

Сьогодні  
20.02.2024

*Урок  
№23*



# Алгоритм руху в середовищі Scratch

Сьогодні  
20.02.2024

## Повторимо правила поведінки та безпеки в комп'ютерному класі



Сьогодні  
20.02.2024

Сьогодні на уроці ми...



- ✓ дізнаємось, які команди руху використовують в алгоритмах у середовищі Scratch;
- ✓ визначимо, як виконавець може повертатись на сцені;
- ✓ ознайомимось із командами, які варто використовувати, коли виконавець наближається до кінця сцени;
- ✓ застосуємо команду «Чекати» й визначимо ціль її використання.

Сьогодні  
20.02.2024

Пригадаємо інформацію з минулого уроку



1. Які команди використовуються для малювання в середовищі Scratch?
2. Значення яких команд можна змінювати під час виконання алгоритму?
3. Які команди руху вам уже відомі?

Сьогодні  
20.02.2024

Окрім відомих вам команд руху існують і інші:

перемістити на 10 кроків

повернути в напрямку 90

поворот ↻ на 15 градусів

поворот ↺ на 15 градусів

перейти до випадкова позиція ▼

ковзати 1 сек до випадкова позиція ▼



стиль обертання зліва-направо ▼

слідувати за вказівник ▼

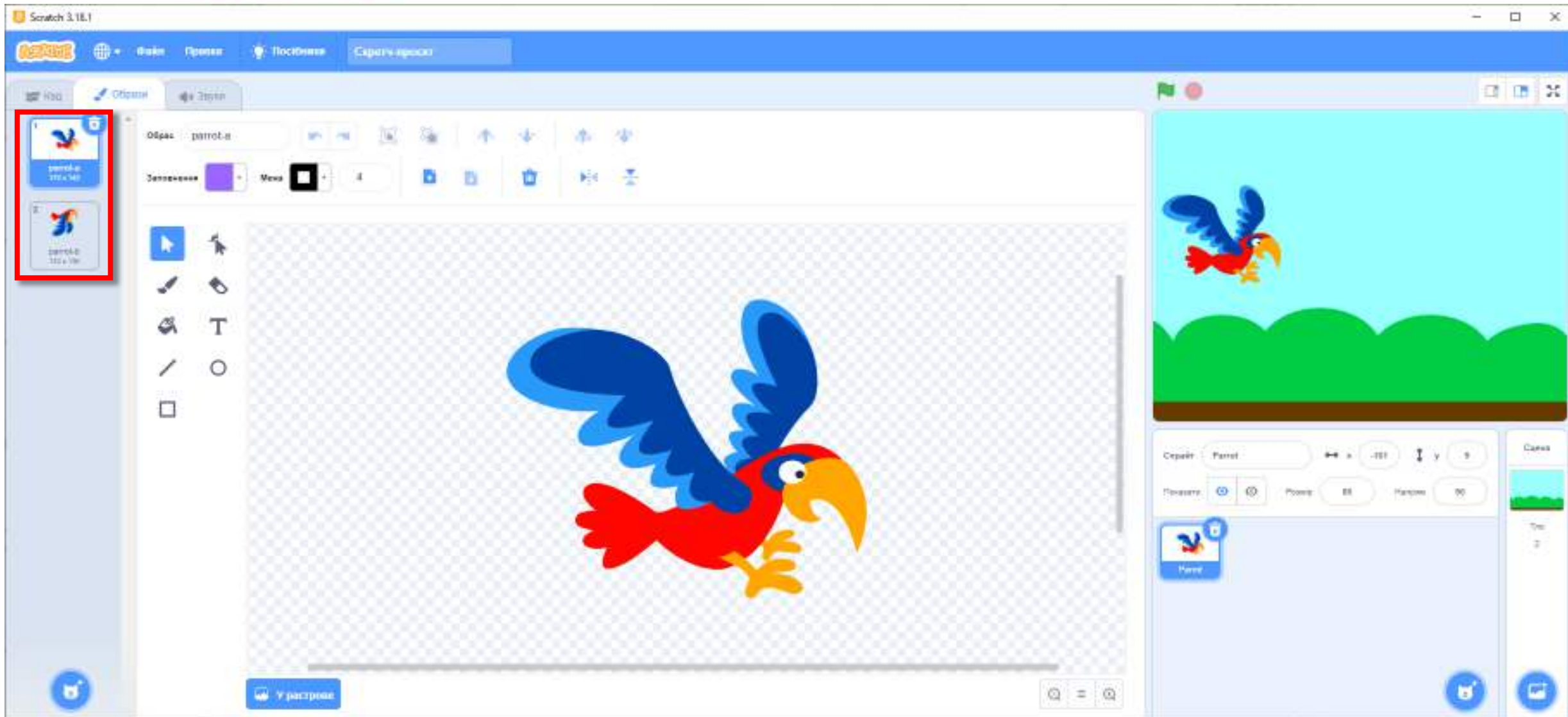
якщо на межі, відбити

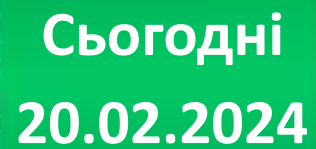
- ✓ зліва-направо
- не обертати
- навколо



