

Среда программирования

Ст. преподаватель кафедры ТМОИ ИМИ
Находкина И.И.

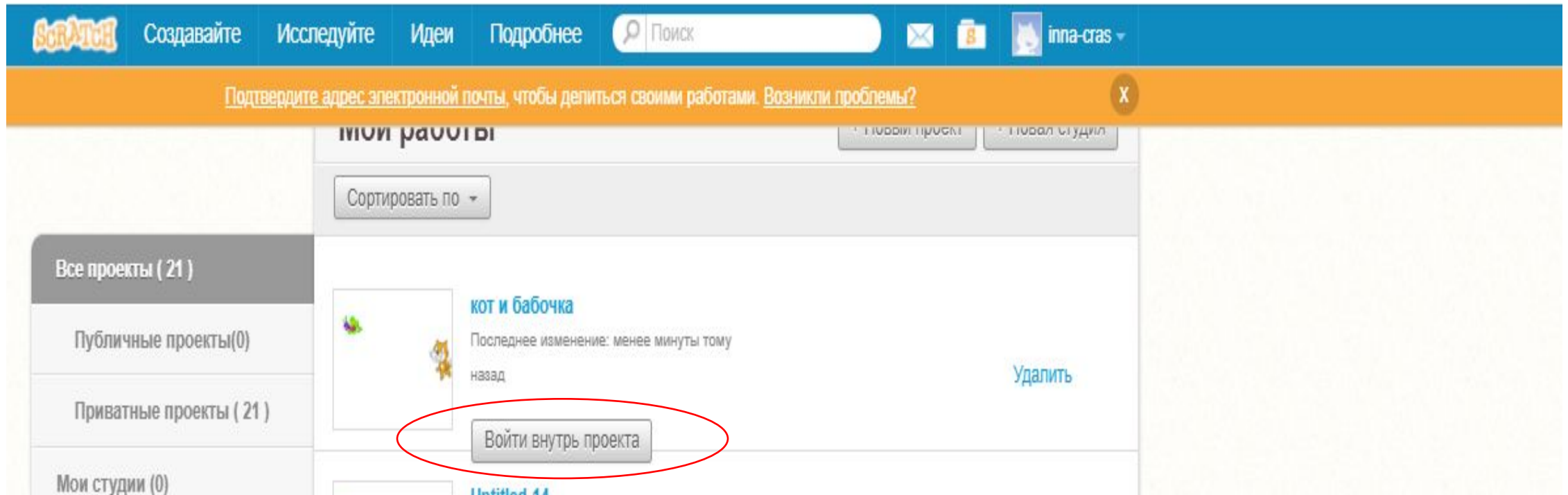
programming environment

St. lecturer TMOI THEM
Nakhodkina I. I.

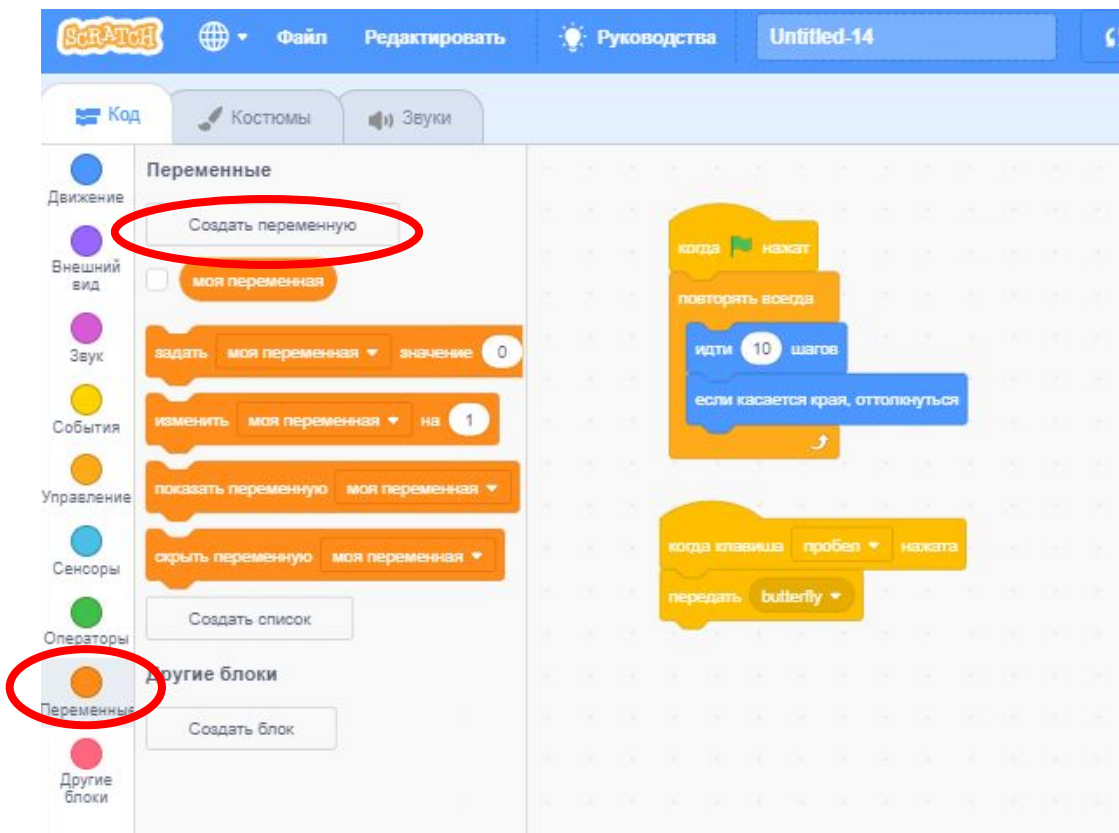
Запустите сайт

<https://scratch.mit.edu>

Из личного кабинета откройте
проект «Кот и бабочка»

