



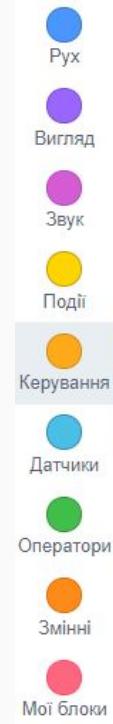
КОМАНДИ КЕРУВАННЯ



■ Розділ «Керування» у Scratch

Від слова - керувати!

Набір команд, які допомагають програмі **керувати діями спрайтів.**



робить паузу

(коли персонаж
«зупиняється
перепочити»)

Команда “Чекати”

Керування

Рух

чекати 1 секунд

Вигляд

Звук

Події

Керування

Датчики

Оператори

Змінні

Мої блоки

Керування

повторити 10

завжди

якщо то

якщо то інакше

чекати поки

повторити до

← ЦИКЛ - повторення без кінця
(персонаж повторює дії всередині команди, доки гра не закінчиться)

```
forever
  wait (1 sec)
end
```

Команда “Завжди”



Керування

Рух

чекати 1 секунд



Вигляд



Звук



Події



Керування



Датчики



Оператори



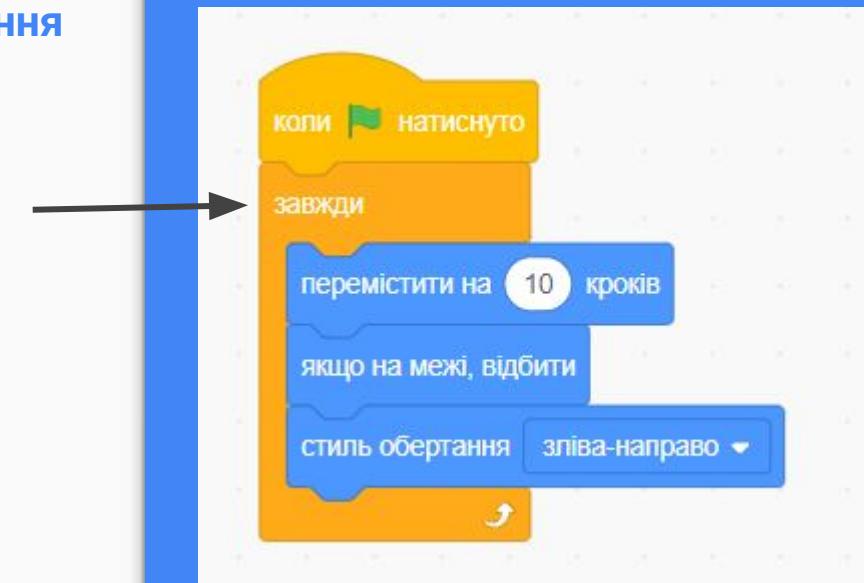
Змінні

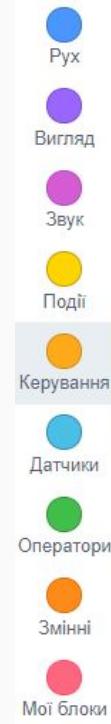


Мої блоки

цикл - повторення
без кінця

Наприклад:





