

Scratch dasturida "Change y by" buyrug'i

Bugun "Change y by" buyrug'i bilan tanishamiz va Scratch dasturlash tilidagi imkoniyatlarini kengaytiramiz. Ushbu buyruq sizning o'yinlaringiz va animatsiyalaringizni qiziqarliroq qilishga yordam beradi.



Scratch programmalashtirish tili nima?

Scratch bolalar va yangi boshlanuvchilar uchun mo'ljallangan vizual programmalash tili. Bu bloklarni birlashtirish orqali dasturlashni o'rganishga yordam beradi.

Oson o'rganish

Scratch bloklarini tortib, qo'yib, dasturlashga imkon beradi. Kod yozishni bilmasdan ham dasturlashingiz mumkin.

Ko'p qirrali

O'yinlar, animatsiyalar, hikoyalar yaratish, san'at va musiqalarni yaratish uchun ishlatilishi mumkin.



"Change y by" buyrug'ining maqsadi

Ushbu buyruq harakatlanuvchi obyektning vertikal holatini o'zgartirishga imkon beradi. Bu o'yinlarda, animatsiyalarda va interaktiv dasturlarda keng qo'llaniladi.

- 1** 1. Harakatni boshqarish
O'yinlardagi belgilarni yuqoriga yoki pastga harakatlantirish uchun ishlatilishi mumkin.
- 2** 2. Animatsiyalar yaratish
Obyektlarni silliq harakatlantirish va animatsiyalar yaratishda yordam beradi.
- 3** 3. Interaktivlikni ta'minlash
Foydalanuvchilar o'yinlarni o'zgartirish va boshqarish imkoniyatiga ega bo'lishlari uchun ishlatilishi mumkin.

Buyruqdan foydalanishning afzalliklari

Ushbu buyruqning sodda va samarali ekanligi uni Scratch dasturlash tilida mashhur qiladi.

Oddiylik

Buyruqni tushunish va qo'llash oson.

Samaradorlik

Obyektning vertikal holatini tez va aniq o'zgartirishga imkon beradi.

Moslashuvchanlik

Turli xil o'yinlar va animatsiyalarda ishlatilishi mumkin.

◀ change y/by ▶

Buyruqni qanday qo'llash mumkin?

Buyruqni Scratch dasturida qo'llash juda oson.



1. Bloklarni tanlash

Harakat blokidan "Change y by" buyrug'ini tanlang.



2. Qiymatni kiritish

Buyruqning ichiga obyektни qancha pikselga harakatlantirish kerakligini kiritishingiz mumkin.



3. Buyruqni qo'shish

Tanlangan buyruqni skriptga qo'shing.



Oddiy misollar

Buyruqni oddiy o'yinlarda qo'llashni o'rganish oson.

1

1. Sakrash

Belgiga sakrash harakati qo'shish uchun "Change y by" buyrug'ini ishlating.

2

2. Harakatlanish

Belgiga yuqoriga yoki pastga harakatlanish harakati qo'shish uchun "Change y by" buyrug'ini ishlating.

3

3. Yashirish

Belgiga tezda yuqoriga yoki pastga harakatlanish harakati qo'shish uchun "Change y by" buyrug'ini ishlating.

Murakkab loyihalar uchun foydalanish



"Change y by" buyrug'i murakkab o'yinlarda ham ishlatilishi mumkin.

1

1. Kamera harakati

O'yin kamerasini yuqoriga yoki pastga harakatlantirish uchun ishlatilishi mumkin.

2

2. Ob'ektlarning dinamikligi

Har xil obyektlarni real vaqtda harakatlantirish uchun ishlatilishi mumkin.

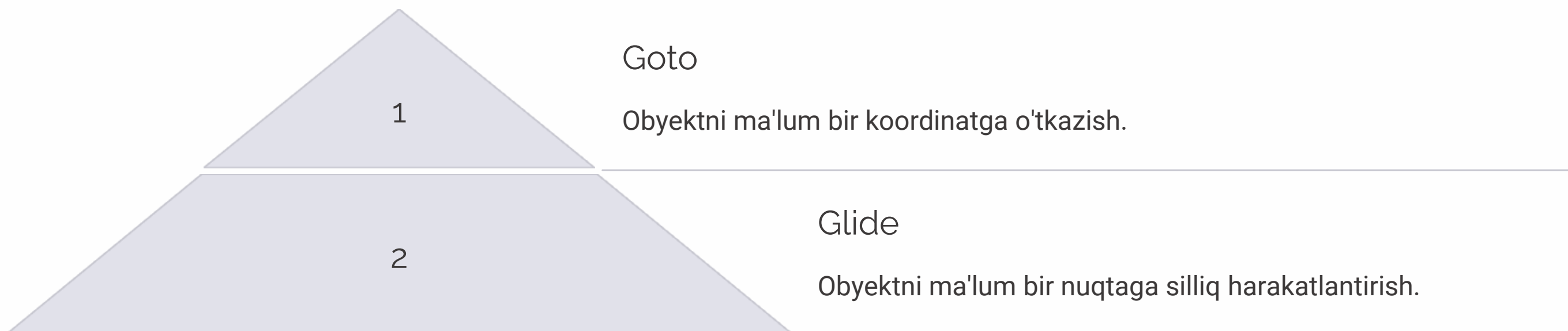
3

3. Interaktiv elementlar

O'yinning interaktiv elementlarini boshqarish uchun ishlatilishi mumkin.

"Change y by" buyrug'ining alternativlari

Scratch dasturida "Change y by" buyrug'iga alternativa bo'lgan boshqa buyruqlar ham mavjud.



Buyruqni qanday takomillashtirish mumkin?

Buyruqni yanada samaraliroq va moslashuvchanroq qilish uchun uni o'zgartirishimiz mumkin.

1

1. O'zgaruvchilar

Buyruqqa o'zgaruvchilarni qo'shish orqali o'zgarish miqdorini osongina sozlash mumkin.

2

2. Shartlar

Buyruqni shartlarga bog'lash mumkin, masalan, "Change y by" buyrug'ini faqat ma'lum bir shart bajarilganda qo'llash.

3

3. Loop'lar

Buyruqni loop'larga qo'shish orqali bir nechta takrorlashni amalga oshirish mumkin.

Xulosa va keyingi qadamlar

Bugun "Change y by" buyrug'i bilan tanishdik va uni o'z loyihalaringizda qanday qo'llashni o'rgandik.

1

Amaliyot

O'zingizning loyihalaringizda "Change y by" buyrug'ini qo'llashni sinab ko'ring.

```
chamey : ? - vib.. +  
change. y
```

2

Izlanish

Scratch dasturlash tili haqida ko'proq ma'lumot olishni davom eting.

3

Yaratish

O'z qiziqarli o'yinlaringiz va animatsiyalaringizni yarating!