

# Intermediate Scratch



РИСУЮЩИЕ ПЕТЛИ

DRAWING LOOPS

Card 3 of 5

I'm Learning: Scratch

**1** Ок, уже здорово получается, но не заноза ли то, что тебе каждый раз приходится изменять код, когда ты хочешь изменить узор? Не правда ли, было бы удобней, если бы сама программка запрашивала тебя об этом? Ты можешь это устроить!

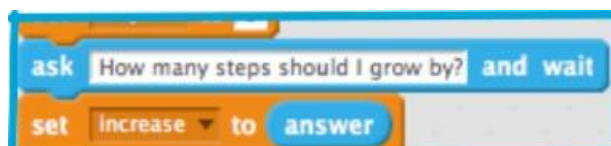
Для начала создай **variables** в **data** для "degrees" и "increase" (увеличивать) и добавь их в свой код вот так:



**2** Теперь нужно запросить values (значения) для этих двух **variables** и сохранить их. Это делается при помощи sensing block, который называется "Ask and wait" (спросить и ожидать), в который ты можешь вписать вопрос. Тащи такой на свой **sprite panel** и измени вопрос на "How many steps should I grow by?" ("На сколько шагов мне увеличиться?"), и добавляй его в свою программу, сразу затем, где у тебя set steps to 0 (установить шаги на ноль), вот так:



**3** Если ты запрограммировал Scratch задавать тебе вопросы, то не забывай отвечать на них! В общем в Scratch есть специальная **variable**, которая называется "answer" (ответ), куда она помещает самые последние полученные ответы. Ты можешь найти среди **sensing** blocks. Используя data "set to" block, take the value from "answer" («Установить на «блок, возьми значение из «ответа» и передай его в "increase", как здесь:



# Intermediate Scratch



РИСУЮЩИЕ ПЕТЛИ

DRAWING LOOPS

Card 3 of 5

I'm Learning: Scratch

**4** Теперь, сделай тоже самое с "degrees", спрашивая **"How many degrees should I turn?"** (На сколько градусов мне нужно повернуть?) и разберись и с ответами в "degrees".



**5** Проверь свою программу, она должна выглядеть, как нижеприведенная, запусти ее несколько раз, задавая разные значения. Запиши для себя значения ответов, которые создают самый кайфовый узор. Они тебе понадобятся для следующей карточки!

