

Інформатика

Сьогодні
19.03.2024

Урок
№27



Використання логічних
висловлювань з «не», «і», «або».





- ✓ дізнаємось, яким чином ускладнюються висловлювання під час перевірки різних умов;
- ✓ продовжимо працювати над власною грою та вдосконалимо її.



1. Продовжіть речення: «**Логічне висловлювання зі слідуванням – це ...**»
2. Опишіть, яку структуру має **неповне** розгалуження. Наведіть приклад.
3. Опишіть, яку структуру має **повне** розгалуження. Наведіть приклад.
4. Нагадайте суть програми-гри, котру ми створювали минулого уроку.

Сьогодні ви отримаєте відразу трошки ускладнену гру (обміркуйте невідомі програмні рядки, та зробіть висновок в кінці уроку про їх значимість)

Демонстрація гри



Для створення подібного проекту нам потрібно познайомитись із додатковими командами, що доповнюють розгалуження.



Якщо

доторкнемось до
чорного кольору **або** доторкнемось
до акули

ТО

відтворимо звук помилки;
повернемось у вихідне
положення;
заберемо 1 життя.



Якщо

доторкнемось до
зеленого кольору

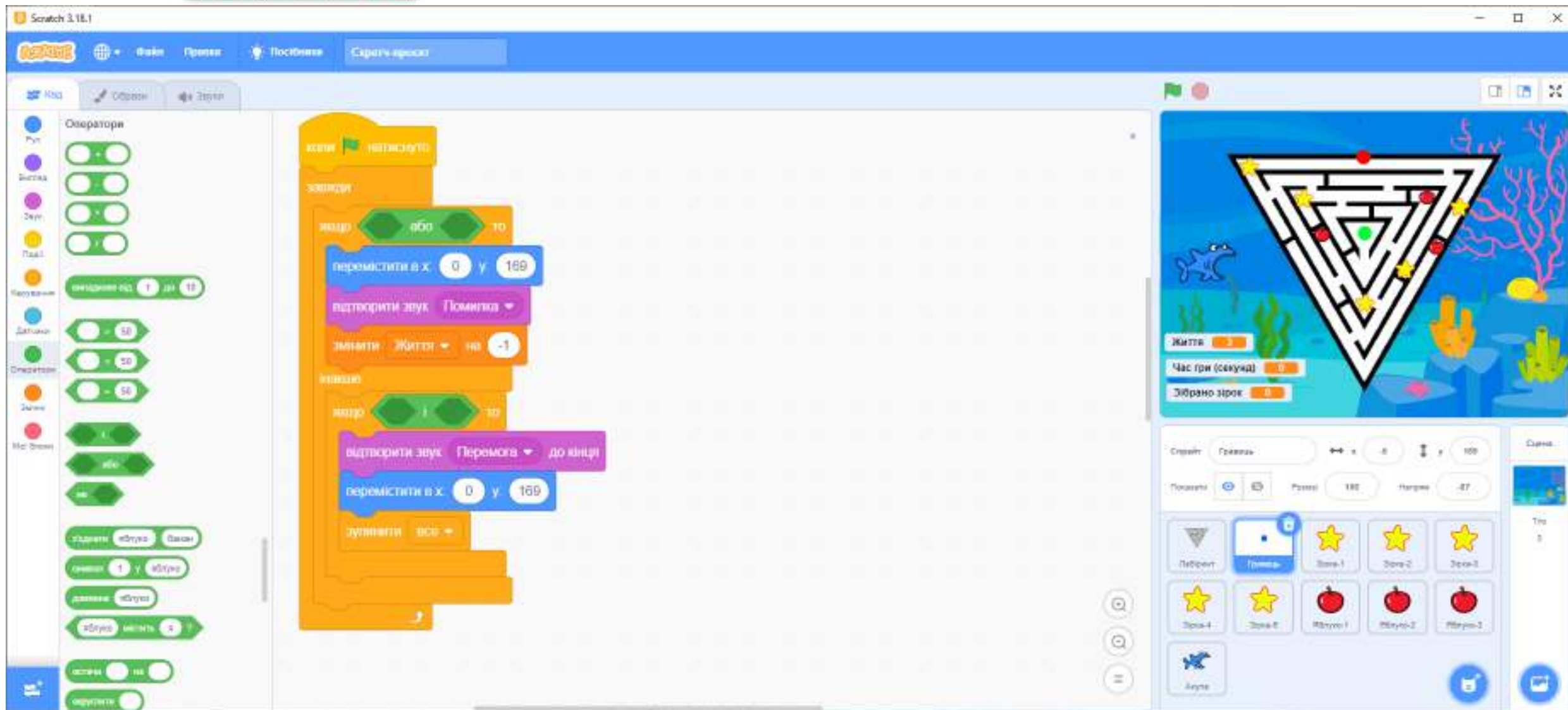
i

зберемо
5 зірок

ТО

відтворимо звук перемоги;
повернемось у вихідне
положення;
зупинимо гру.