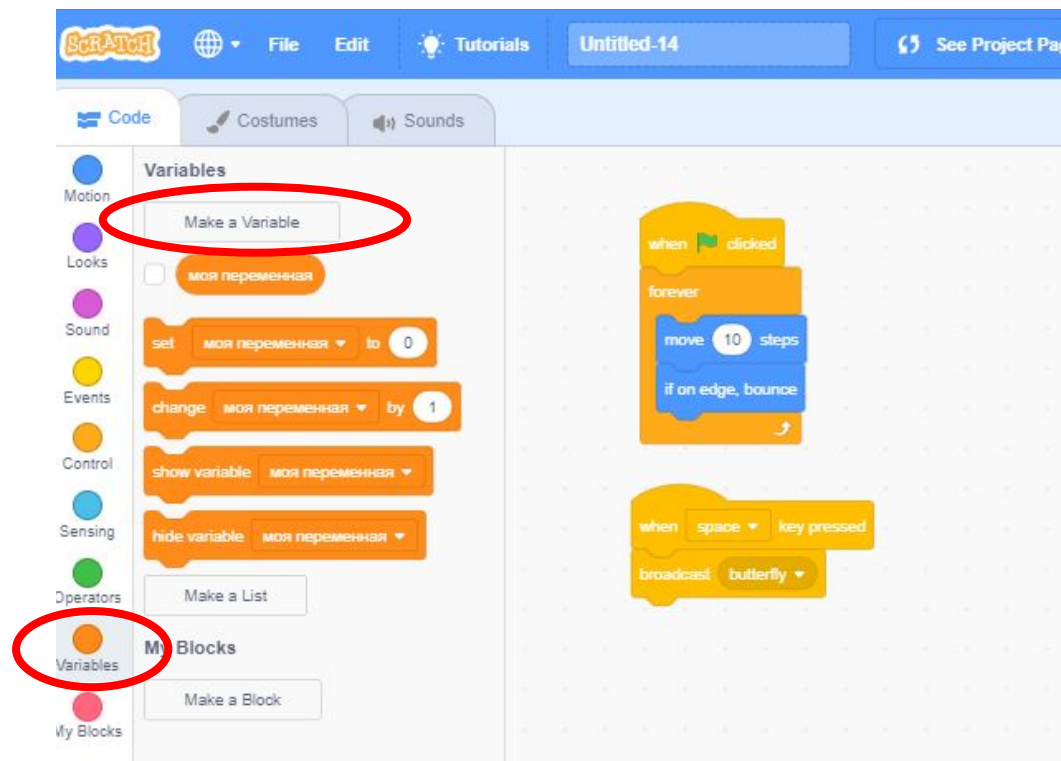


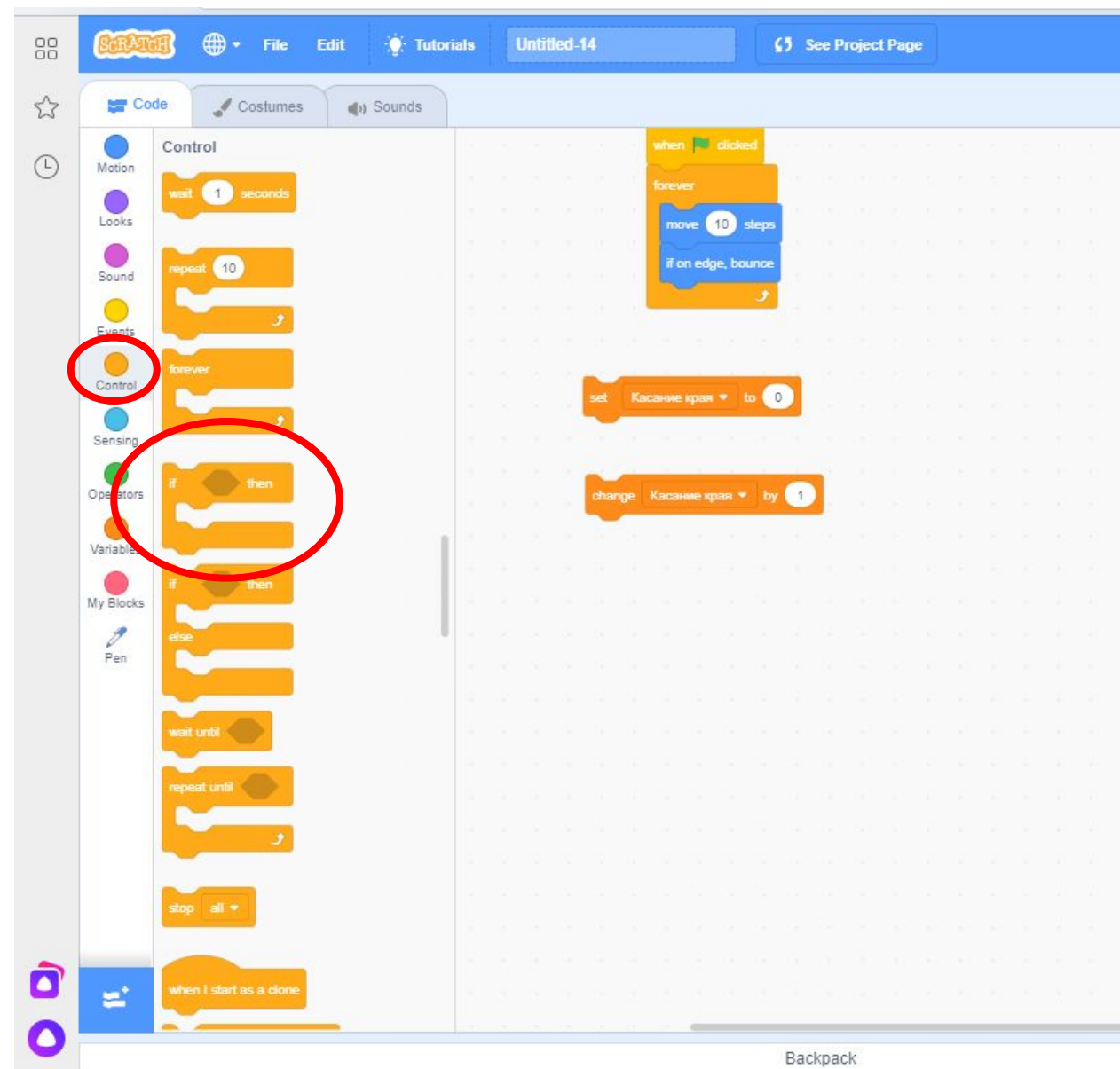
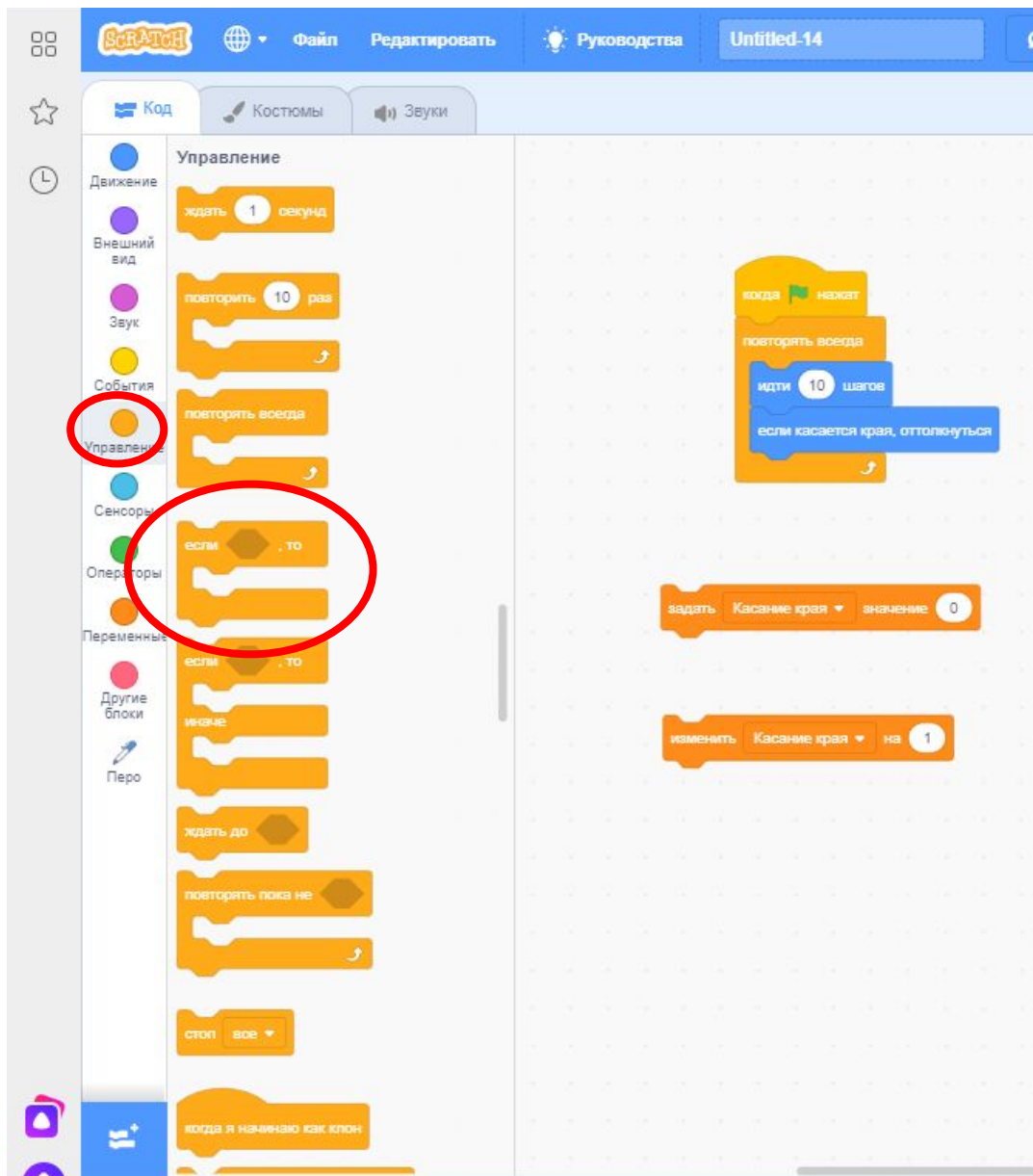
Переменные



