

Приключение в Алгоритмии. Играем в Scratch!

Воронов Никита





SCRATCH

A stylized illustration of a computer window with a light gray border and three window control buttons (red, yellow, green) in the top-left corner. The window is set against a solid yellow background. Several white folder icons are attached to the window: one on the left side, one on the top-right corner, one on the bottom-left corner, and one on the bottom-right corner. The text "Построение программы" is centered within the window in a large, bold, black, sans-serif font.

Построение программы



Код



Костюмы



Звук



Движение



Внешний вид



Звук



События



Управление



Сенсоры



Операторы



Переменные



Другие блоки

Движение

идти 10 шагов

повернуть на 15 градусов

повернуть на 15 градусов

перейти на случайное положение

перейти в x: 0 y: 0

плыть 1 секунд к случайное положение

плыть 1 секунд в точку x: 0 y: 0

повернуться в направлении 90

повернуться к указатель мыши

изменить x на 10

установить x в 0

изменить y на 10



Спрайт

Спрайт 1

x: 0

y: 0

Показать



Размер

100

Направление

90



Спрайт 1

Сцена

Фон

1




Основные виды блоков



ждать 1 секунд

идти 10 шагов

повторить 10 раз

повернуть  на 15 градусов



Задание



№1 - Думатель

Коту Царапке стало скучно, он начал много думать. Как ему говорили друзья думается лучше, если ходить по кругу. Помогите Царапке сделать обход и подумать.

№2 - Танцы под музыку

Царапка любит танцевать. Создайте сценарий, где Царапка начинает танцевать, когда нажимают на кнопку "Пробел". Добавьте веселую музыку, чтобы создать атмосферу праздника.



№3 – Приветствие

Царапка очень вежливый и у него много друзей. Он встречает на своем пути всех своих друзей: ежика, медведя, лягушку и сову. Помоги Царапке поздороваться со всеми и пройти дальше.

Обратная
связь

