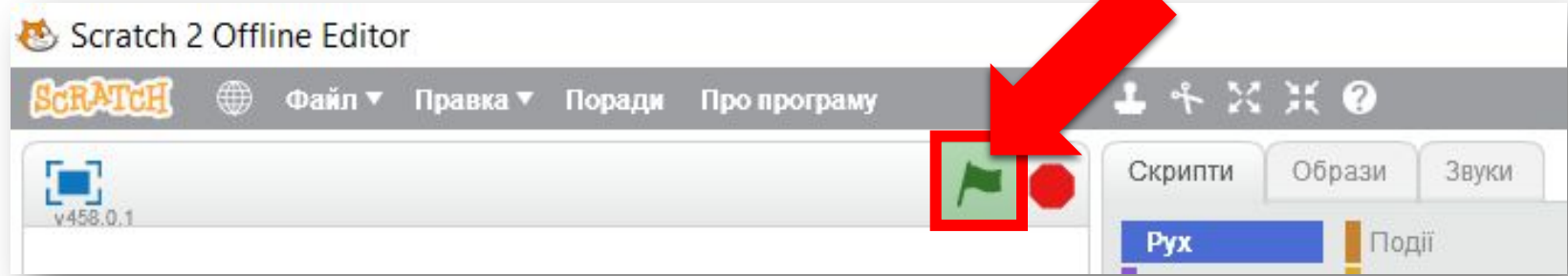
**кнопками миші**



# Які події можна реалізувати в середовищі Скретч?



**Тобі вже доводилося використовувати подію — натиснуто:**



**У програмі опрацювання цієї події реалізується за допомогою команди:**



**до якої приєднують інші блоки команд, що складають блок опрацювання цієї події.**



**Слід зазначити, що якщо вказану команду використати для декількох об'єктів, то всі скрипти після натиснення кнопки **Запустити** у вікні середовища будуть запуснені одночасно.**

Scratch 2 Offline Editor

SCRATCH



Файл ▾

Правка ▾

Поради

Про програму



v458.0.1



Скрипти

Образи

Звуки

Дух

Події

**Настання події натиснуто кнопку **Зупинити** все спричинює припинення роботи всіх запусчених скриптів.**



Ще однією подією, яка часто використовується в проектах, є подія **натиснуто клавішу клавіатури**, де клавішу обирають зі списку, від клавіші **Пропуск** до клавіш із цифрами:

коли натиснуто клавішу





Подію **клацнули об'єкт на сцені** часто використовують для запуску команд у програмі, які пов'язані з кнопками,