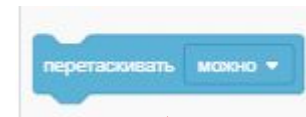
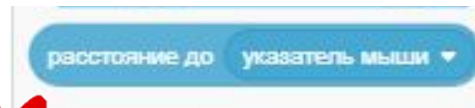
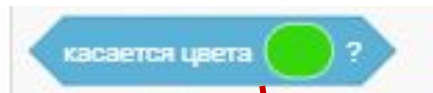
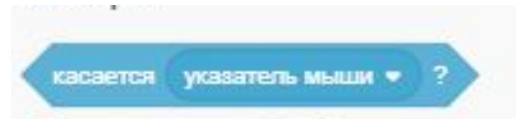
Создаем новую переменную
«край»

variable

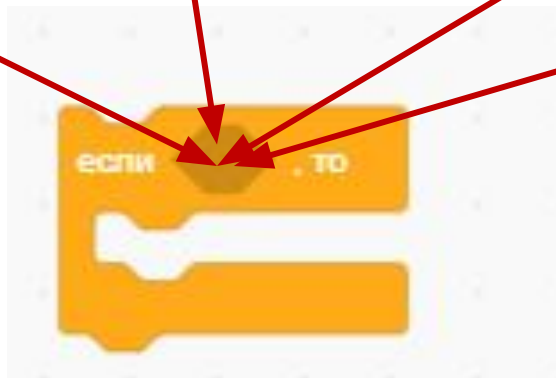




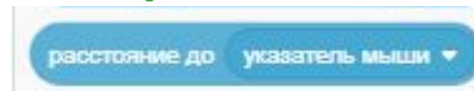
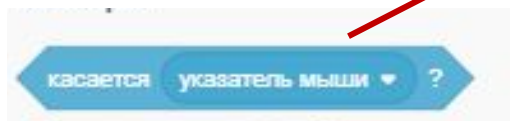
Условие: если спрайт касается «край», то переменная
меняется на 1