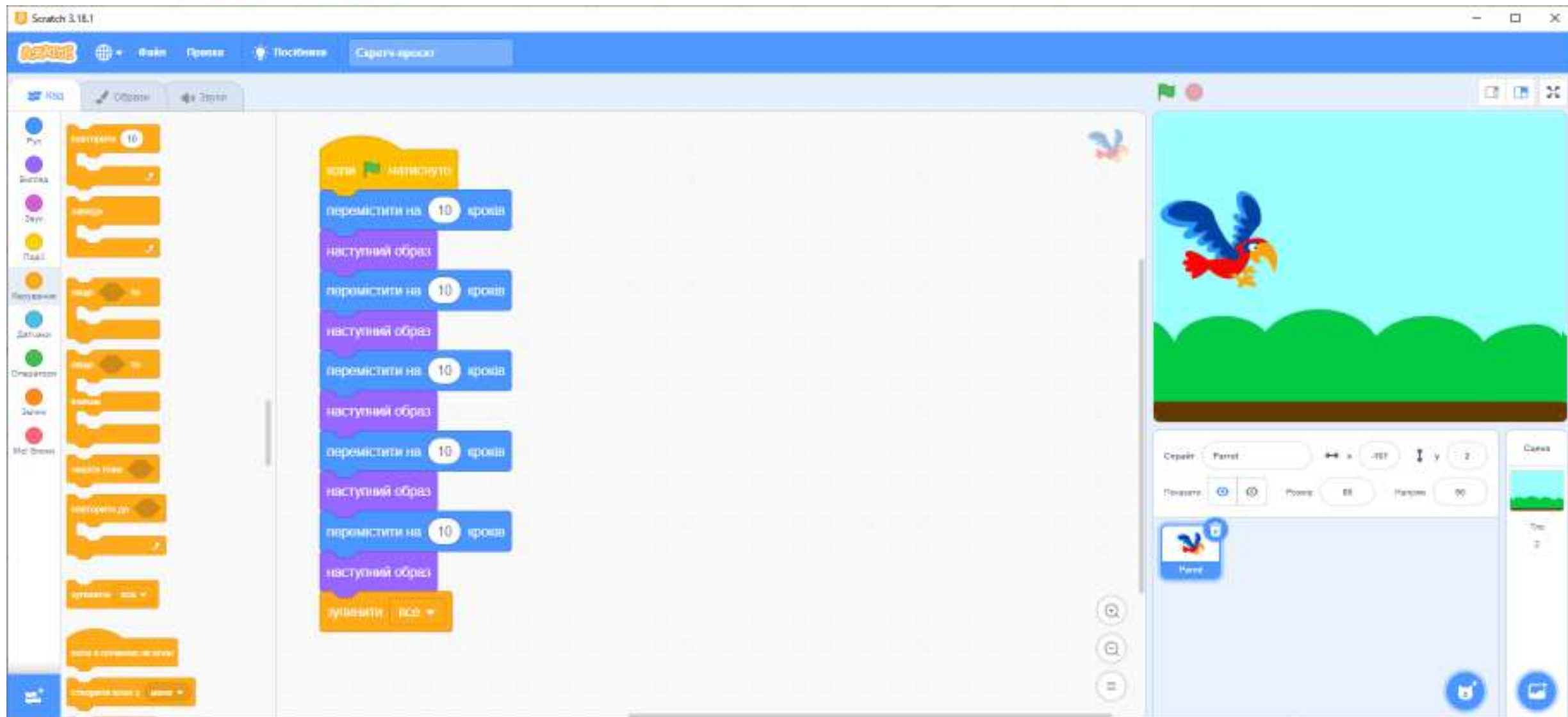
Сьогодні  
20.02.2024

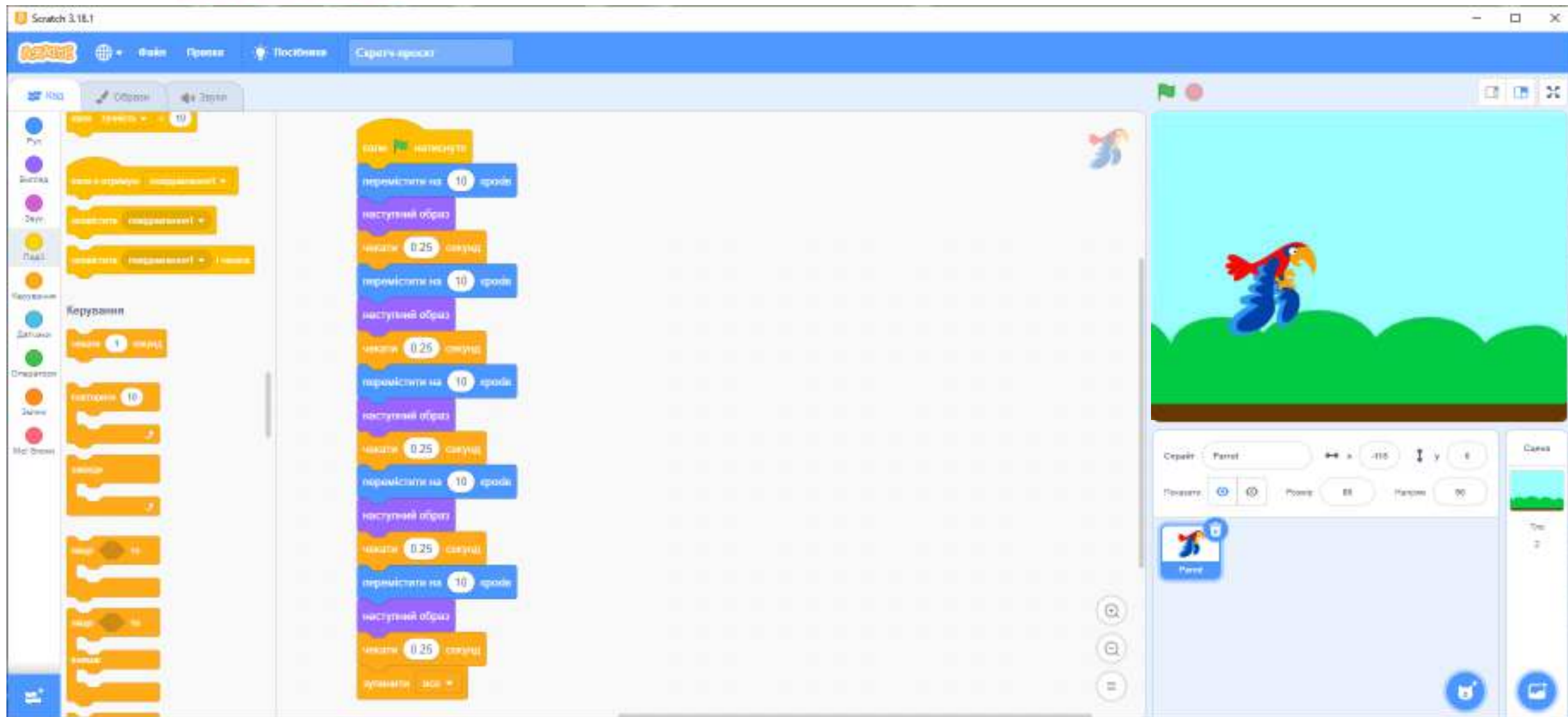
