

Intermediate Scratch



ПОМОГАЕМ
КОМПЬЮТЕРУ

HELPING THE COMPUTER

Card 5 of 5

I'm Learning: Scratch

1 Ну, теперь у тебя на самом деле есть на что полюбоваться! В любом случае, ты мог(ла) заметить, что с некоторых пор, компьютер рисует что-то, что должно быть красивым...плохо. Это потому, что некоторые значения из переменных просто плохой выбор, и некоторые комбинации этих значений — тоже плохой выбор.

Ты помнишь, в предыдущей карточке, я предложил записывать тебе значения "increase" и "degrees", которые создают самые красивые картинки? Если ты этого не сделал(а), не переживай: ты можешь понаблюдать какое-то время за произвольной программой и записать комбинации, дающие самый лучший результат.

Сейчас ты научишь Scratch этим комбинациям значений, чтобы он мог использовать их для создания именно прекрасных картинок!

Чтобы сделать это, тебе понадобится **a list** (список). Ты найдешь **Make a list** под Make a Variable в **data**. Также как ты создавал(а) variable (переменную), тебе нужно будет создать list.



1 Кликни на Сделать Лист

2 Введи его название: «Список градусов»

3 Теперь он в твоей программе!

2 Создай еще один с названием "Increase List" (список Возрастания) и тогда, щелкая по **маленькому плюсу (+)** внизу списка, вводи пары значений в "Increase List" и в "Degrees List".

Проверь, чтобы порядковые номера значений градусов (Degrees List) совпадали с порядковыми номерами в списке возрастания (Increase List)!



Intermediate Scratch



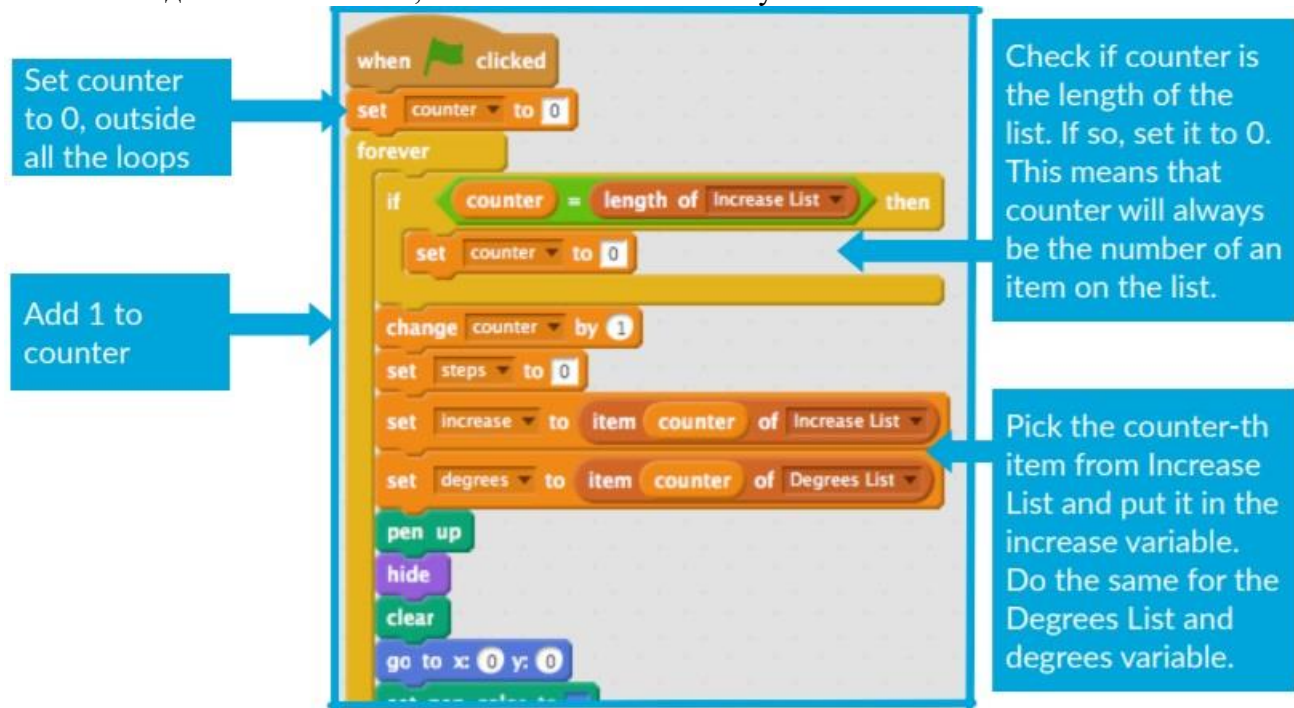
ПОМОГАЕМ
КОМПЬЮТЕРУ

HELPING THE COMPUTER

Card 5 of 5

I'm Learning: Scratch

3 У тебя есть списки, тебе теперь только нужно, чтобы твой код читал их и внедрил в петлю! Чтобы это устроить нужно будет создать еще одну **variable**, называть **"counter"** (счетчик), такой вот код приращения (incrementing) и "if then" control block – новый способ зациклить петлю кодов. Update свой код, чтобы выглядел он именно так, и ты поймешь что к чему:



Если ты хочешь понять, что происходит

Представь, что у твоих списков всего по две пары значений. Смотри, как на самом деле работает код:

1. Set counter to 0
2. Start the forever loop
3. Check if counter (0) is the same as the length of Increase List (2). It isn't
4. Change counter by 1. Now counter = 1
5. Set steps to 0
6. Get the item at position counter (1) in the Increase List and put it in increase
7. Get the item at position counter (1) in the Degrees List and put it in degrees
8. Do all the stuff related to drawing the patterns
9. Restart the forever loop
10. Check if counter (1) is the same as the length of Increase List (2). It isn't
11. Change counter by 1. Now counter = 2
12. Set steps to 0
13. Get the item at position counter (2) in the Increase List and put it in increase
14. Get the item at position counter (2) in the Degrees List and put it in degrees
15. Do all the stuff related to drawing the patterns
16. Restart the forever loop
17. Check if counter (2) is the same as the length of Increase List (2). It is!
18. Set counter to 0
19. Continue from step 4 of this list, in a never-ending loop!