Керування

Рух

Вигляд

Звук

Події

Керування

Датчики

Оператори

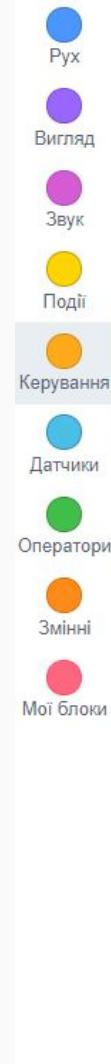
Змінні

Мої блоки

повторює дії певну
кількість разів

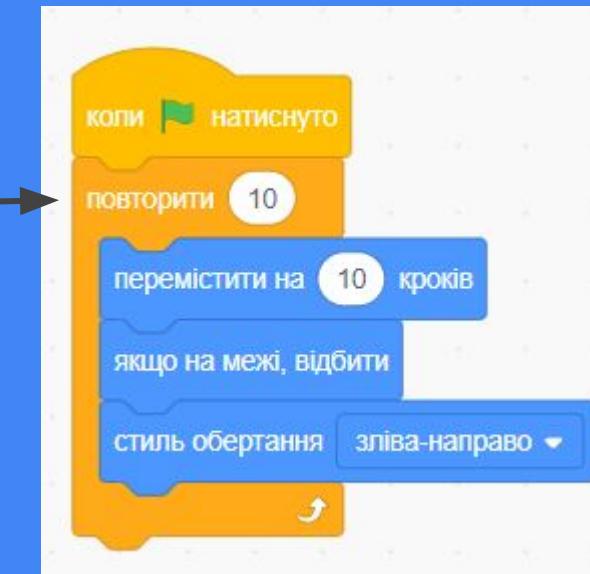
(коли нам треба
обмежити цикл)

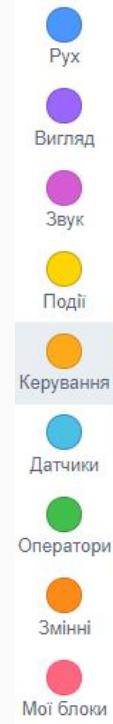
Команда “Повторити __”



повторює дії певну кількість разів

Що змінеться в повединці спрайта, якщо замість "Завжди" поставимо "Повтори 10"?





чекати 1 секунд

повторити 10

завжди

якщо [то]

якщо [то]

інакше

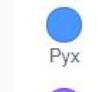
чекати поки

повторити до

Команда “Якщо __ то”

← створює умову

(питання типу “так”)



Керування

Рух

чекати 1 секунд



Вигляд



Звук



Події



Керування



Датчики



Оператори



Змінні



Мої блоки



якщо то



якщо то



інакше



чекати поки



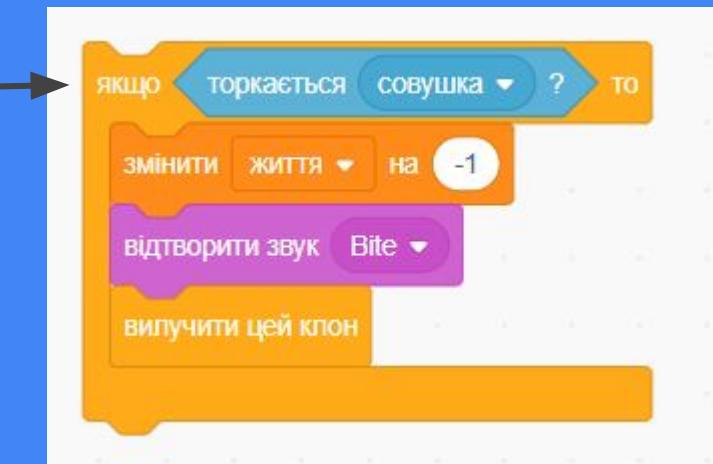
повторити до

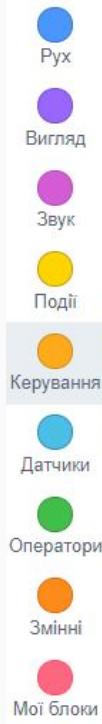


повторити 10

← створює умову

Умова: Якщо спрайт торкнувся ворога – зменшити життя





створює подвійну
умову

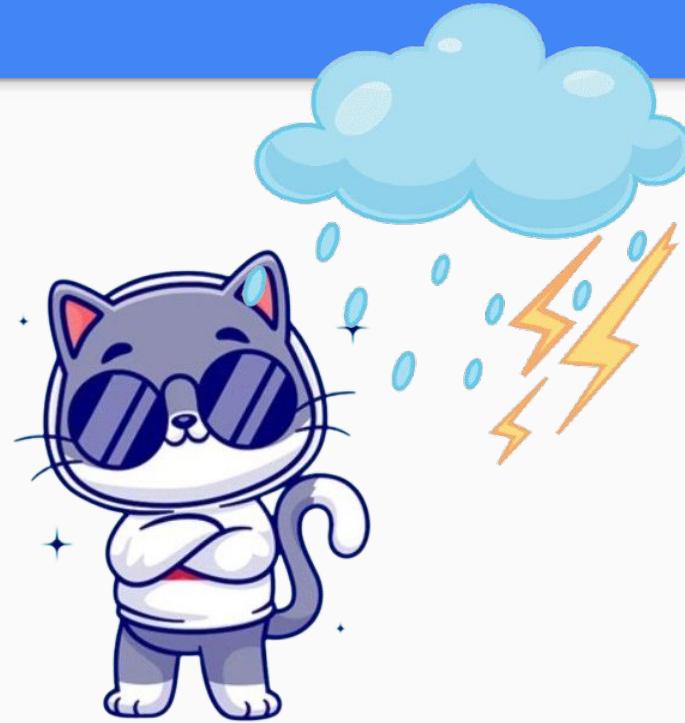
(питання типу “так” або
“ні”)