## Програмування руху спрайта



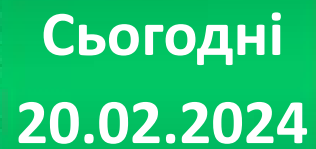


## Програмування руху спрайта

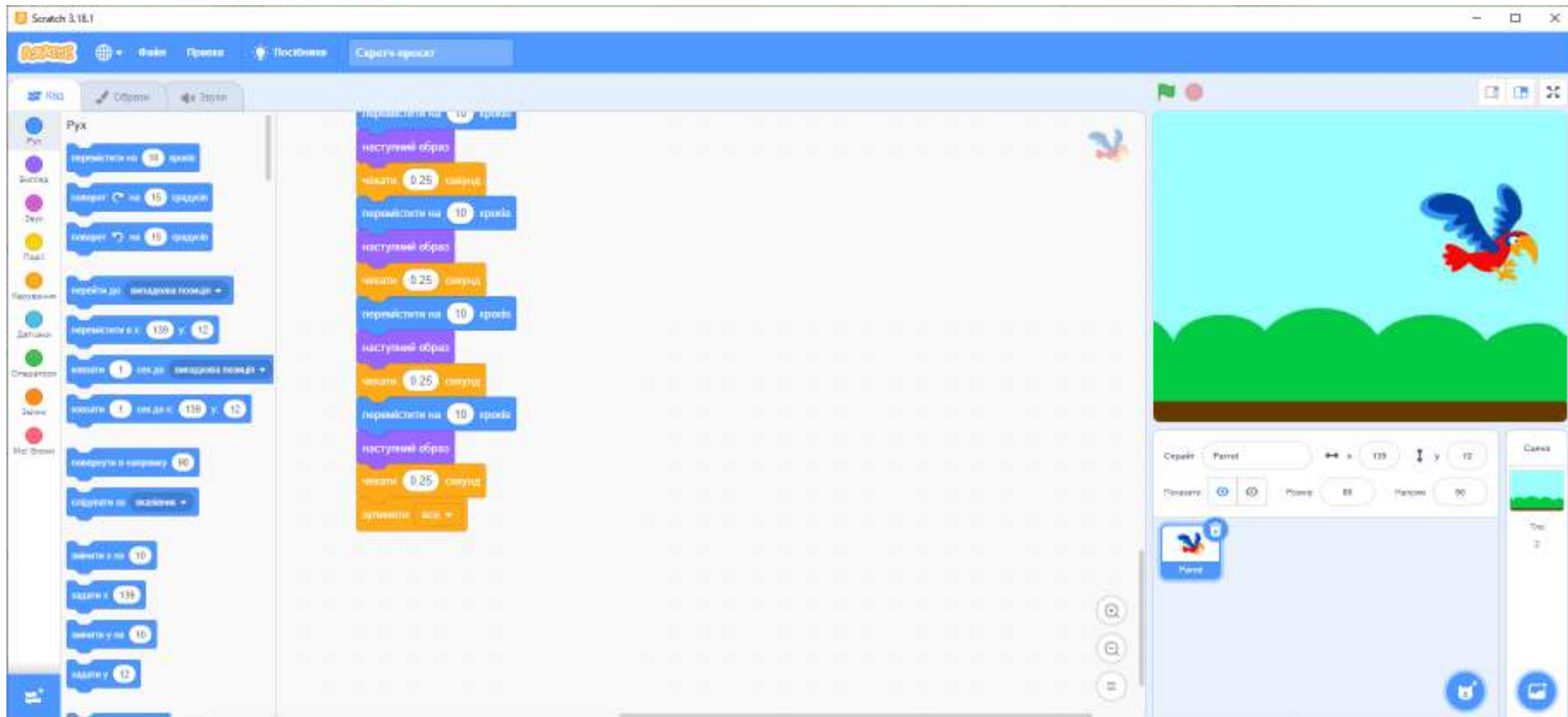


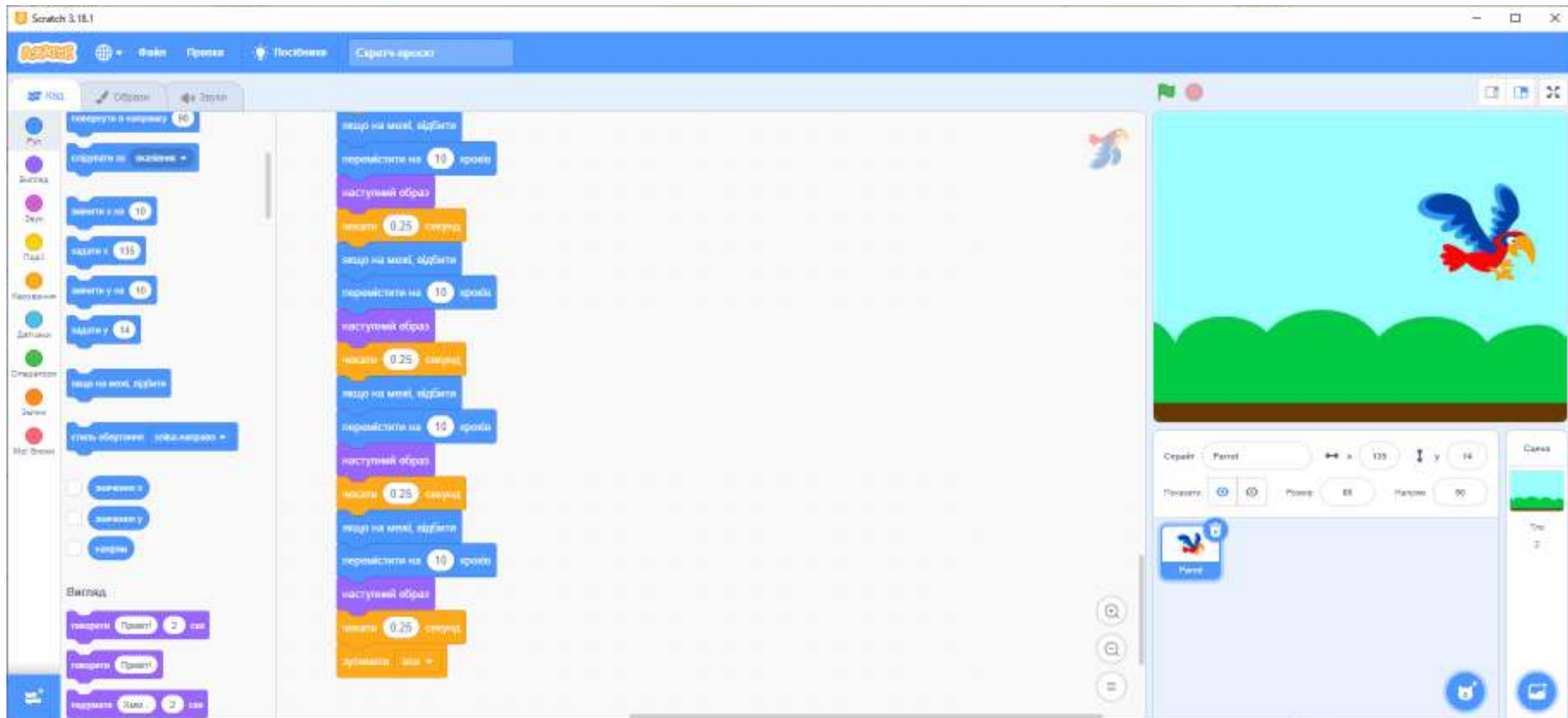


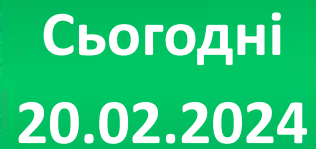




