A hand is shown placing a red block on top of a stack of colorful blocks. The stack consists of several blocks in various colors including red, yellow, blue, and green. The background is a solid dark blue.

Scratchda "Change x by" Buyrug'i

Ushbu taqdimotda Scratchning asosiy buyruqlaridan biri bo'lgan "Change x by" buyrug'i haqida chuqurroq tushuncha berishga harakat qilamiz. Bu buyruq Scratch dasturlashda o'zgaruvchilarni boshqarishda muhim rol o'ynaydi.

Scratchning Asosiy Maqsadi va Funksiyalari

Maqsad

Scratch — bu bolalar va kattalar uchun dasturlashni o'rganishni osonlashtiradigan vizual dasturlash tili. U blok-asosli interfeysga ega bo'lib, kodlarni yozish o'rniga, bloklarni bir-biriga ulash orqali dasturlashga imkon beradi.

Funksiyalar

Scratch grafikalar, ovozlar, animatsiyalar va interaktiv o'yinlar yaratish uchun ishlatilishi mumkin. U bolalarga dasturlash asoslarini, mantiq va muammolarni hal qilishni o'rgatish uchun mo'ljallangan.

"Change x by" Buyrug'ining Vazifasi

"Change x by" buyrug'i o'zgaruvchining qiymatini belgilangan miqdorda o'zgartirish uchun ishlatiladi. Bu buyruq o'zgaruvchining qiymatini ko'paytirish yoki kamaytirish uchun qo'llaniladi. Masalan, siz "Change x by 10" buyrug'ini ishlatib, o'zgaruvchining qiymatini 10 ga oshirishingiz mumkin.





"Change x by" Buyrug'ini Qanday Ishlating

1

1. O'zgaruvchini Tanlash

Dasturlash muhitida siz o'zgartirmoqchi bo'lgan o'zgaruvchini tanlang.

2

2. "Change x by" Blokini Tanlash

Buyruqlar palitrasidan "Change x by" blokini tanlang.

3

3. Qiymatni Kiriting

Blokning ichiga o'zgaruvchining qiymatini qanchaga o'zgartirishni kiriting. Masalan, "10" kiritish, o'zgaruvchining qiymatini 10 ga ko'paytiradi.

4

4. Blokni Dasturga Qo'shish

Tanlangan "Change x by" blokini dasturga ulash va bajarishga o'rnatish.

"Change x by" Buyrug'ining Sohlari

O'yinlar

O'yinlardagi ballarni hisoblash, xarakterlarning harakatini boshqarish, vaqtni o'lchash va boshqa o'yin mexanizmlarini amalga oshirish.

Animatsiyalar

O'zgaruvchilarni boshqarish orqali animatsiyalar yaratish, masalan, xarakterning harakatini bosqichma-bosqich o'zgartirish.

Interaktiv Dasturlar

Foydalanuvchi bilan o'zaro ta'sirda bo'lgan dasturlarni yaratish, masalan, foydalanuvchining tanloviga qarab o'zgaruvchilarni boshqarish.





"Change x by" Buyrug'ining Afzalliklari



Oddiylik

Bu buyruq o'zgaruvchilarni boshqarishni osonlashtiradi va dasturlash jarayonini soddalashtiradi.



Ko'p Qirralilik

O'yinlarda, animatsiyalarda va interaktiv dasturlarda keng qo'llaniladi.



Moslashuvchanlik

Har qanday o'zgaruvchi va qiymat bilan ishlatilishi mumkin.

The Scratch logo is displayed in a stylized, glowing green font. It is set against a dark background featuring a complex, glowing green circuit board pattern. The word "scratch" is written in a lowercase, rounded, sans-serif typeface.

scratch

"Change x by" Buyrug'ining Cheklangan Jihatlari

1

Aniq Qiymat O'zgarishi

Bu buyruq o'zgaruvchining qiymatini aniq miqdorda o'zgartiradi. Agar o'zgaruvchining qiymatini o'zgartirishni boshqa usullar bilan amalga oshirish kerak bo'lsa, boshqa buyruqlarni ishlatish kerak bo'ladi.

2

Qiymatni Belgilash Imkoniyati Yo'q

"Change x by" buyrug'i o'zgaruvchining qiymatini faqat o'zgartiradi, lekin uni aniq bir qiymatga o'rnatish imkonini bermaydi.

"Change x by" Buyrug'idan Samarali Foydalanish Uchun Tavsiyalar

1

O'zgaruvchi Tanlash

O'zgaruvchilarni ehtiyotkorlik bilan tanlang va ularni to'g'ri ma'noda ishlating.