The image shows the Scratch 3.18.1 interface with a script for a maze game. The script is as follows:

```

when green flag clicked
  when green flag clicked
  if (condition) then
    move 0 units on x axis to 169
    play sound Mistake
    change lives by -1
  else
    if (condition) then
      play sound Victory
      move 0 units on x axis to 169
    end
  end
  say everything for 2 seconds

```

The right side of the interface shows a preview of the maze game. The maze is a triangular shape with a blue background and a blue fish. The game has a score of 0 and a time of 0 seconds. The maze is a triangular shape with a blue background and a blue fish. The game has a score of 0 and a time of 0 seconds.

Scratch 3.10.1

Код Сцени Звуки

Оператори

- Run
- Висота
- Дрей
- Паві
- Нарушення
- Датчик
- Спеціальні
- Значення
- Математика

Код

коли натиснуто

зачекай

якщо торкається кольору чорний ? або торкається Агула ? то

перемістити в x: 0 y: 169

відтворити звук Помилка

зменшити Життя на -1

інакше

якщо торкається 1 то

відтворити звук Перемога до кінця

перемістити в x: 0 y: 169

зупинити все

Лабіринт

Життя: 3

Час гри (секунд): 0

Зібрано зірок: 0

Сценарій

Гравець

Показати

Розмір: 100

Напрямок: 45

Лабіринт

Зірка-1

Зірка-2

Зірка-3

Зірка-4

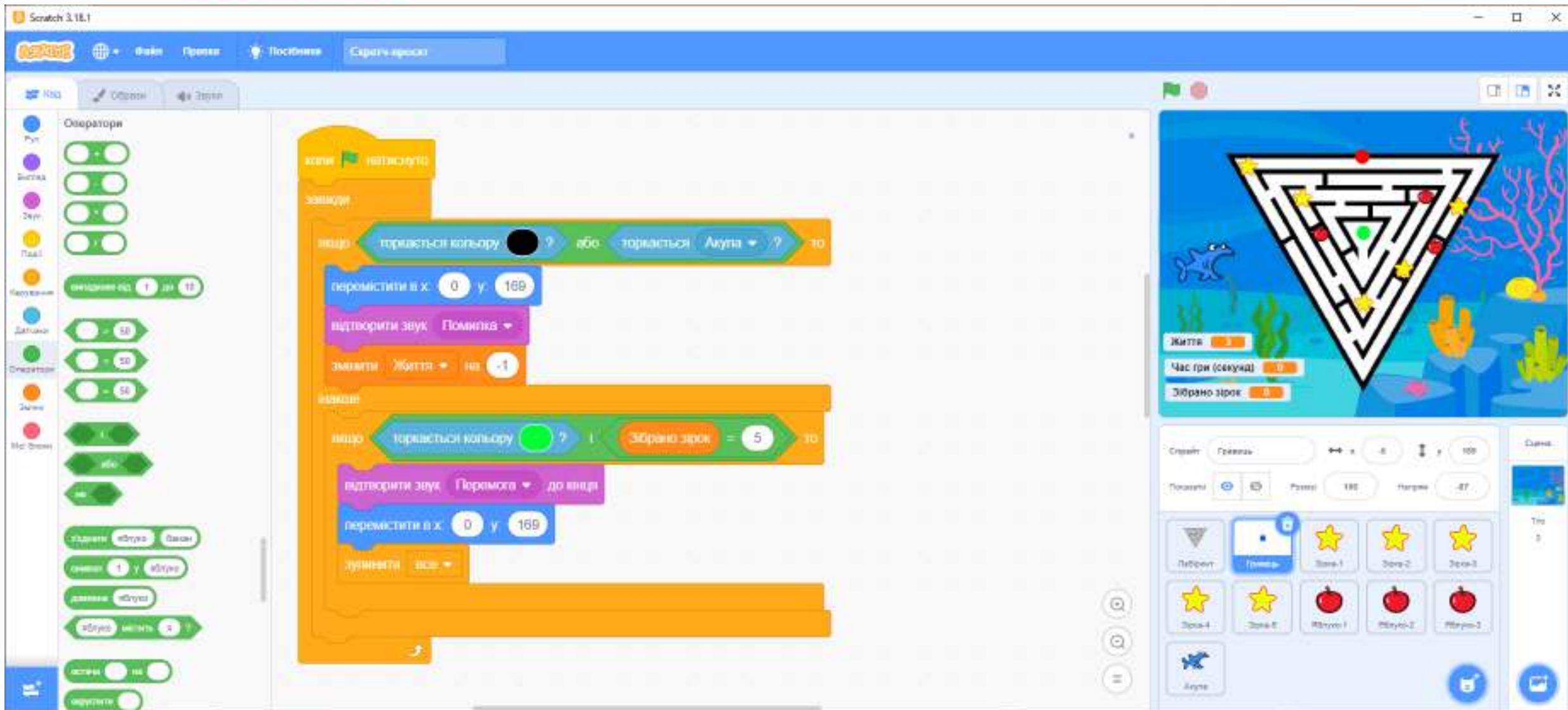
Зірка-5

Яблуко-1

Яблуко-2

Яблуко-3

Агула



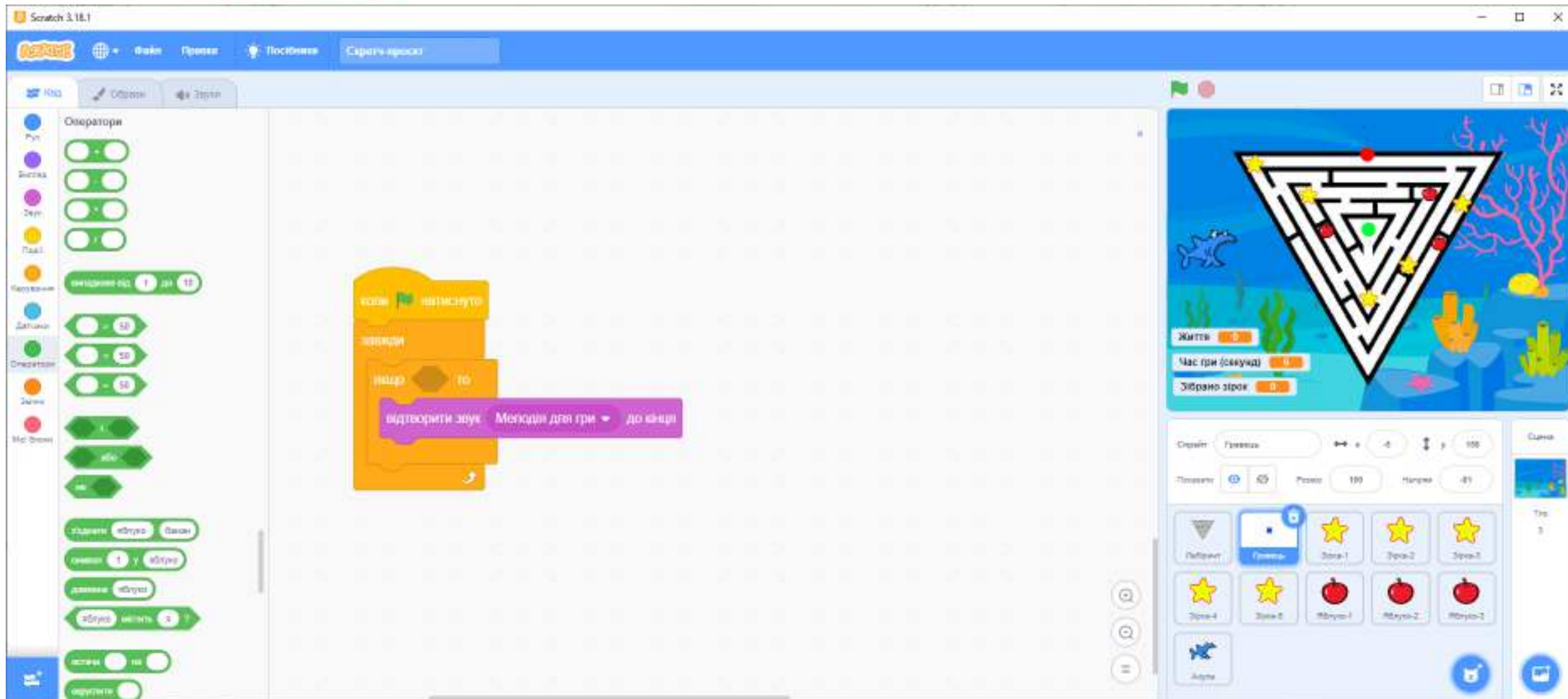
Якщо
не

(торкаємось чорного
кольору і торкаємось
акули)

ТО

відтворимо звук мелодії гри.





Scratch 3.18.1

Сценарій

Оператори

- Пуск
- Випадок
- Цикл
- Повтор
- Копіювання
- Датум
- Оператори
- Змінні
- Медіа