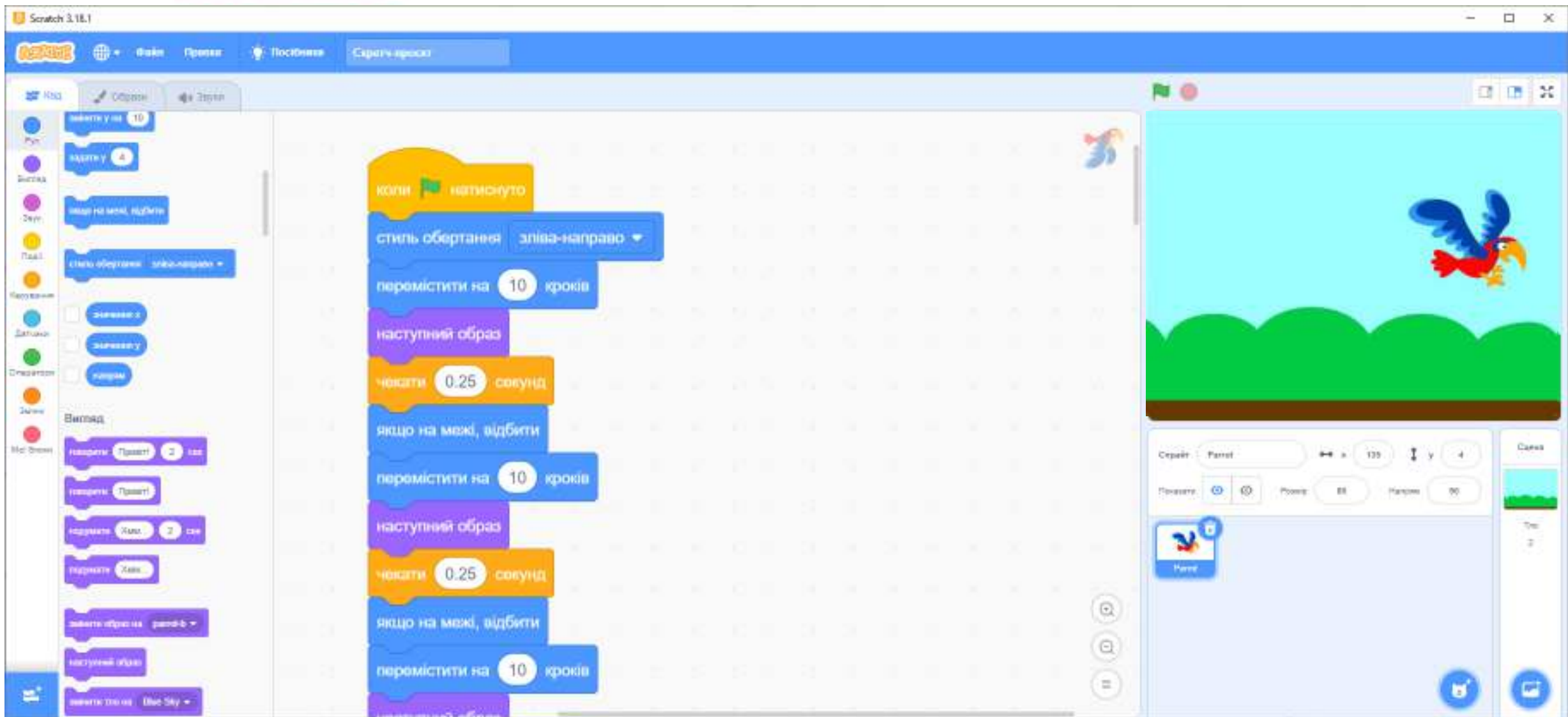
## А що ж відбудеться, коли наш папуга долетить до кінця?