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

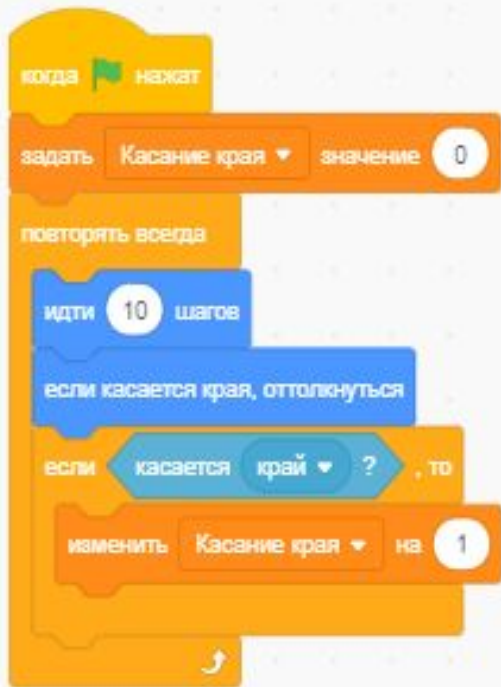


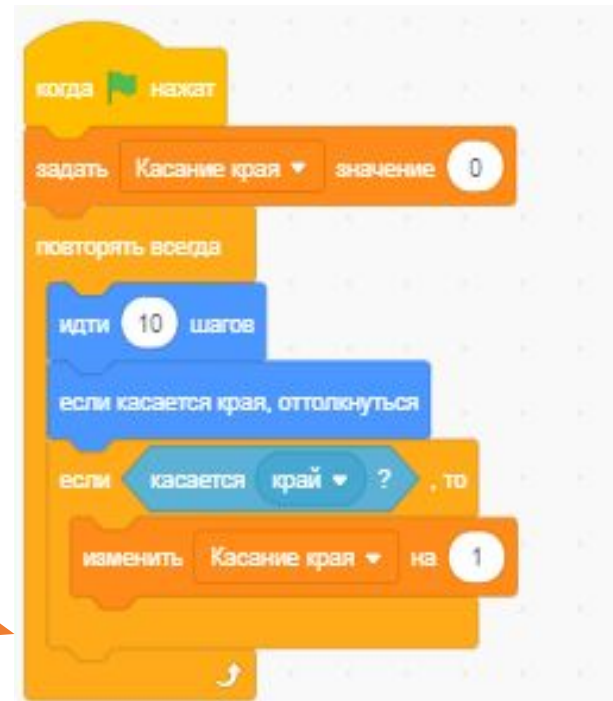
В блоки с пустыми ячейками в виде овала можно вставлять сенсоры и операторы той же формы



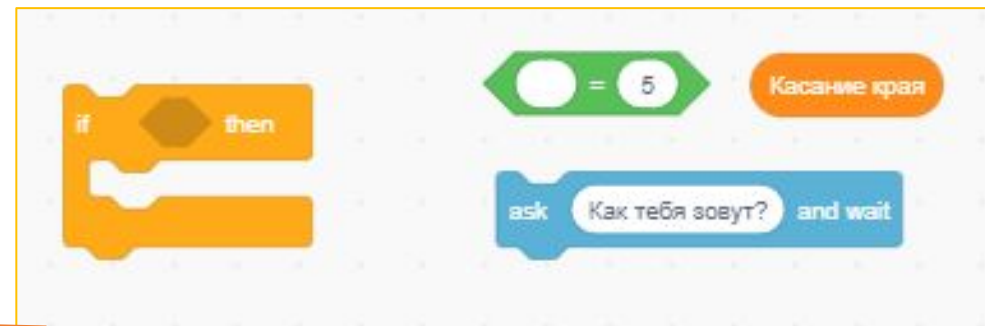
**Переменному «Касание края»
задаем значение «0», если
спрайт «Кот» касается края, то к
значению переменной «Касание
края» прибавляем «1»**

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

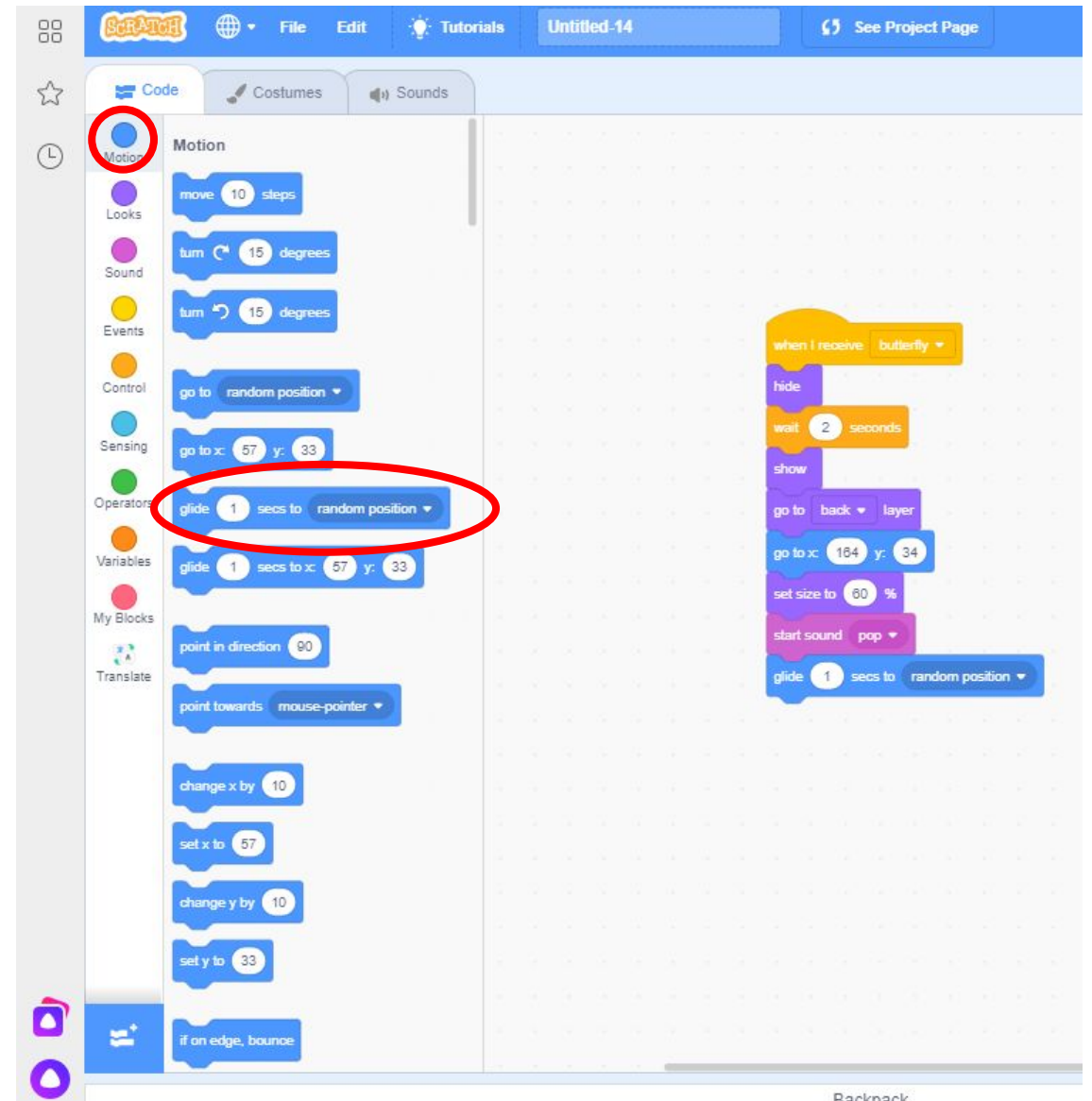
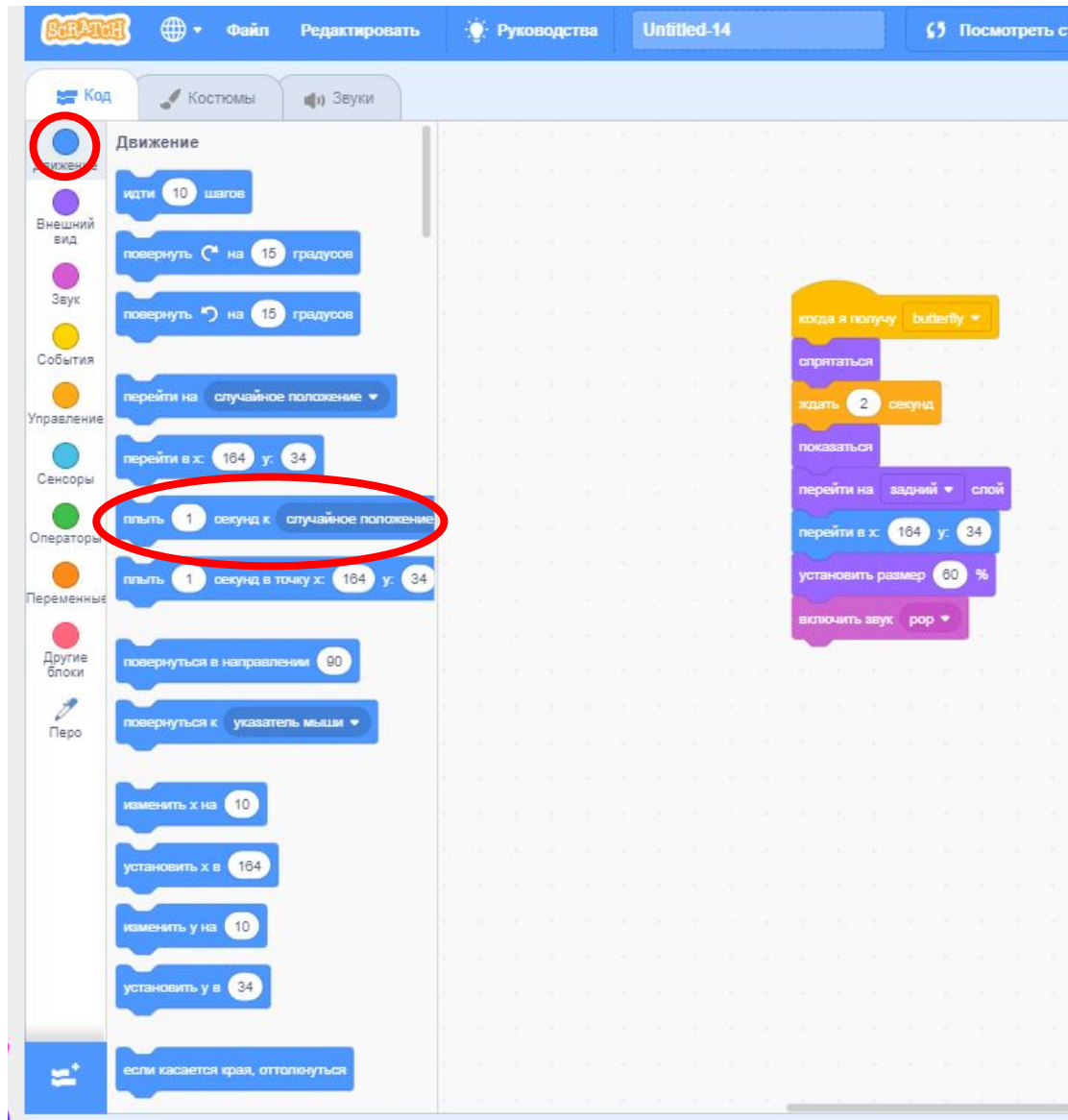