2

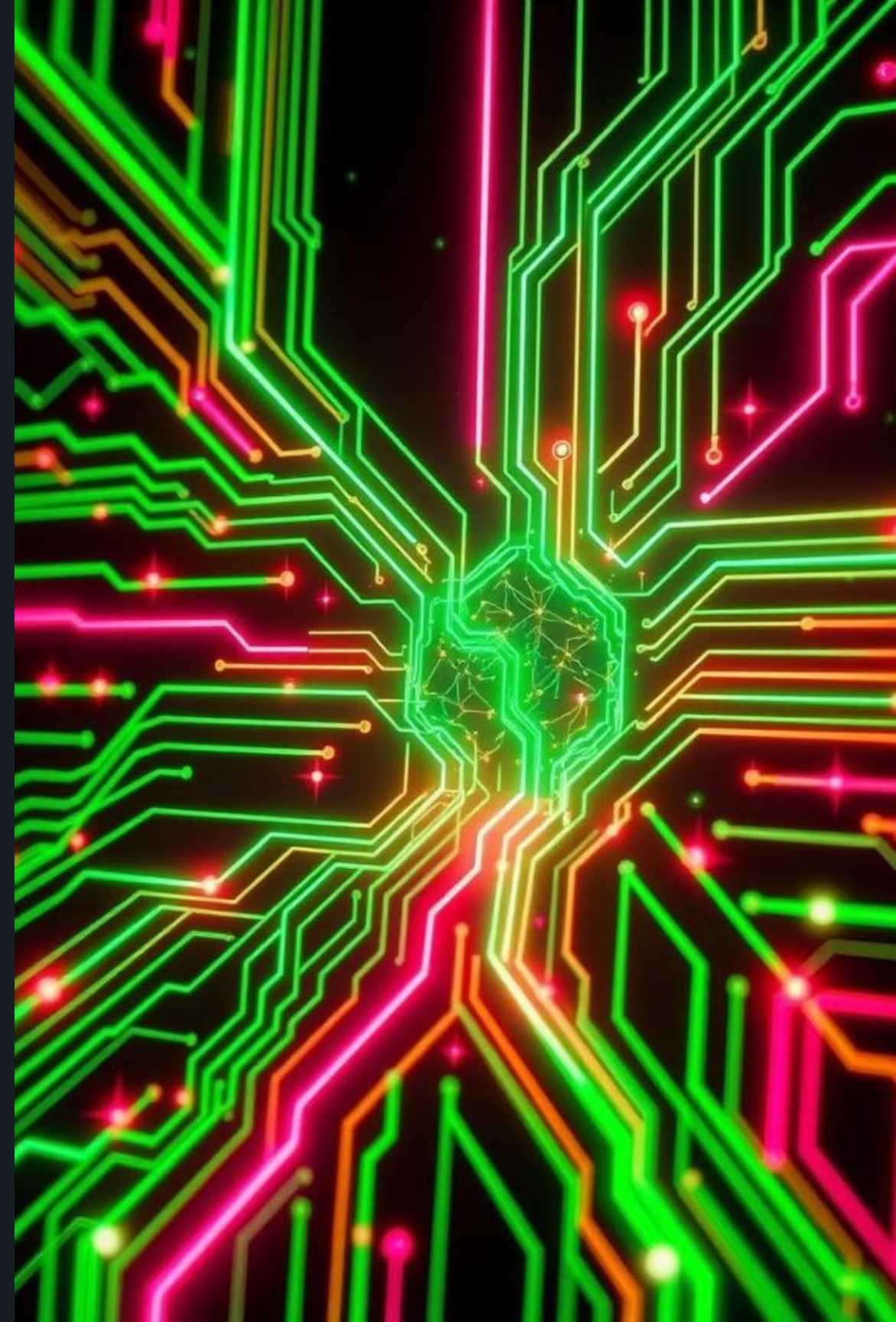
Qiymatlarni Belgilash

O'zgaruvchining qiymatini o'zgartirish uchun qanday miqdorni tanlash kerakligini aniqlash.

3

Boshqa Buyruqlar bilan Birlashtirish

"Change x by" buyrug'ini boshqa buyruqlar bilan birgalikda ishlatib, dasturlarni yanada samarali qilish.



Scratch Dasturlash Tilida Boshqa Buyruqlar bilan Ish



"Change x by" Buyrug'ining Amaliy Qo'llanilishi

1

Ballar

O'yinlarda foydalanuvchining to'plagan ballarini hisoblash uchun ishlatiladi.

2

Vaqt

O'yinlarda vaqtni o'lchash uchun ishlatiladi.

3

Xarakterlar

Xarakterlarning harakatini boshqarish uchun ishlatiladi.