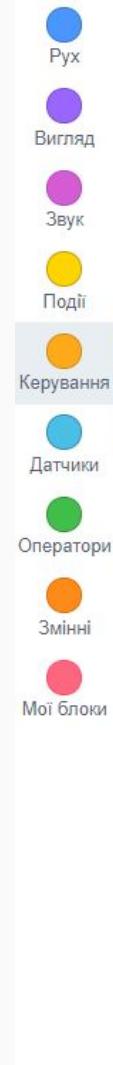
Команда “Якщо __ то Інакше ”

Якщо так – виконує одну
частину дії.

Якщо ні – виконує іншу.

Якщо йде дощ — візьми парасольку,
інакше — йди без неї.





Керування

Рух

чекати 1 секунд

Вигляд

Звук

Події

Керування

Датчики

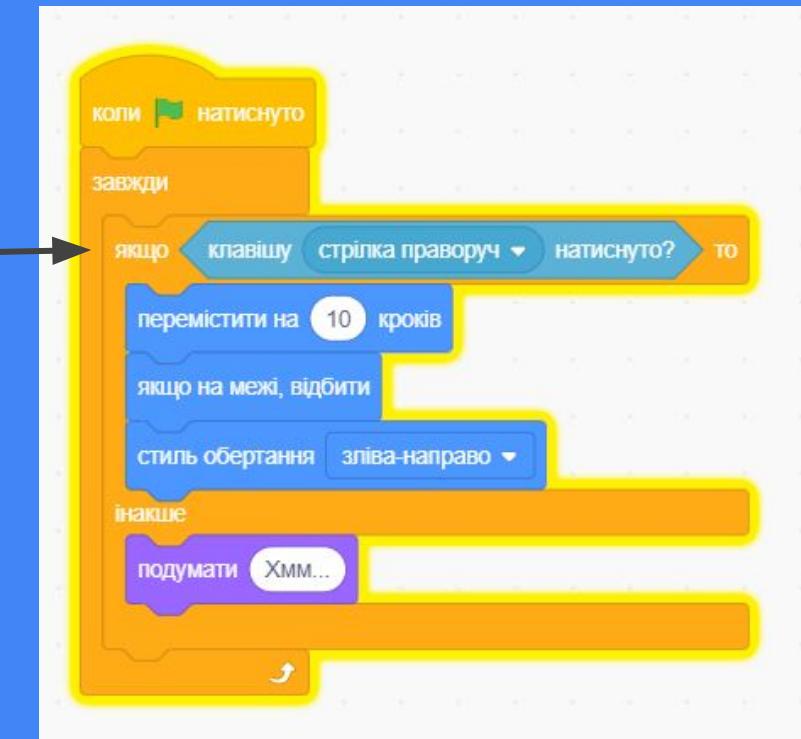
Оператори

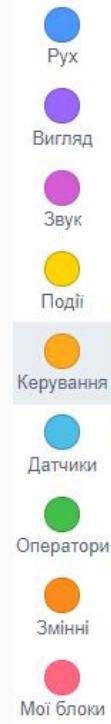
Змінні

Мої блоки

створює подвійну
умову

Ще один варіант надати
рух спрайту:



