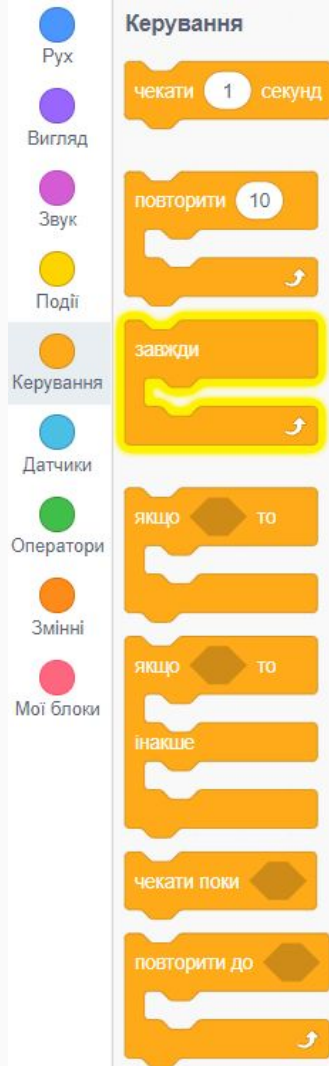




КОМАНДИ КЕРУВАННЯ



Розділ «Керування» у Scratch

Від слова - керувати!

Набір команд, які
допомагають програмі
керувати діями спрайтів.

- Рух
- Вигляд
- Звук
- Події
- Керування**
- Датчики
- Оператори
- Змінні
- Мої блоки

Керування

чекати 1 секунд



робить паузу

повторити 10

(коли персонаж
«зупиняється
перепочити»)

завжди

якщо то

якщо то
інакше

чекати поки

повторити до

Команда “Чекати”

- Рух
- Вигляд
- Звук
- Події
- Керування**
- Датчики
- Оператори
- Змінні
- Мої блоки

Керування

чекати 1 секунд

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)

Команда “Завжди”

- Рух
- Вигляд
- Звук
- Події
- Керування**
- Датчики
- Оператори
- Змінні
- Мої блоки

Керування

чекати 1 секунд

повторити 10

завжди

якщо то

якщо то

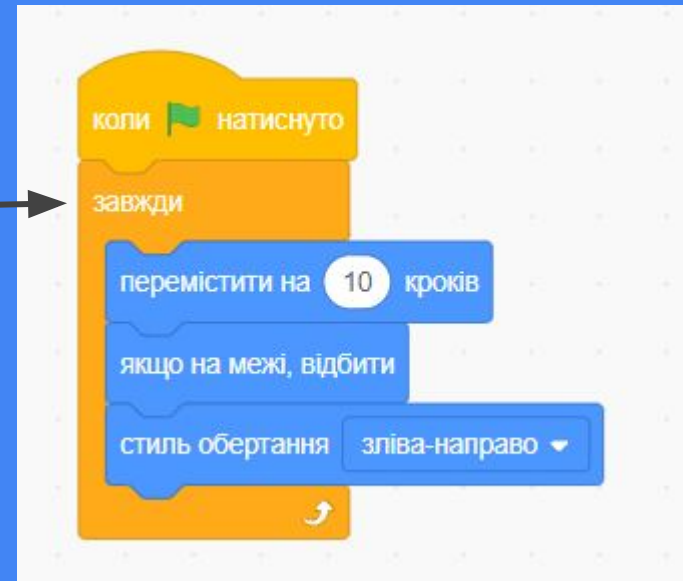
інакше

чекати поки

повторити до

цикл - повторення без кінця

Наприклад:



Рух
Вигляд
Звук
Події
Керування
Датчики
Оператори
Змінні
Мої блоки

Керування

чекати 1 секунд

повторити 10

завжди

якщо то

якщо то
інакше

чекати поки

повторити до



повторює дії певну
кількість разів

(коли нам треба
обмежити цикл)

Команда “Повторити —”