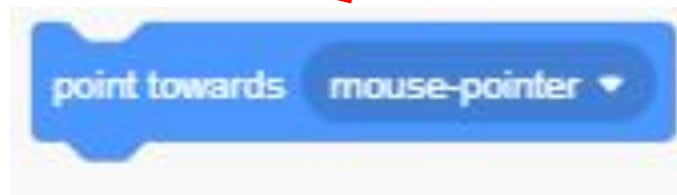
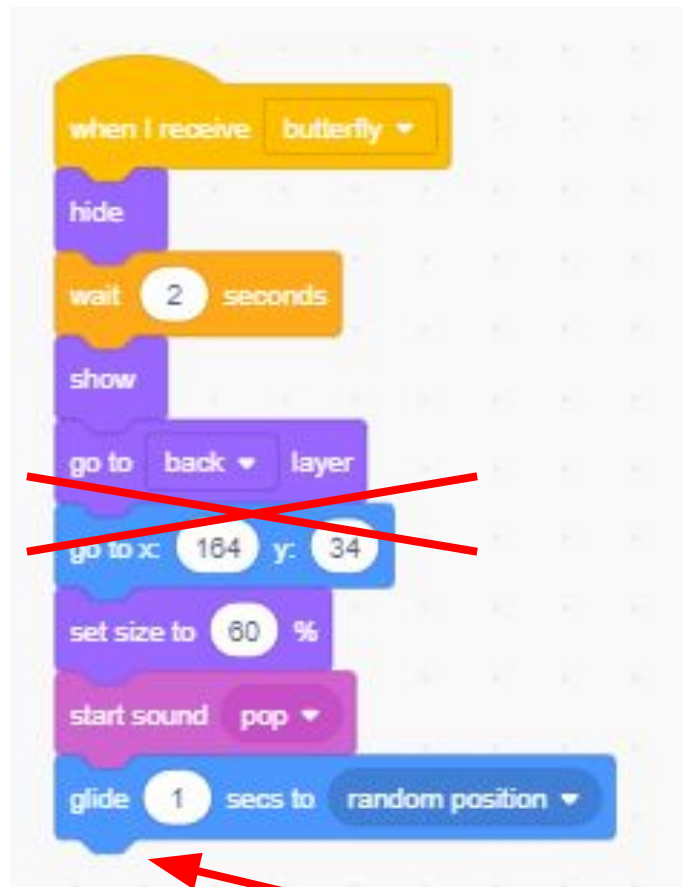
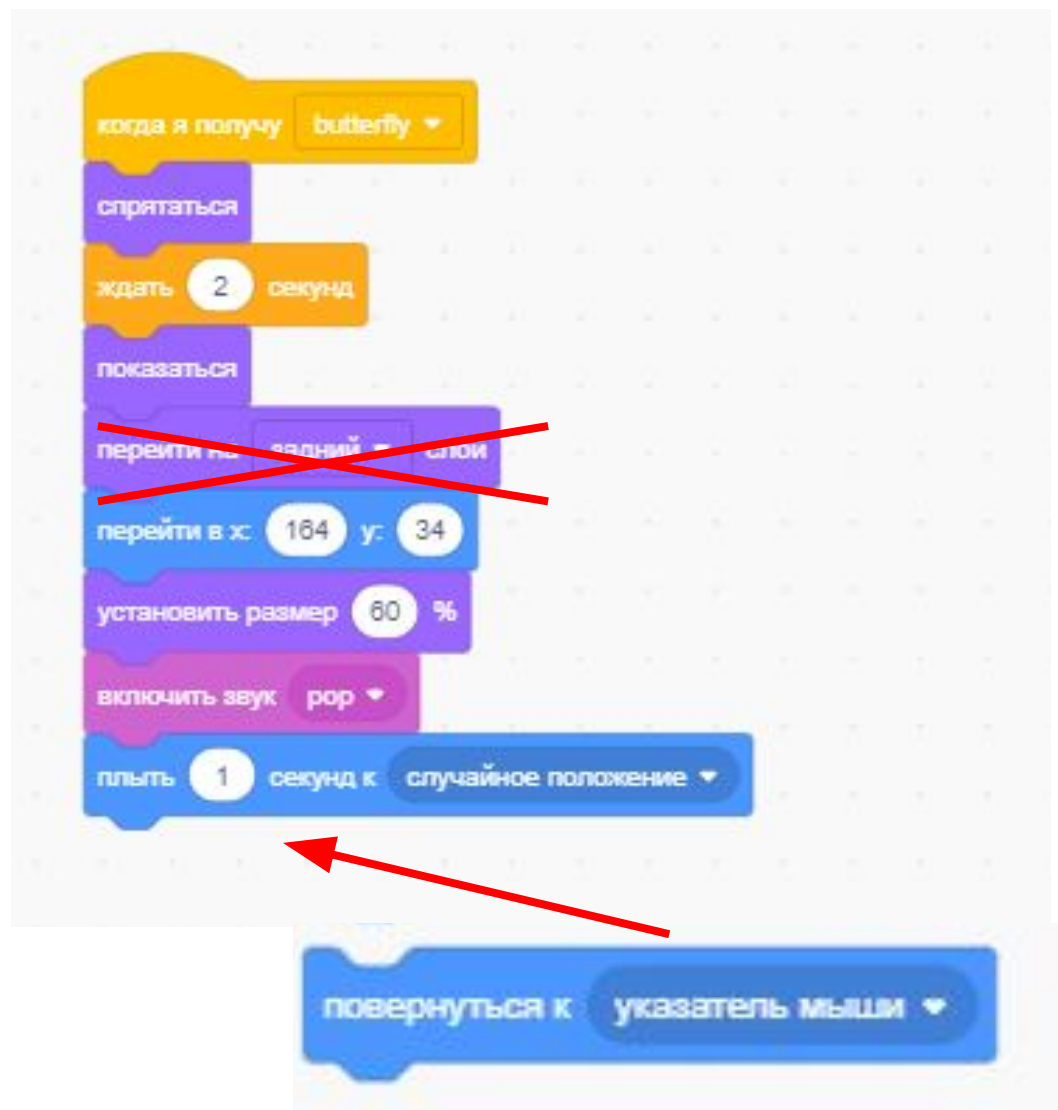
**Условие: если касается «край» 5 раз
то спрайт «кот» спрашивает: «Как
тебя зовут?»**