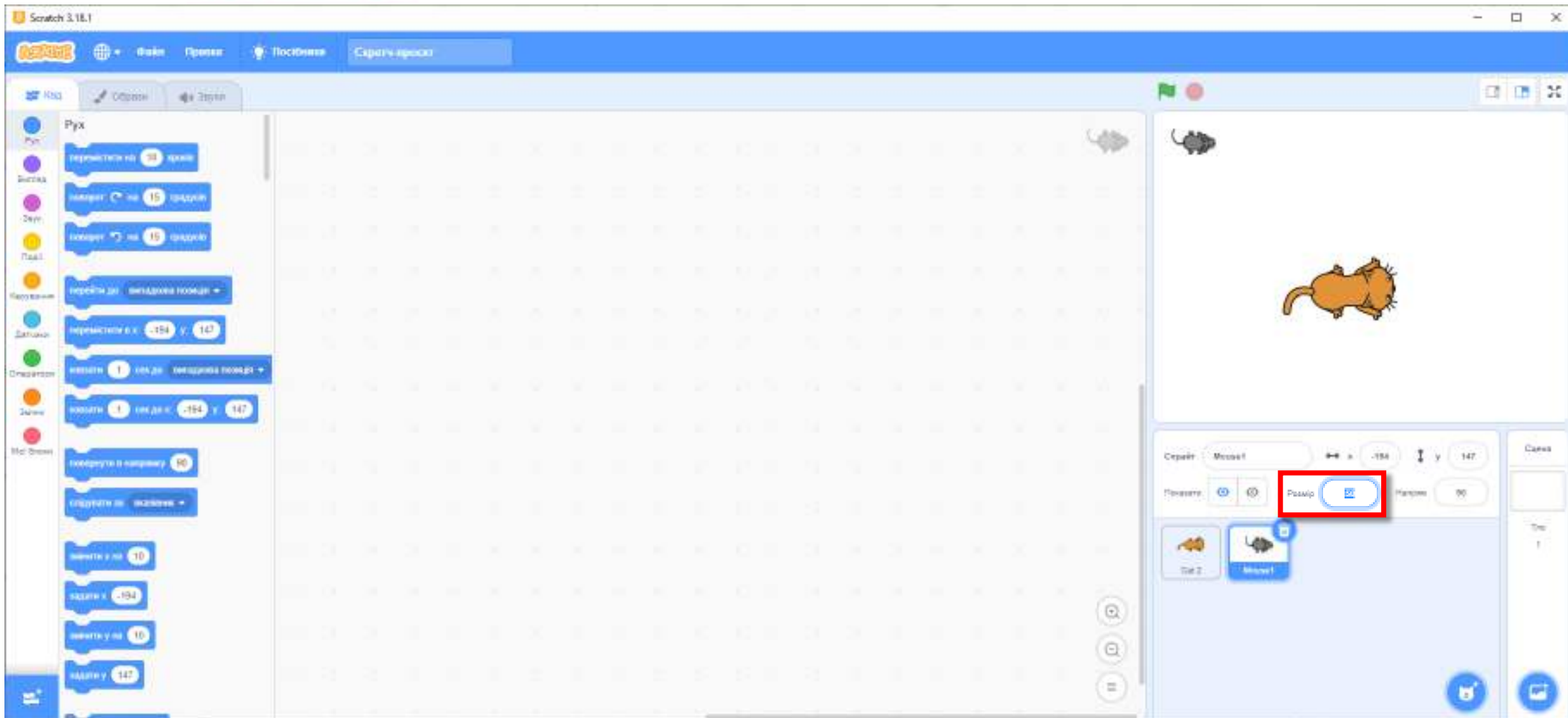






## Встановлення правильного режиму відбивання







Scratch 3.10.1

Сторінка проєкту

Код

Рух

- перемістити на 10 кроків
- повернути 15 градусів
- повернути 15 градусів
- перейти до визначеної позиції
- перемістити в x -5 у -27
- копати 1 крок до визначеної позиції
- копати 1 крок до x -5 у -27
- перемістити в напрямку 90
- слідувати за курсором
- вказівник
- Mouse1