- Рух
- Вигляд
- Звук
- Події
- Керування
- Датчики
- Оператори
- Змінні
- Мої блоки

Керування

чекати 1 секунд

повторити 10

завжди

якщо то

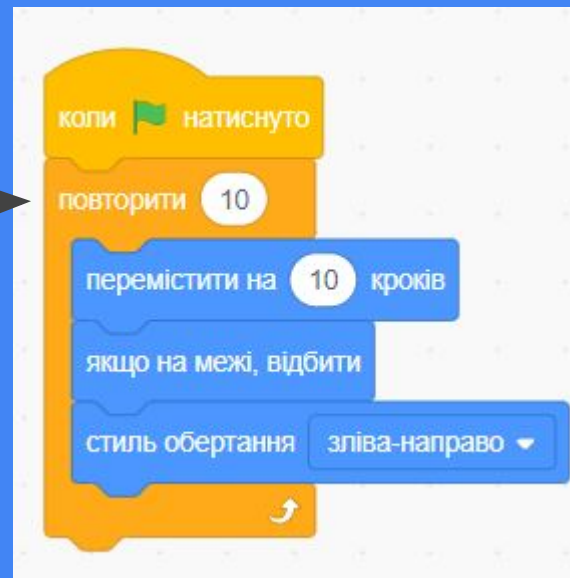
якщо то
інакше

чекати поки

повторити до

повторює дії певну кількість разів

Що змінеться в поведінці спрайта, якщо замість “Завжди” поставимо “Повтори 10”?



- Рух
- Вигляд
- Звук
- Події
- Керування
- Датчики
- Оператори
- Змінні
- Мої блоки

Керування

чекати 1 секунд

повторити 10

завжди

якщо то

якщо то

інакше

чекати поки

повторити до



створює умову

(питання типу "так")

Команда "Якщо _ то"

Рух
Вигляд
Звук
Події
Керування
Датчики
Оператори
Змінні
Мої блоки

Керування

чекати 1 секунд

повторити 10

завжди

якщо то

якщо то
інакше

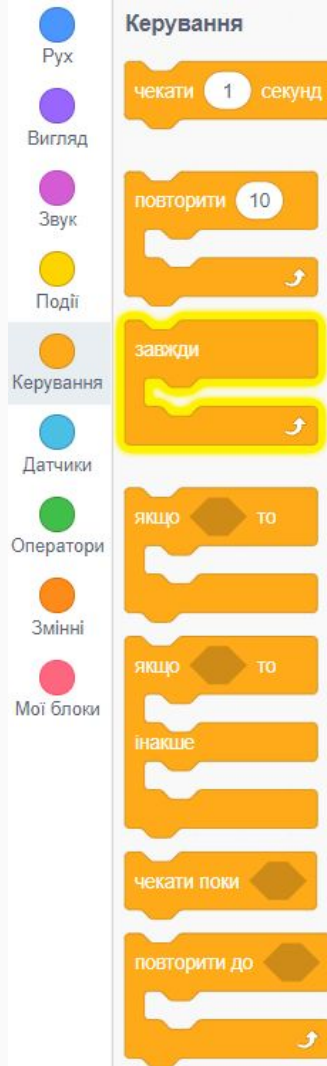
чекати поки

повторити до

створює умову

Умова: Якщо спрайт торкнувся ворога — зменшити життя

якщо торкається совушка ? то
змінити життя на -1
відтворити звук Bite
випустити цей клон