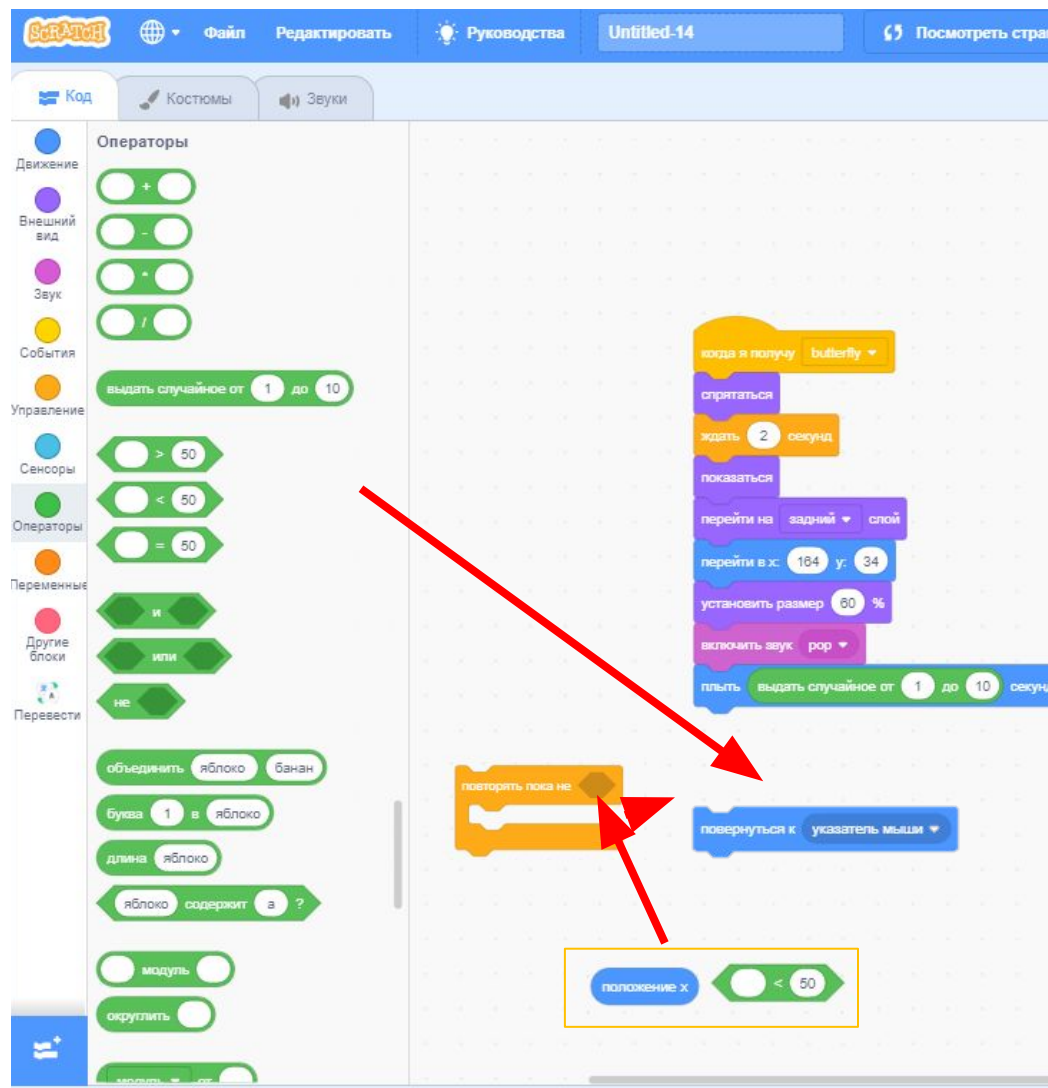


Спрайт будет плыть в течении от 1 до 10 секунд
к «случайное положение»



