

17 УРОК В SCRATCH

Обновление

Просмотро

Рейтин

В

Г

5 февраля 2015

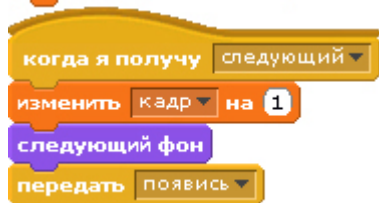
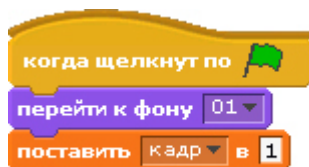
9

•

0

Рассказываем сказки

Здесь нет ничего сложного: надо рассказывать историю, определять, что должен делать каждый герой в каждый момент и сразу это воплощать в скриптах. Главное средство связи между героями сказки, рассказа - команда ПЕРЕДАТЬ. С ее помощью мы будем передавать действия от одного героя другому.

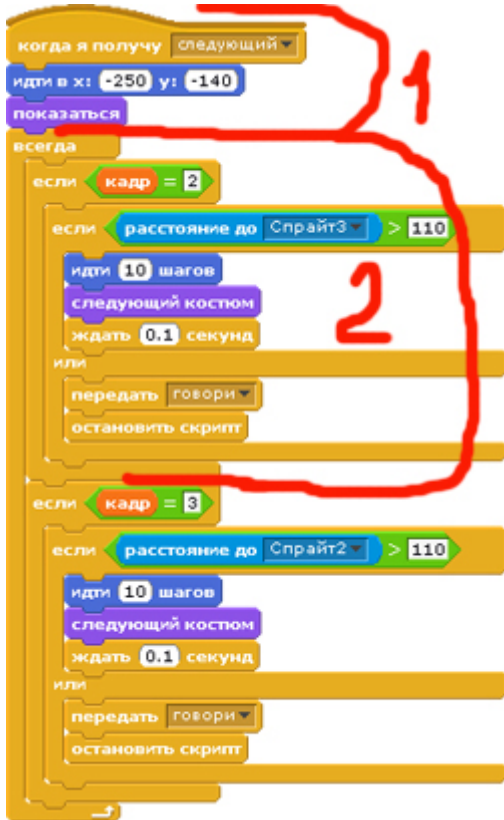


Это скрипт сцены. Введена переменная КАДР, которая будет считать номер сцены. По команде СЛЕДУЮЩИЙ, переменная КАДР будет увеличиваться на 1, сцена будет менять свой костюм, и сцена передаст команду ПОЯВИСЬ. По команде ПОЯВИСЬ будут появляться медведь и лиса.

колобок	медведь	лиса
Начало. Колобок катится с левого края сцены на правый. Переменная КАДР=1. Докатившись, колобок передает команду СЛЕДУЮЩИЙ, по которой переменная КАДР увеличивается на 1 и сцена меняет костюм.		

КАДР=2

1. Когда колобок получает команду СЛЕДУЮЩИЙ, он снова появляется на левом краю сцены (x=-250).
2. Он катится, пока до спрайта 3 (медведь) расстояние больше 110. Дойдя, он дает команду ГОВОРИ и останавливается (Остановить скрипт)



Медведь, получив команду ПОЯВИСЬ, появляется в нужном месте.
По команде ГОВОРИ от колобка, он говорит.
Потом передает команду ПОЙ для колобка.



1. Получив команду ПОЙ, колобок поет песню.
2. Спев, он катится к правому краю сцены, докатившись, передает команду СЛЕДУЮЩИЙ.

```

when I receive [пой]
if (кадр = 2)
  say [Не ешь меня, медведь] for 5 seconds
  say [я клбкок-коллобок...] for 5 seconds
  loop always
    go 10 steps
    change to next costume
    if (положение x > 240)
      send next
      hide
      stop script
  wait 0.1 seconds
if (кадр = 3)
  say [Не ешь меня, лиса Я] for 5 seconds
  send [говори2]
  
```

Медведь, получив команду СЛЕДУЮЩИЙ, прячется.

```

when I receive [следующий]
hide
  
```