*Пуск*

*Старт*

*Грати тощо*

**коли спрайт натиснуто**



**Такі кнопки можуть бути об'єктами:**

**намальованими у вбудованому графічному редакторі Скретч**

**завантаженими з бібліотеки**

**Управляти подіями у проекті може не тільки користувач. Це можна зробити автоматично, наприклад,**

**у відповідь на зміну фону сцени**

**чи**

**збільшення гучності звуку в проекті**

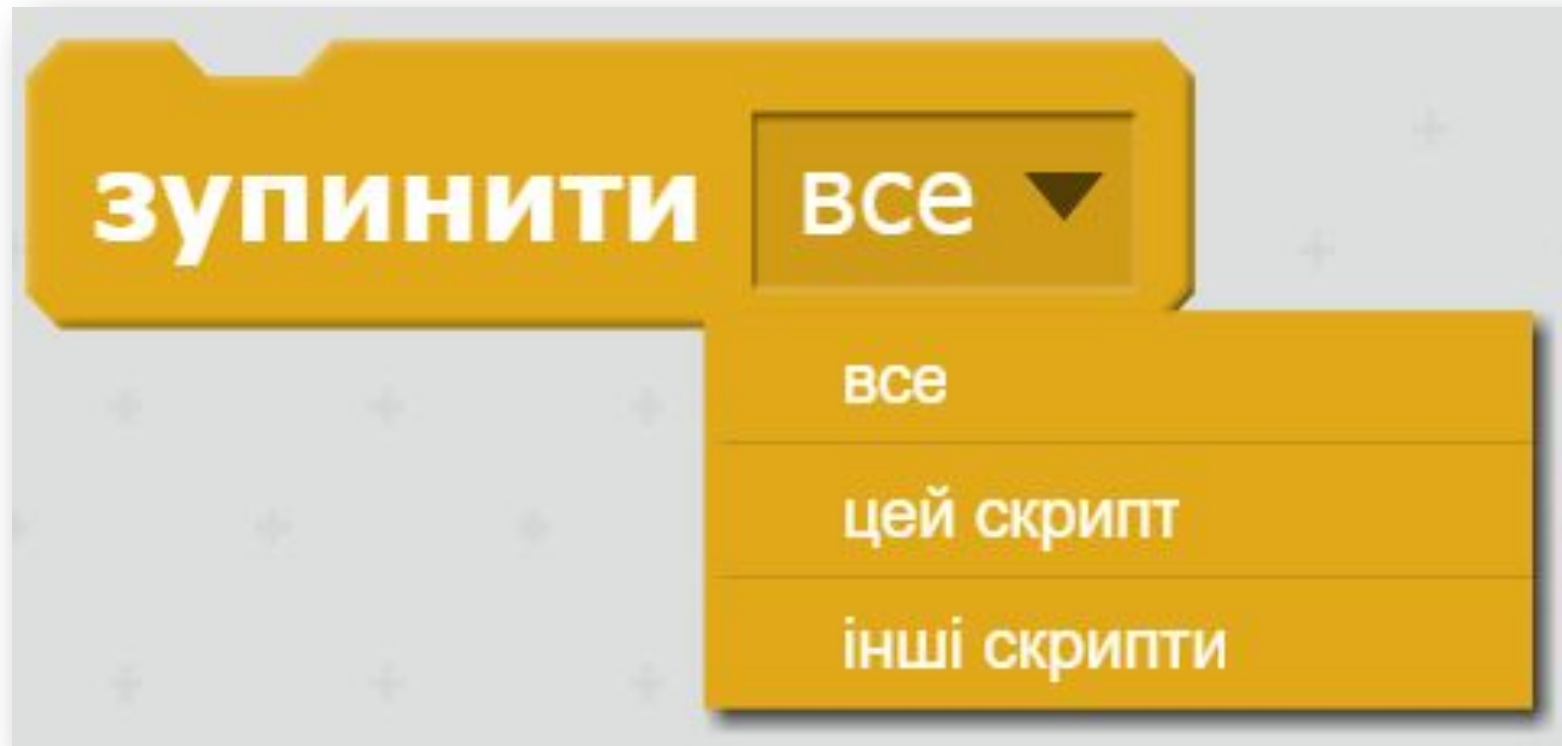
коли тло зміниться на

коли  >



Виконання команд у проекті можна на деякий час призупиняти. Для цього використовують команду **Зупинити всі скрипти**, створені для різних об'єктів,

зупинити інші скрипти певного об'єкта чи той, що містить вказану команду, можна, обравши відповідний режим у команді **Зупинити**.