Сценарій

коли натиснуто прапорець

зачекай 10 секунд

іграй звук

відтворити звук: Мелодія для гри до кінця

Життя: 10

Час гри (секунд): 0

Зібрано зірок: 0

Сцена

Лабіринт

Григорій

Зірка-1

Зірка-2

Зірка-3

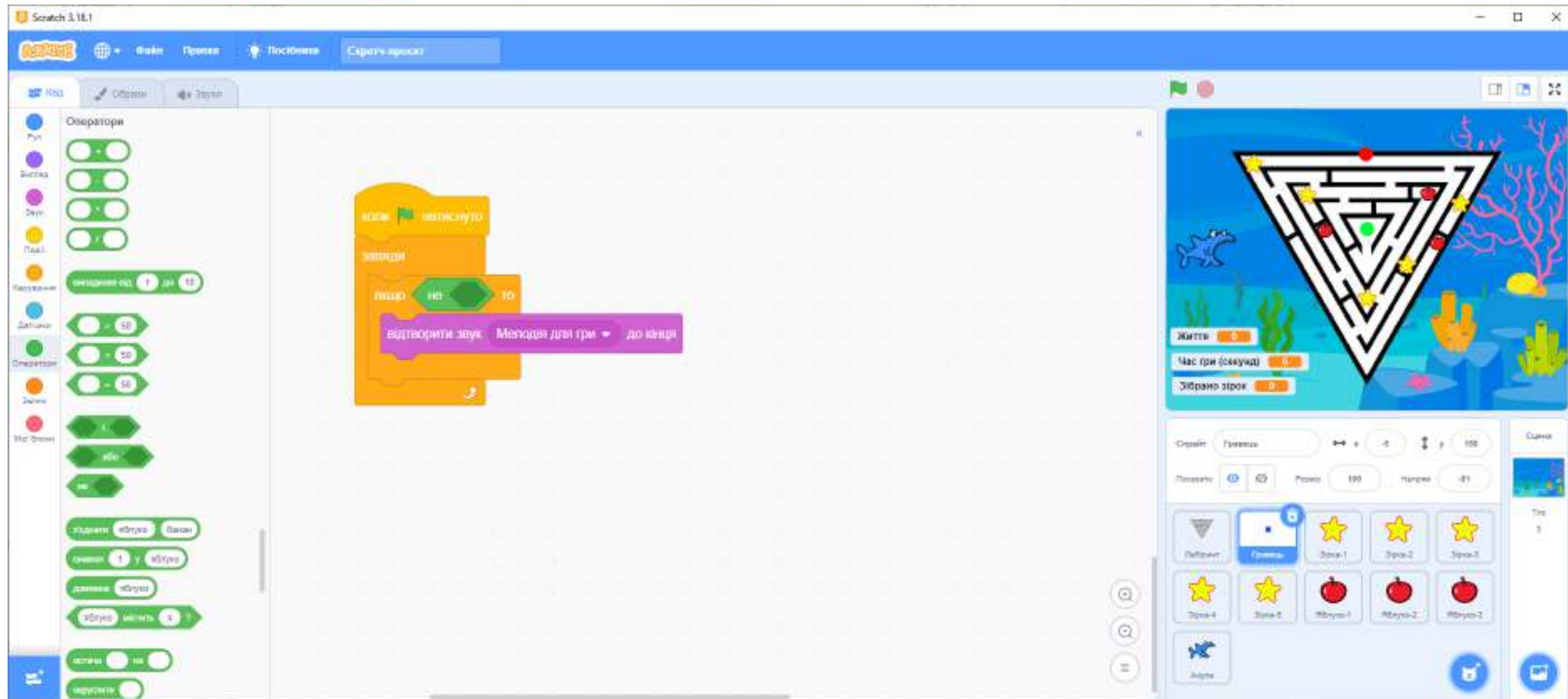
Зірка-4

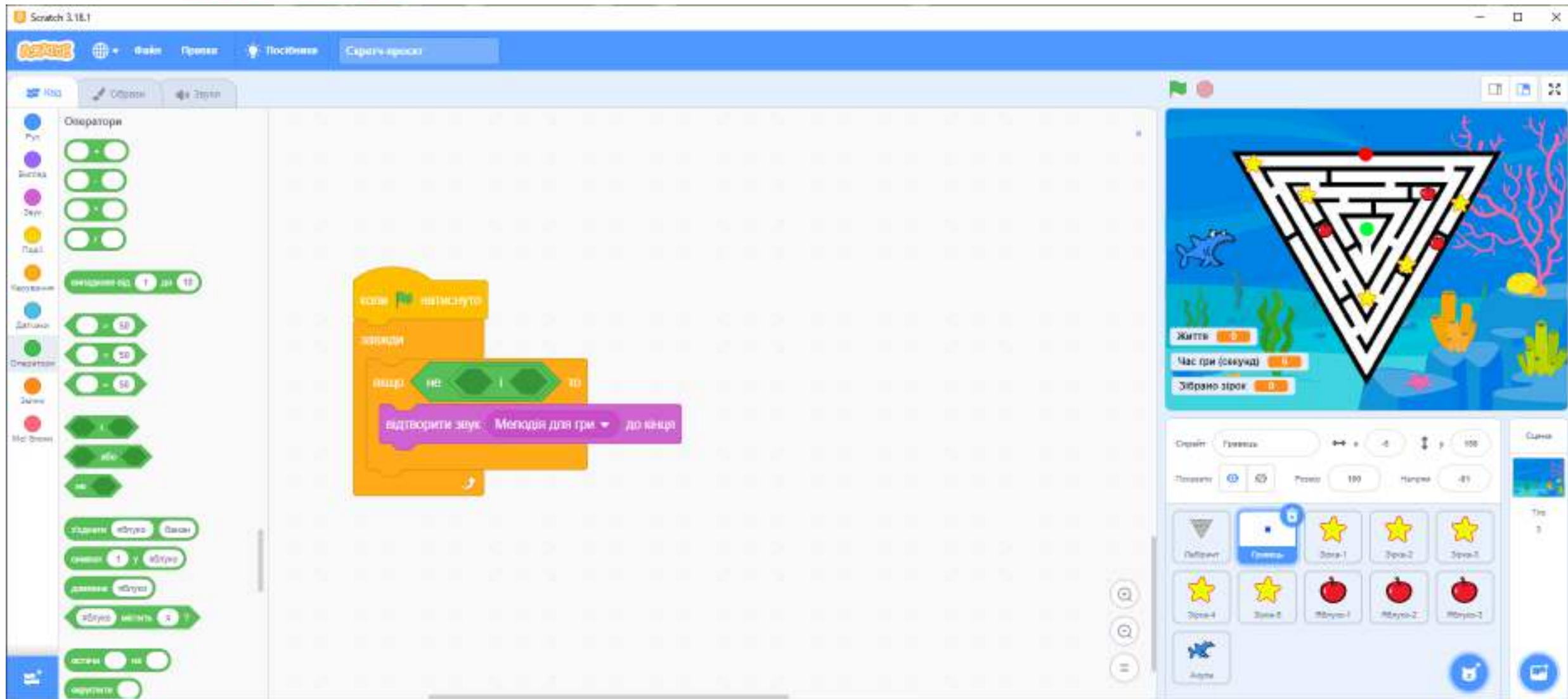
Зірка-5

Яблуко-1

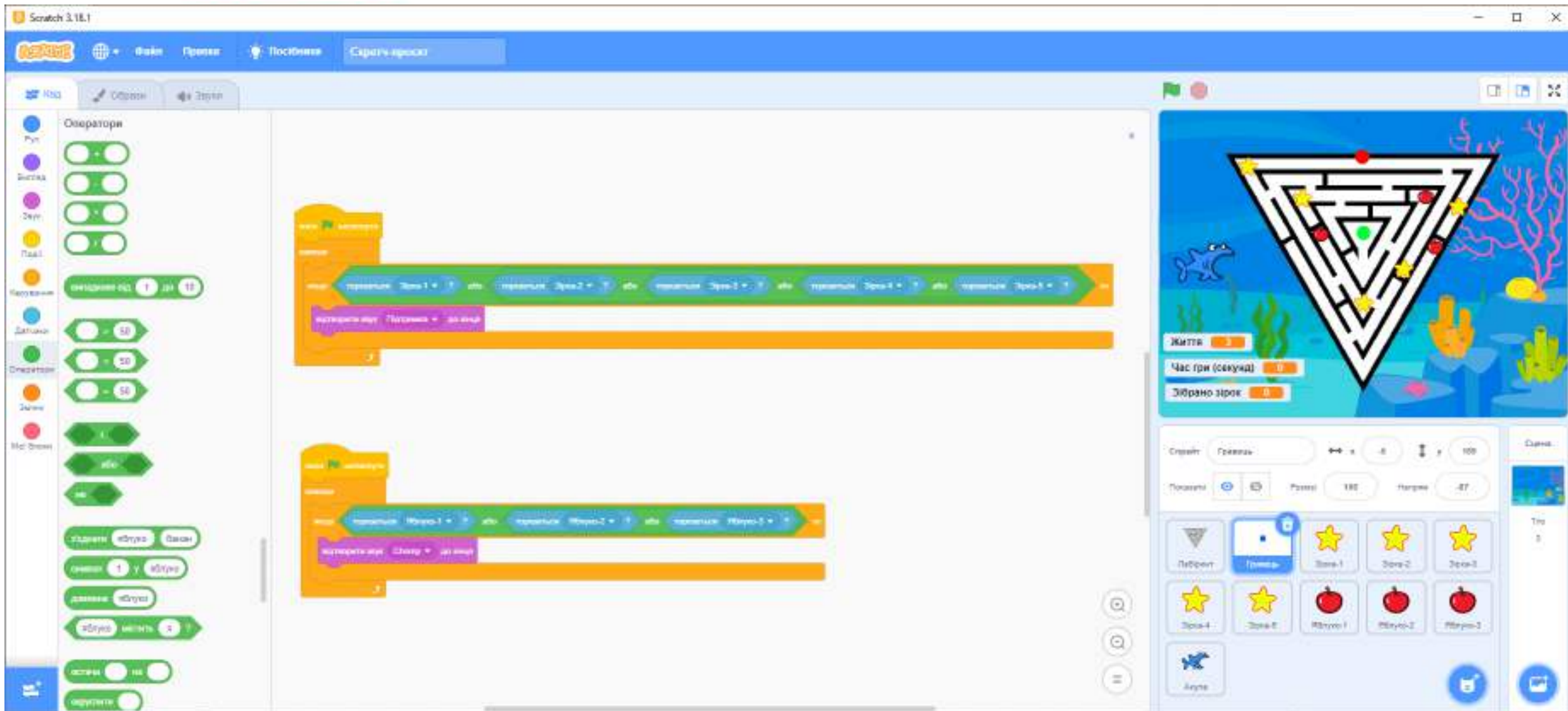
Яблуко-2

Яблуко-3









The image shows the Scratch 3.10.1 interface with a script for a maze game. The script is divided into two main sections, each starting with a 'when green flag clicked' event.

Section 1 (Top):

- When green flag clicked:**
 - Set 'Зреш-1' to 1, 'Зреш-2' to 2, 'Зреш-3' to 3, 'Зреш-4' to 4, and 'Зреш-5' to 5.
 - Set 'Поправа-1' to 0.

Section 2 (Bottom):

- When green flag clicked:**
 - Set 'Зреш-1' to 1, 'Зреш-2' to 2, and 'Зреш-3' to 3.
 - Set 'Поправа-1' to 0.

Stage:

- The stage features a triangular maze with a blue background, a blue fish, and pink coral.
- Scoreboard:
 - Життя: 3
 - Час гри (секунд): 0
 - Зібрано зірок: 0
- Controls:
 - Скорость: 100
 - Показати: 100
 - Напрямок: 0
- Items:
 - Зірки: 1, 2, 3, 4, 5
 - Яблука: 1, 2, 3