коли прапорець натиснуто

слідувати за вказівник

вказівник

Mouse1

Кіт

Миша

Сцена

Сцена: Cat 2

Поворот: 0

Розмір: 100

Позиція: 0

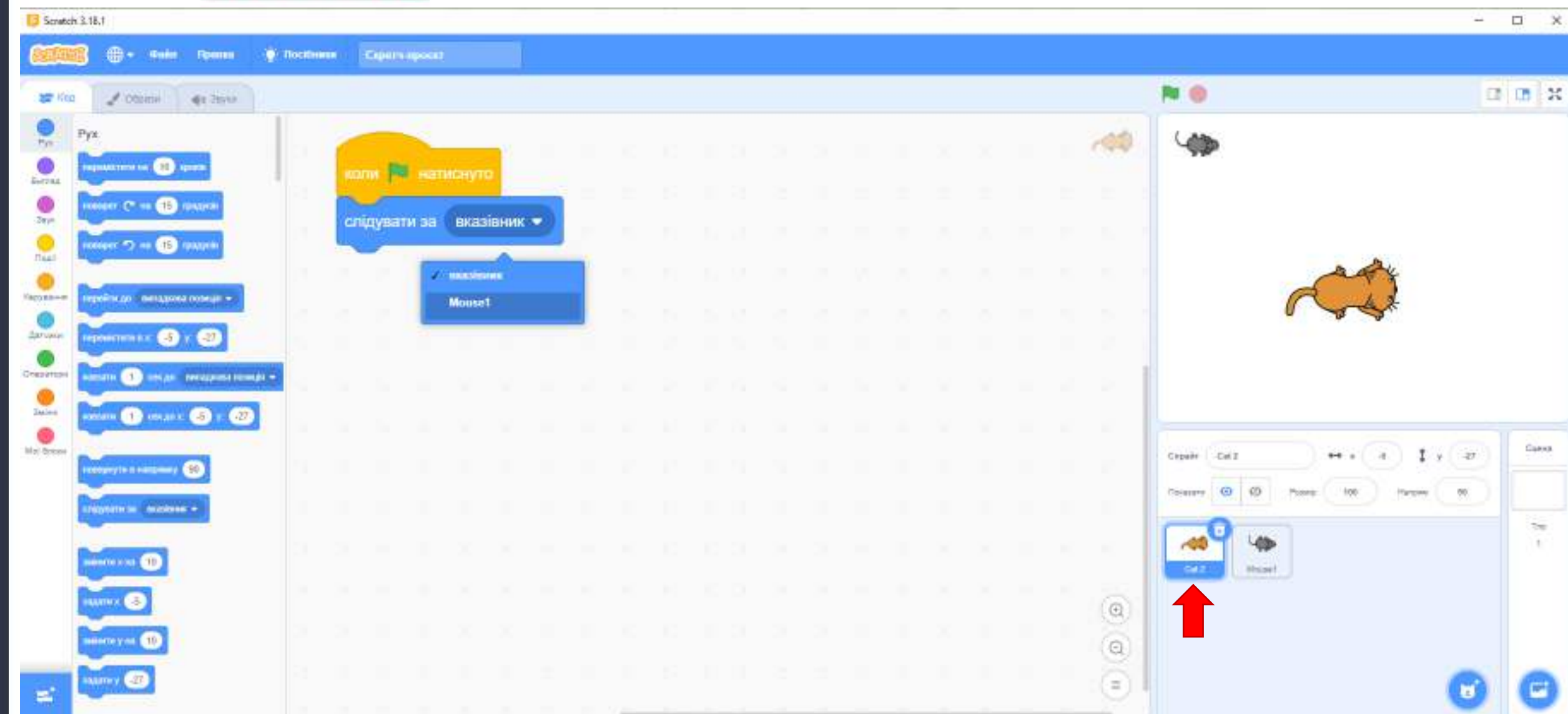
Сцена

Кіт

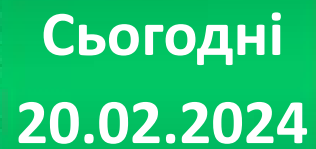
Миша

Кіт 2

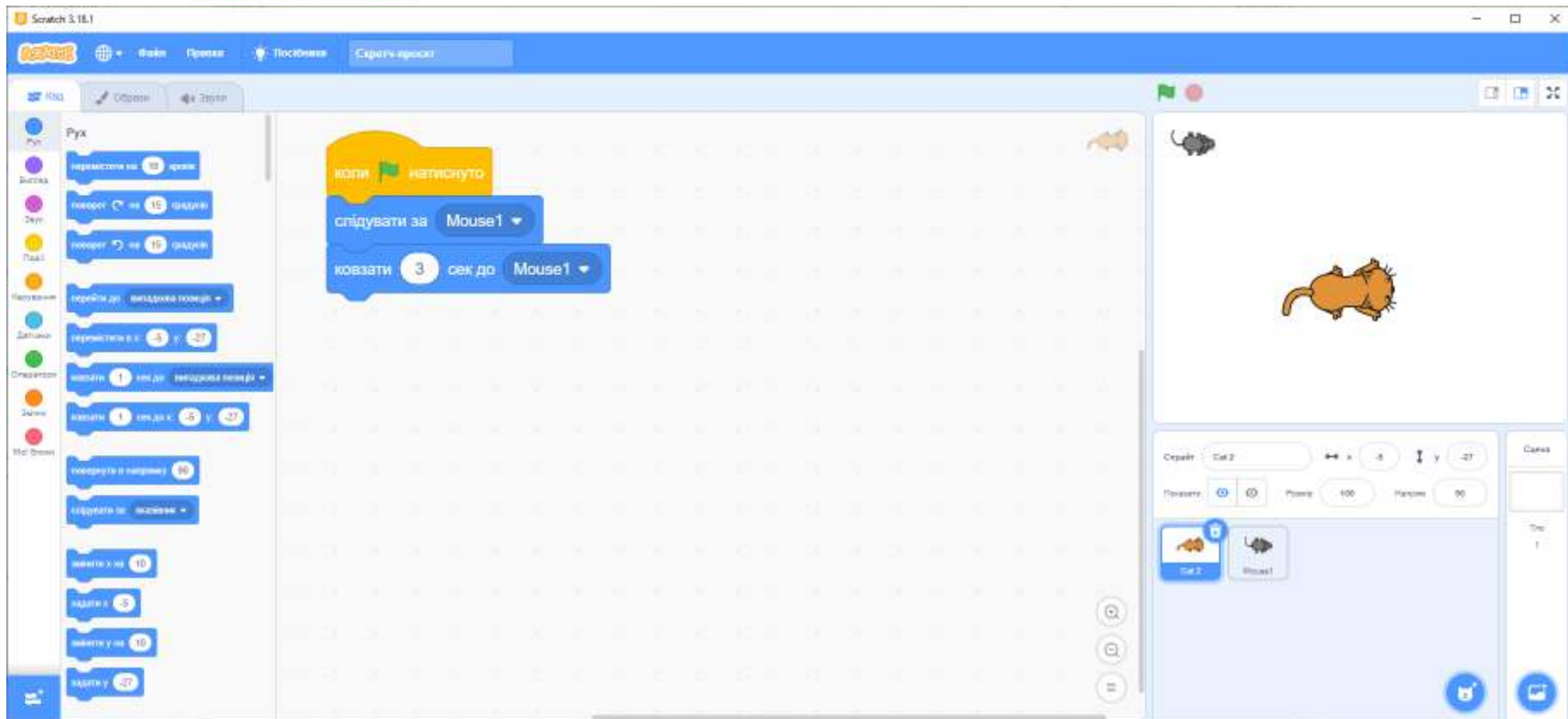
Миша 1

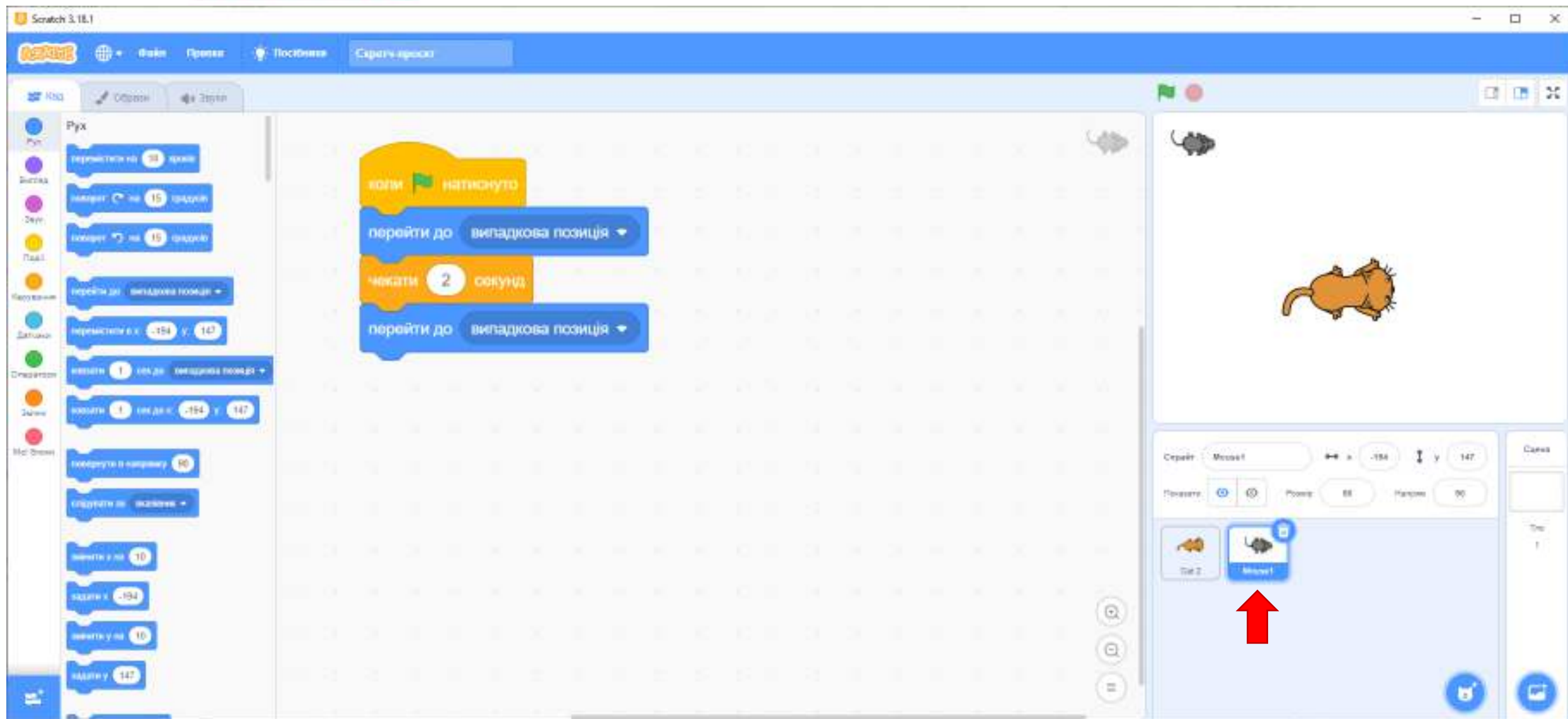






## Проект «Кіт та миша чаклунка»





Scratch 3.10.1

Кіт та миша чаклунка

Сценарій

Рух

- перемістити на 20 кроків
- повернути на 15 градусів
- повернути на 15 градусів
- перейти до випадкова позиція
- перемістити в x: -154 y: 147
- чекати 1 сек до випадкова позиція
- чекати 1 сек до x: -154 y: 147
- повернути в напрямку 90
- спустити зі сцени
- зменшити x на 10
- зменшити x -154
- зменшити y на 10
- зменшити y 147

коли прапорець натиснуто

перейти до випадкова позиція

чекати 2 секунд

перейти до випадкова позиція

Спрайт: Mouse 1

Поведінка: Повторити 88 разів

Сцена

Спрайт: Cat 2, Mouse 1

Кіт та миша чаклунка

Сьогодні  
20.02.2024

## Проект «Кіт та миша чаклунка»