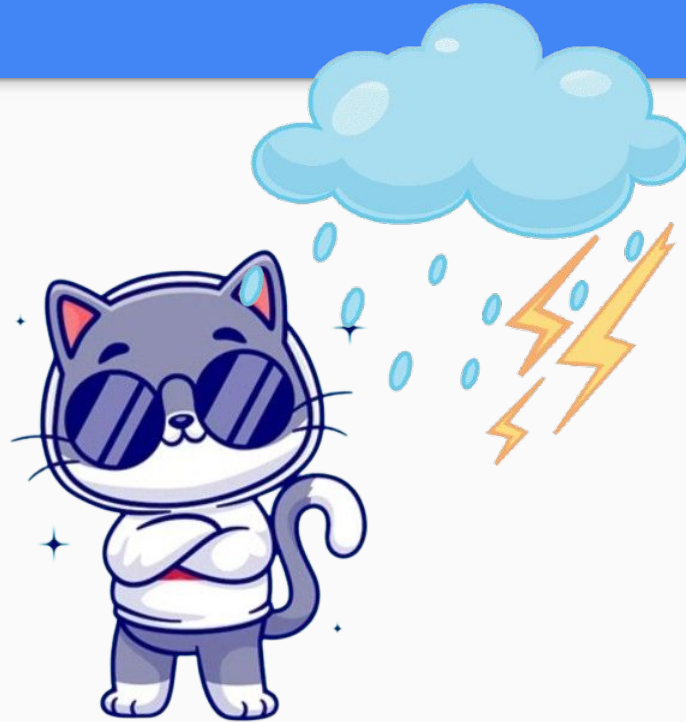
створює подвійну
умову

(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.



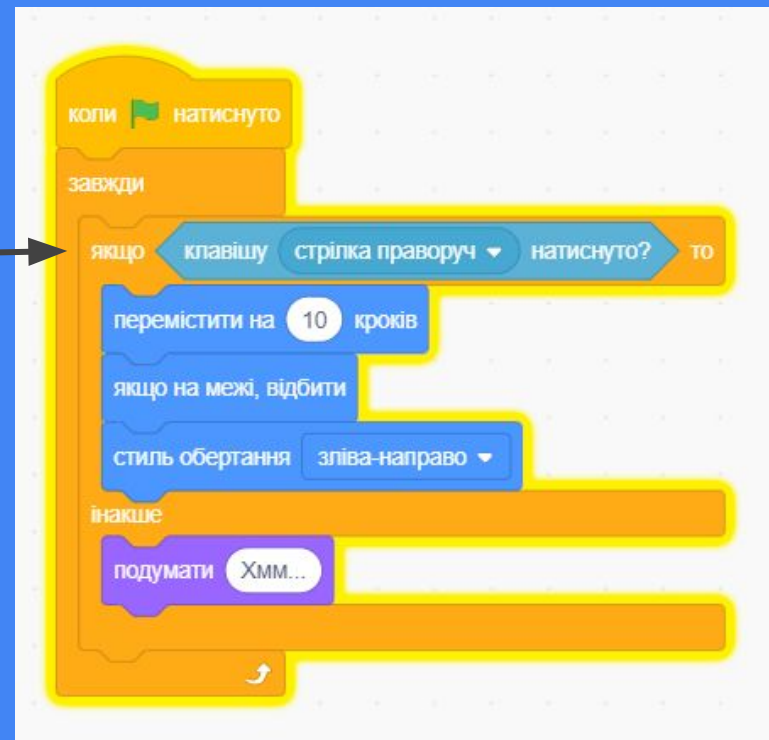
Рух
Вигляд
Звук
Події
Керування
Датчики
Оператори
Змінні
Мої блоки

Керування



створює подвійну умову

Ще один варіант надати рух спрайту:



- Рух
- Вигляд
- Звук
- Події
- Керування**
- Датчики
- Оператори
- Змінні
- Мої блоки

Керування

чекати 1 секунд

повторити 10

завжди

якщо то

якщо то
інакше

чекати поки

повторити до

повторити дії до
виконання умови

(повторює, поки не
виконається певна
умова)

Команда “Повторити до__”

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



Рух
Вигляд
Звук
Події
Керування
Датчики
Оператори
Змінні
Мої блоки

Керування



повторити дії до
виконання умови

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





ДАЛІ
СПРОБУЙ САМ