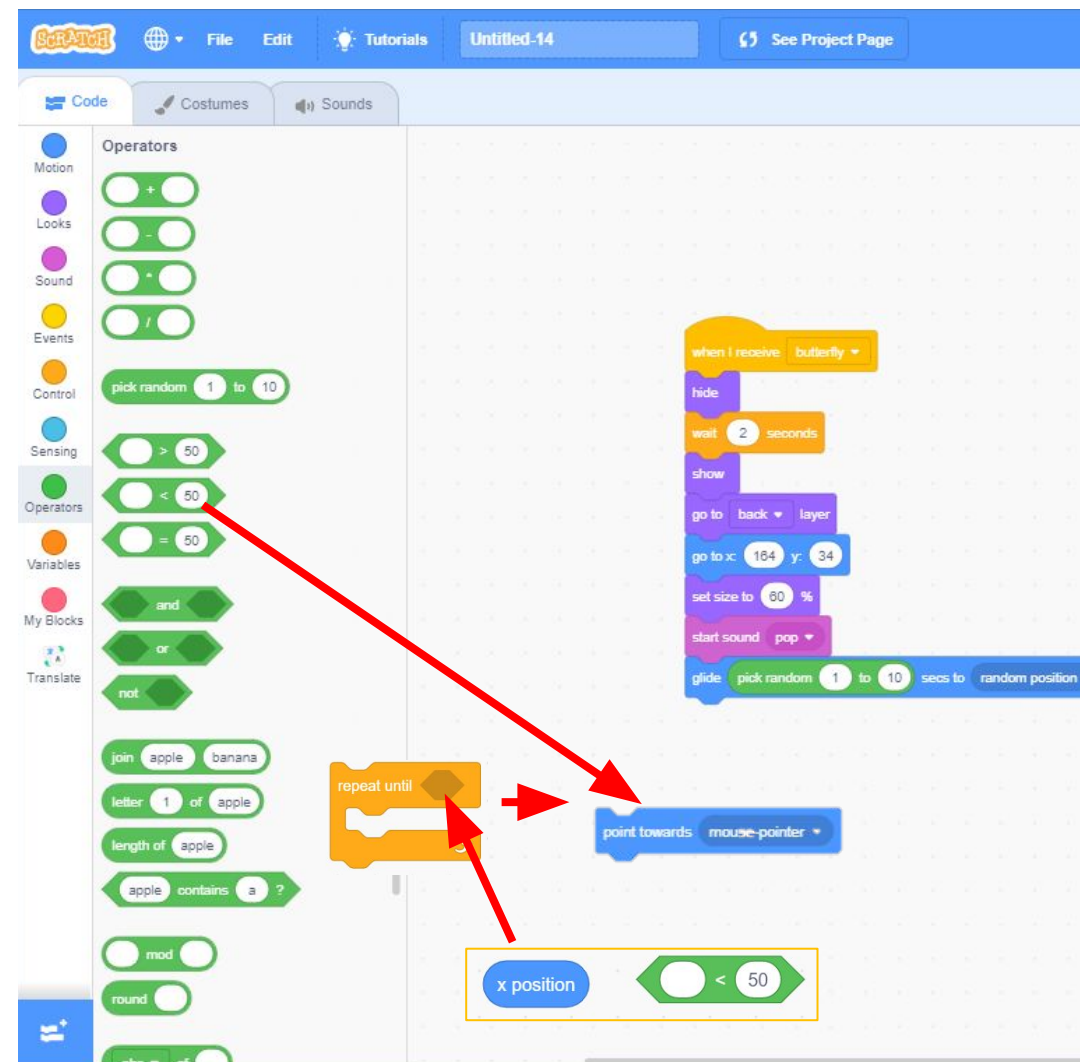
После того как спрайт
остановится, он повернется к
указателю мыши