**Віртуальна копія об'єкта — клон — також може викликати подію.**

**КОЛИ Я ПОЧИНАЮ ЯК КЛОН**

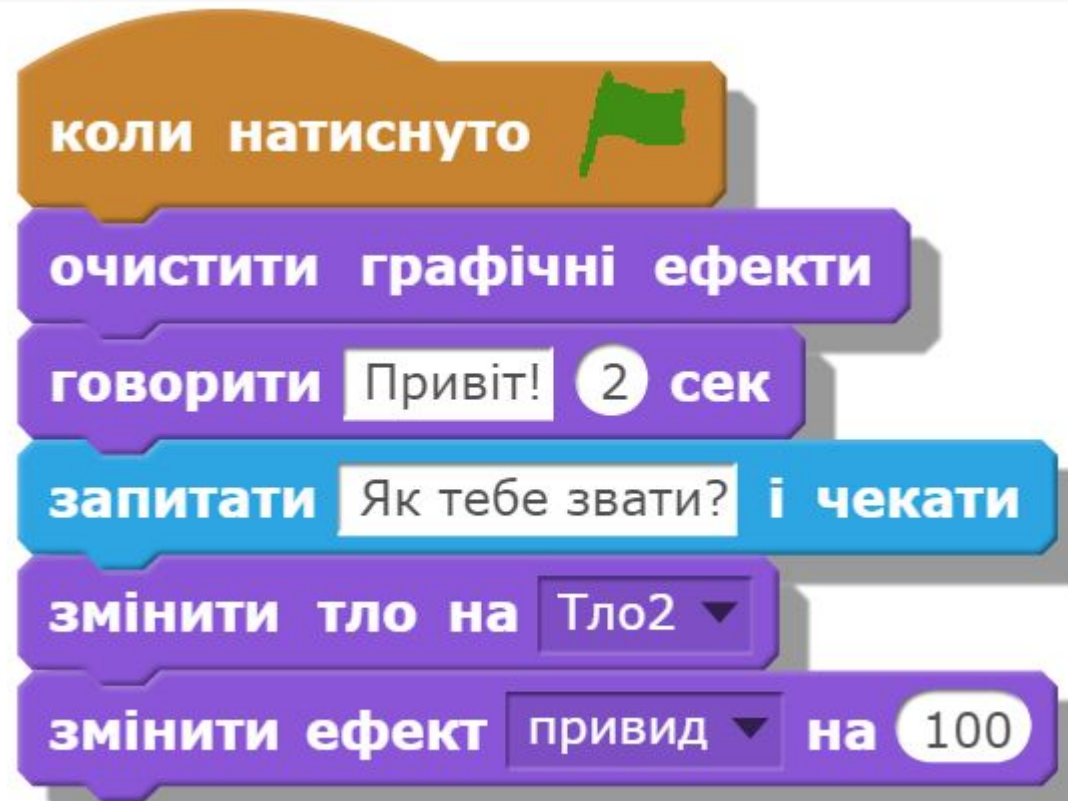
**Утворюють клон за допомогою команди.**

**СТВОРИТИ КЛОН З**

**Цікаво, що після зупинки виконання проекту всі віртуальні копії об'єкта зникають.**



**Подія *подвійне клацання лівою кнопкою миші* по команді чи групі команд запускає відповідну команду чи групу на виконання.**





# Як отримати поле для введення даних в середовищі Скретч?



*У середовищі Скретч на сцені може бути відображене поле для введення деяких даних. Для цього використовують команду **Запитати... і чекати**.*