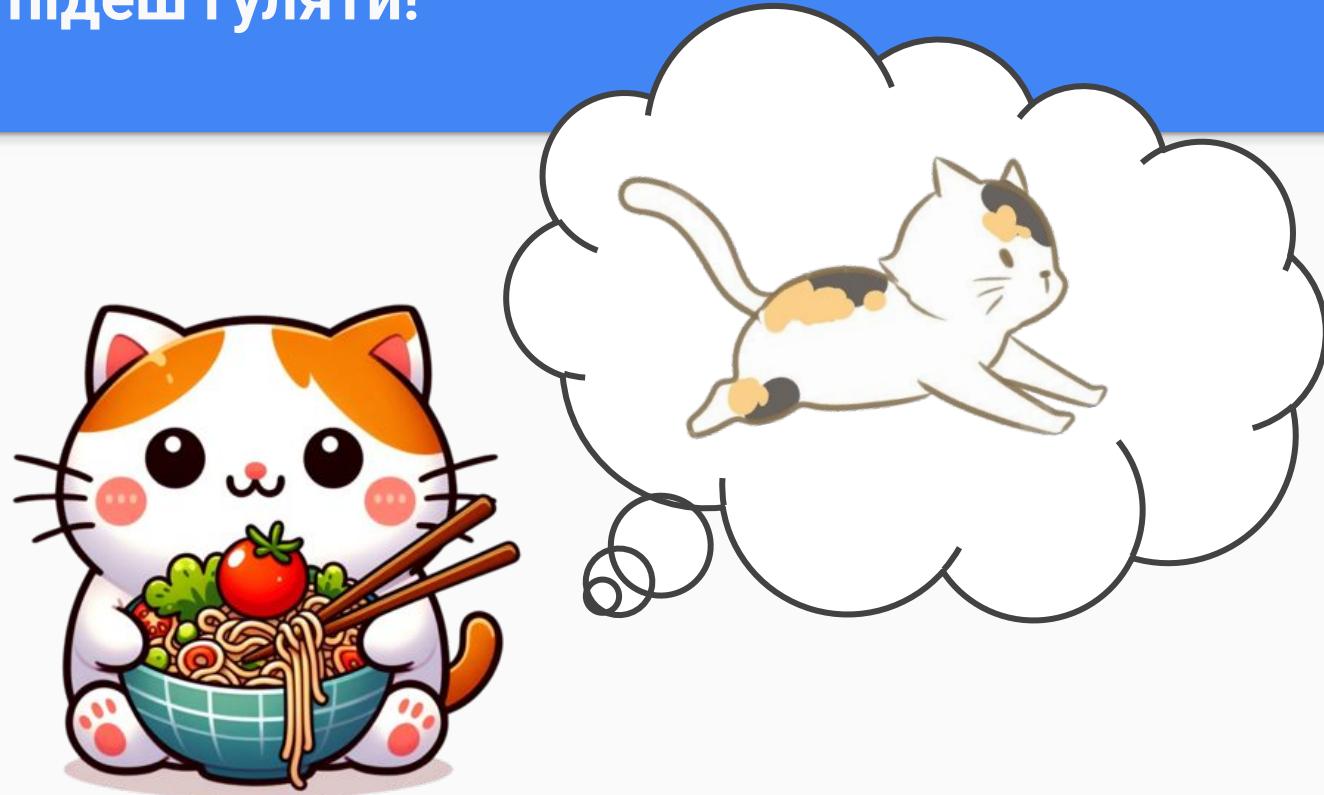


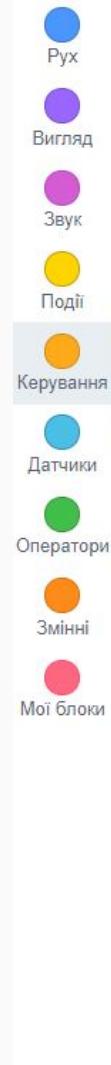
Команда “Повторити до__”

повторити дії до
виконання умови

(повторює, поки не
виконається певна
умова)

Доки не з'їж всю тарілку –
не підеш гуляти!





Щоб обмежити дію
клона, використаємо
команду “Повтори до __”

повторити дії до
виконання умови



ДАЛІ
СПРОБУЙ САМ