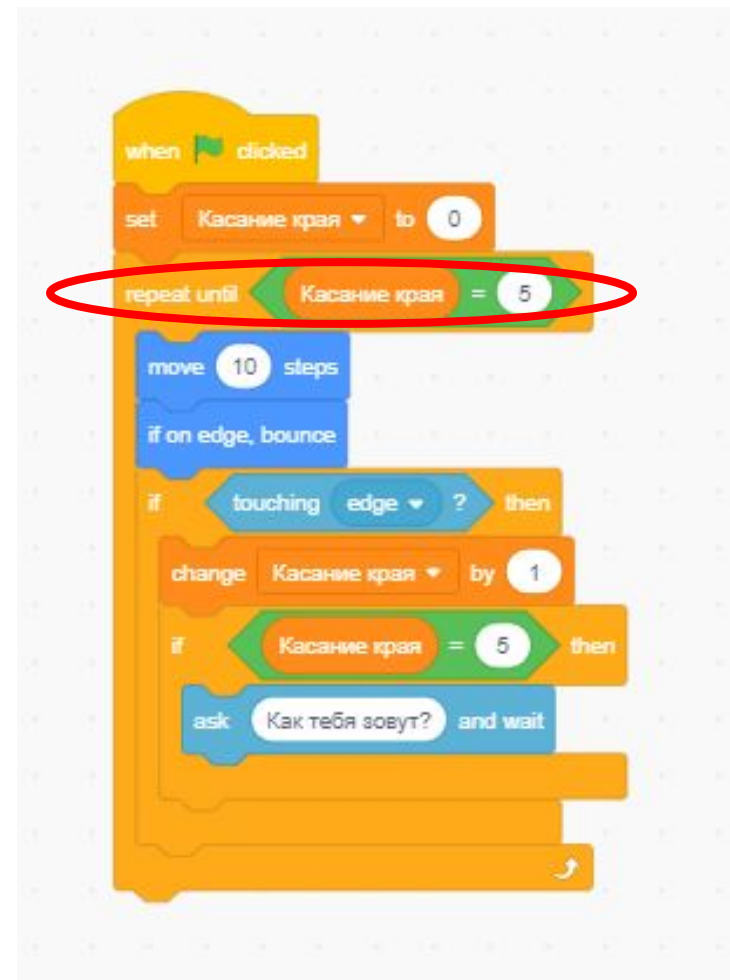
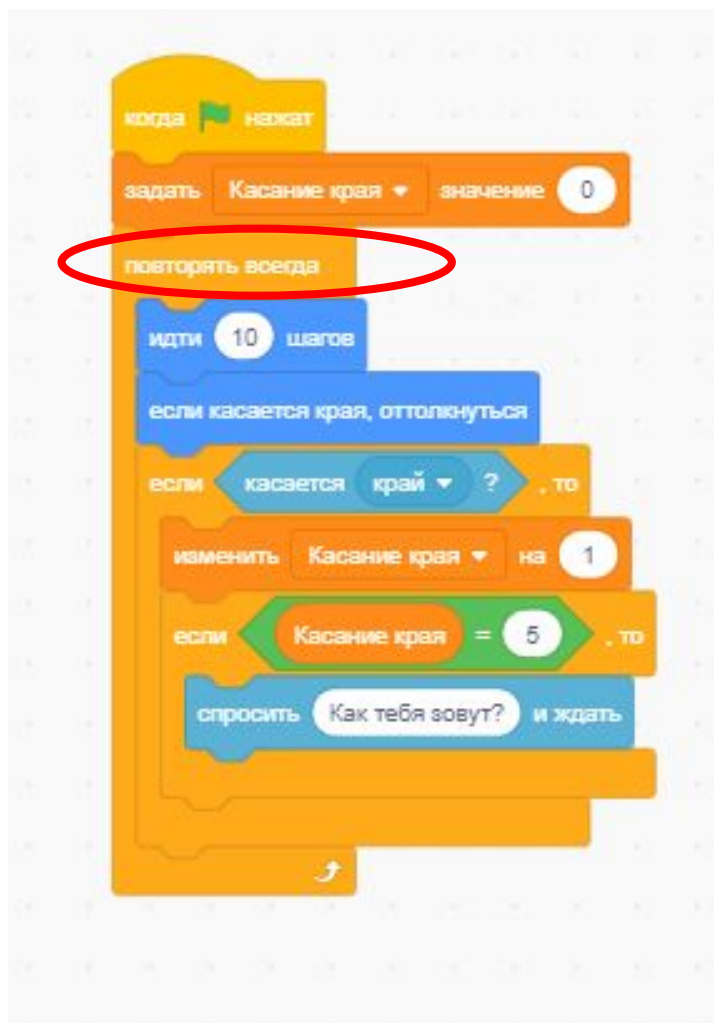




Рюкзак

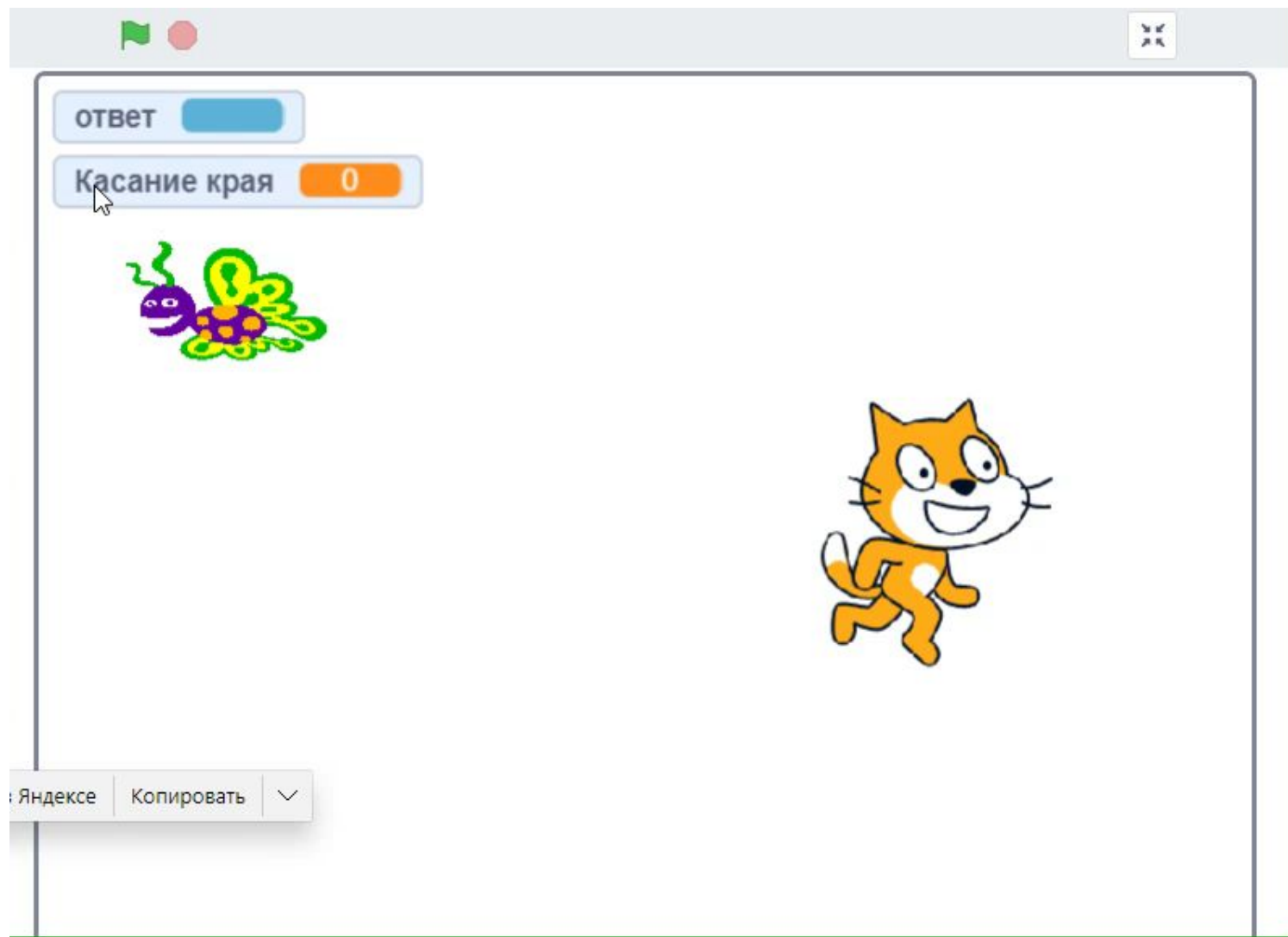
Задаем спрайту «Бабочка» команду Плыть в случайное положение в течении от 1 до 10 секунд, для передвижения спрайта по сцене, с условием: пока положение x меньше 50





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