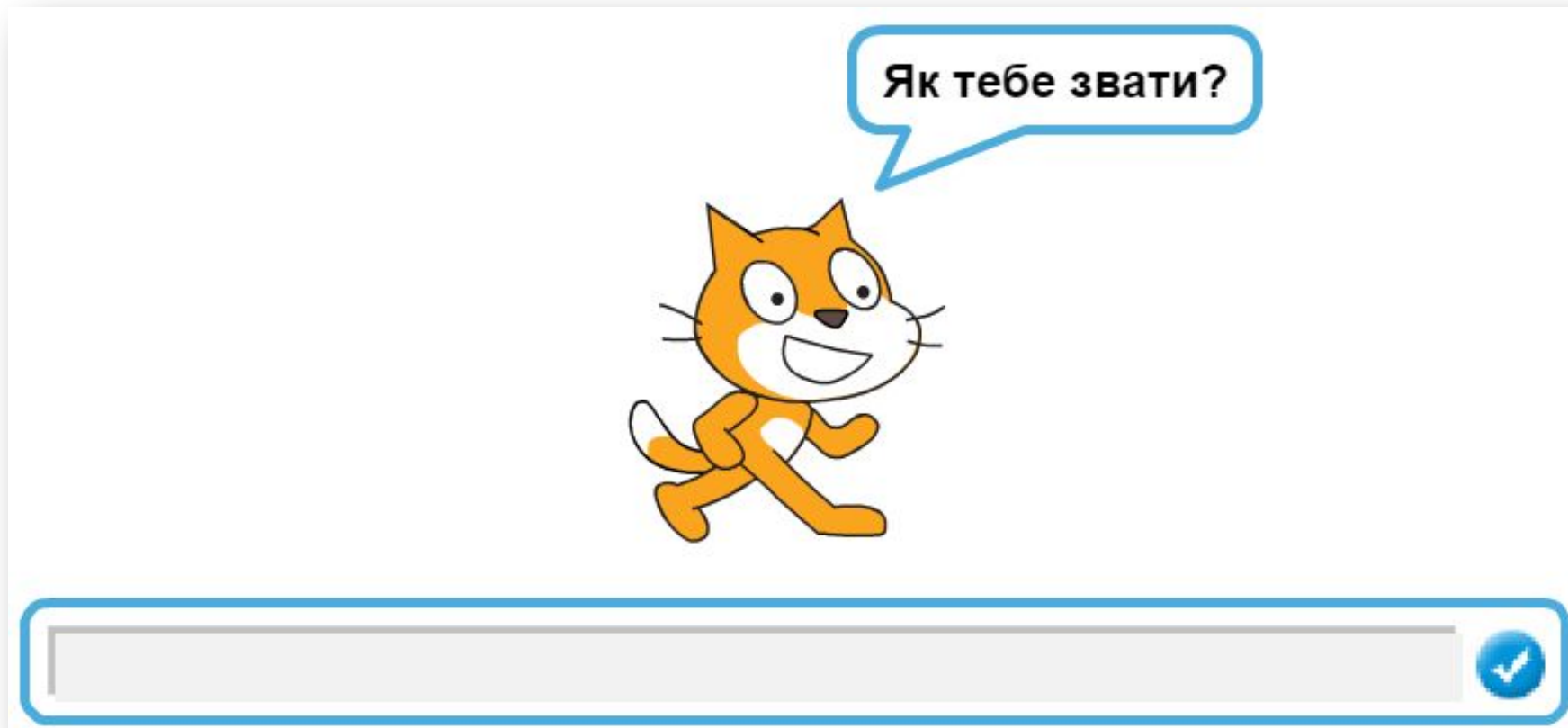
*Наприклад, після виконання команди:*

**запитати** Як тебе звати? **і чекати**

# Як отримати поле для введення даних в середовищі Скретч?



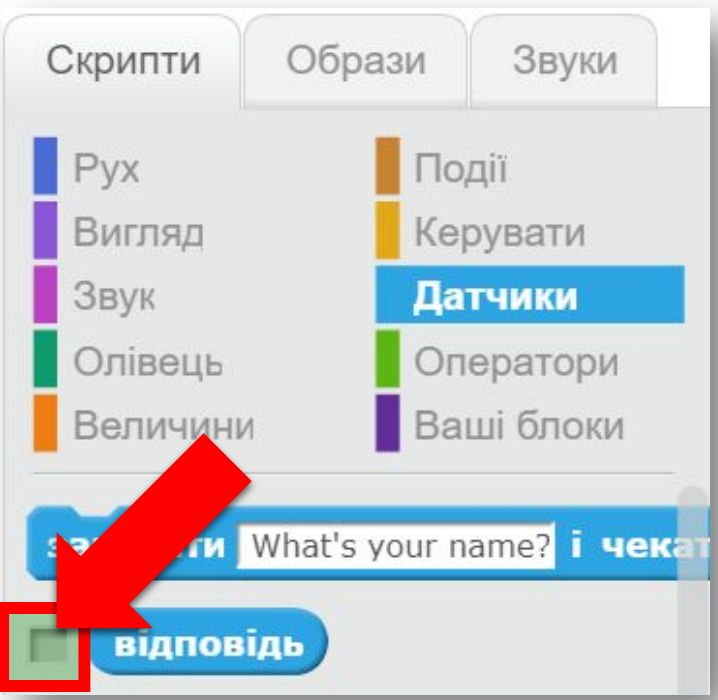
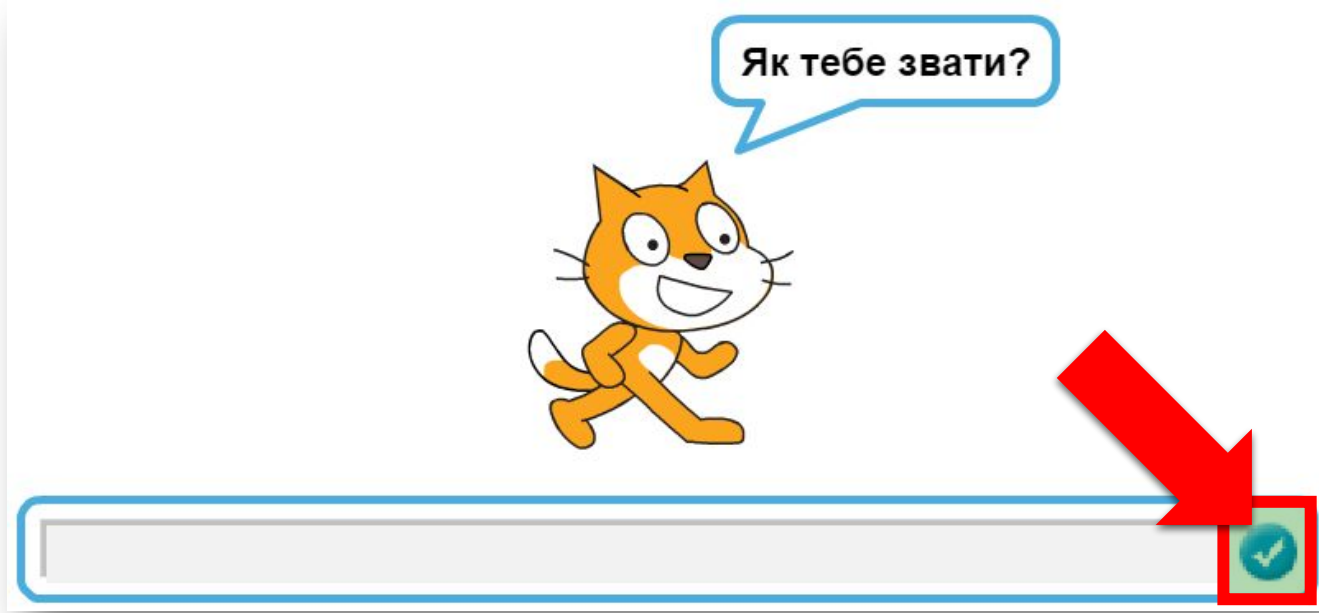
**На сцені з'явиться запитання «Як тебе звати?». Виконання програми призупиниться, поки не буде введено дані у відображене поле.**



# Як отримати поле для введення даних в середовищі Скретч?



**Після введення відповіді на запит його підтверджують натисненням кнопки.**



**При цьому сам запит зникає.**

**Щоб вивести результат на сцену, біля команди вказують позначку.**

# Розгадайте ребус

Розділ 3  
§ 19



**Подія**





- 1. Що розуміють під подією при складанні проектів у середовищі Скретч? Чому це середовище належить до подійно-орієнтованих?**
- 2. Які події можна реалізувати в середовищі Скретч?**
- 3. Які події в середовищі Скретч викликаються мишею? Наведи приклади.**
- 4. Які події в середовищі Скретч викликаються користувачем за допомогою інструментів середовища Скретч? Наведи приклади.**
- 3. Які події викликаються командами в середовищі Скретч? Наведи приклади.**



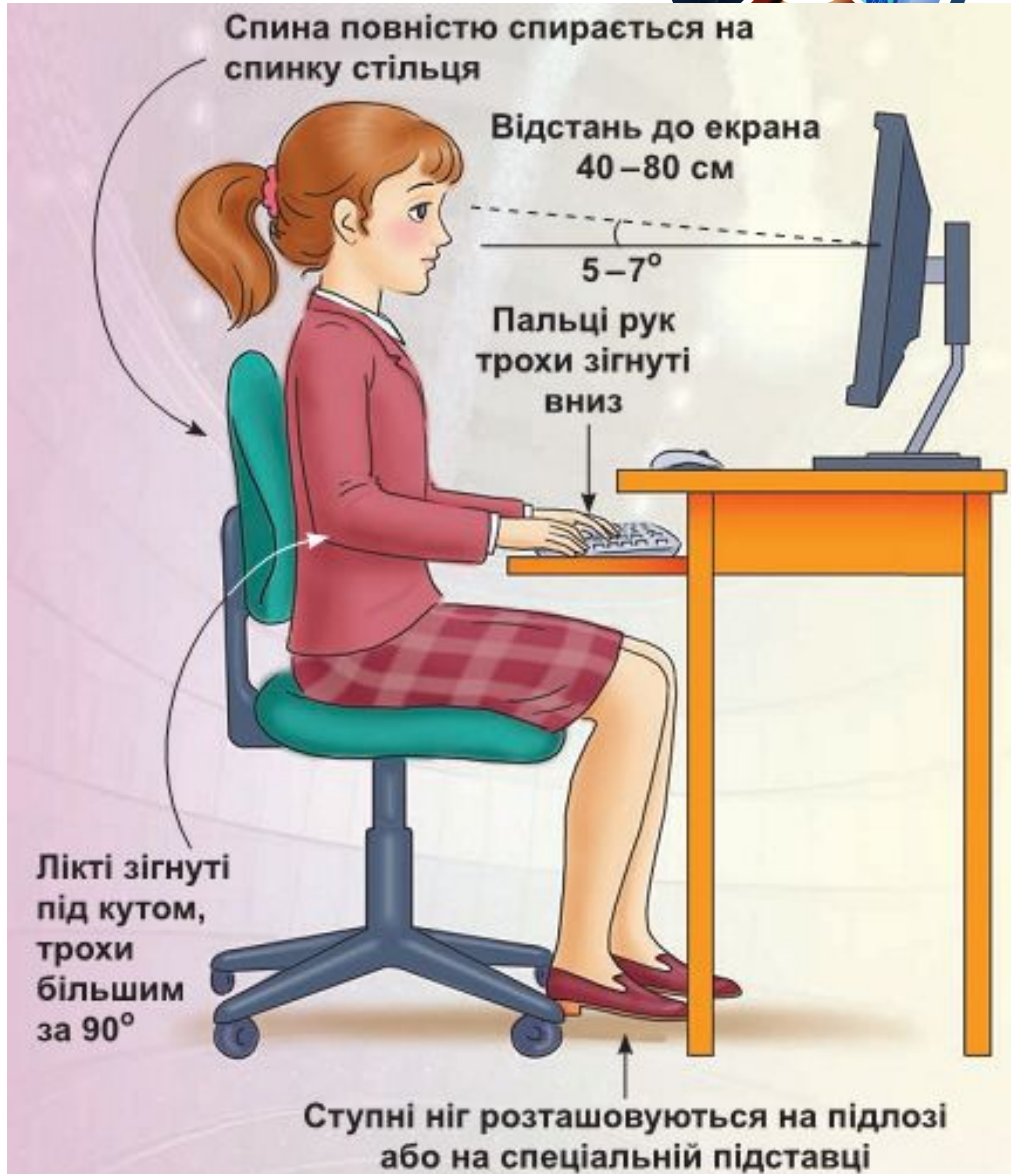
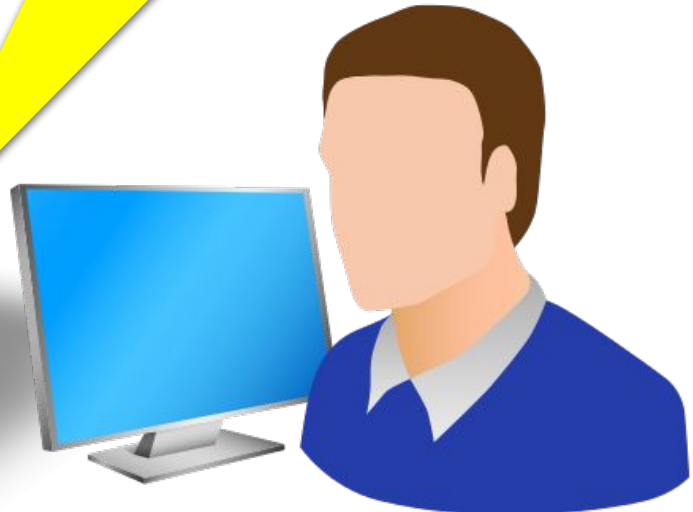




**Проаналізувати**  
**§ 19, ст. 155-162**



**Сторінка  
158-160**



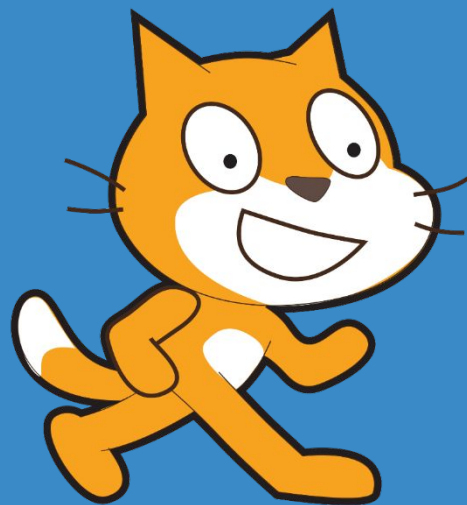


# ІНФОРМАТИКА

# Дякую за увагу!

# 6

За новою програмою 2017 року



**Урок 23**

***teach-inf.at.ua***