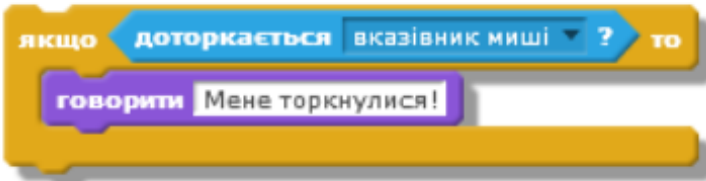


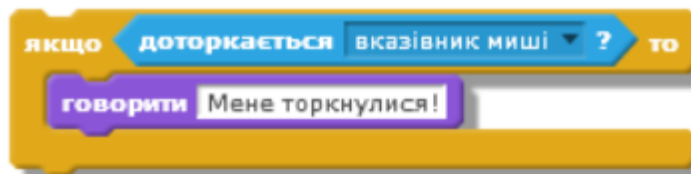
Урок 16. Програмування нестандартних подій

Вивчення нового матеріалу

Слайд № 1	Досі наші програми у Скретчі реагували на стандартні події, тобто ті, для яких на вкладці Події є спеціальні команди. Однак насправді можна запрограмувати значно більше подій! Це нестандартні події, наприклад, натискання миші будь-де на сцені, «координата x спрайта перевищує 200», «спрайт торкається вказівника миші», «спрайт торкається зеленого кольору».
Слайд № 2	Як виявити, що трапилася нестандартна подія? За допомогою датчиків 
Слайд № 3	Датчики використовують у заголовку блоку якщо 

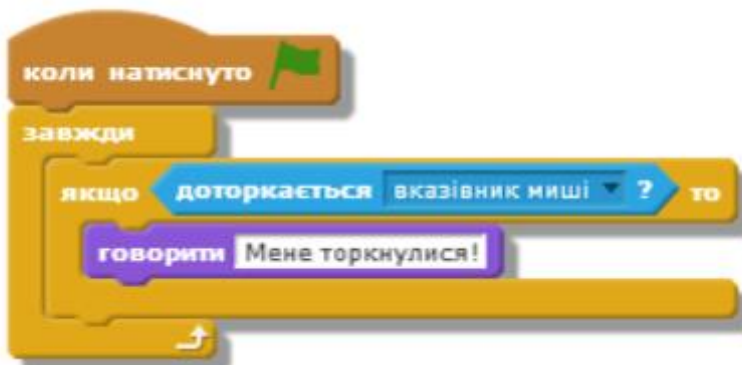
Слайд № 4

Щоб настання події перевірялося постійно, блок **якщо** вкладають у “вічний” цикл



Слайд № 5

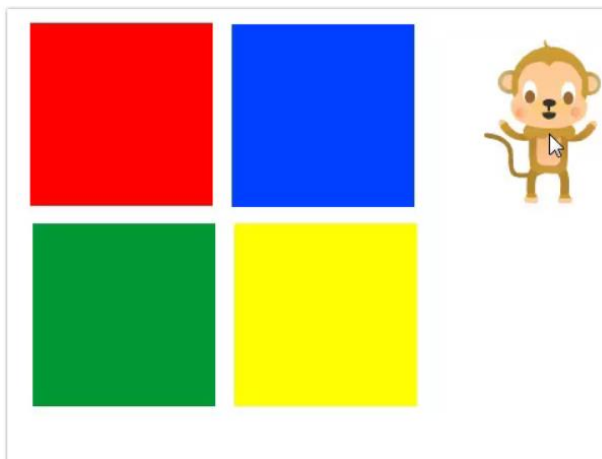
А щоб програму можна було запустити, її прив'язують до якоїсь стандартної події, наприклад натискання зеленого прапорця



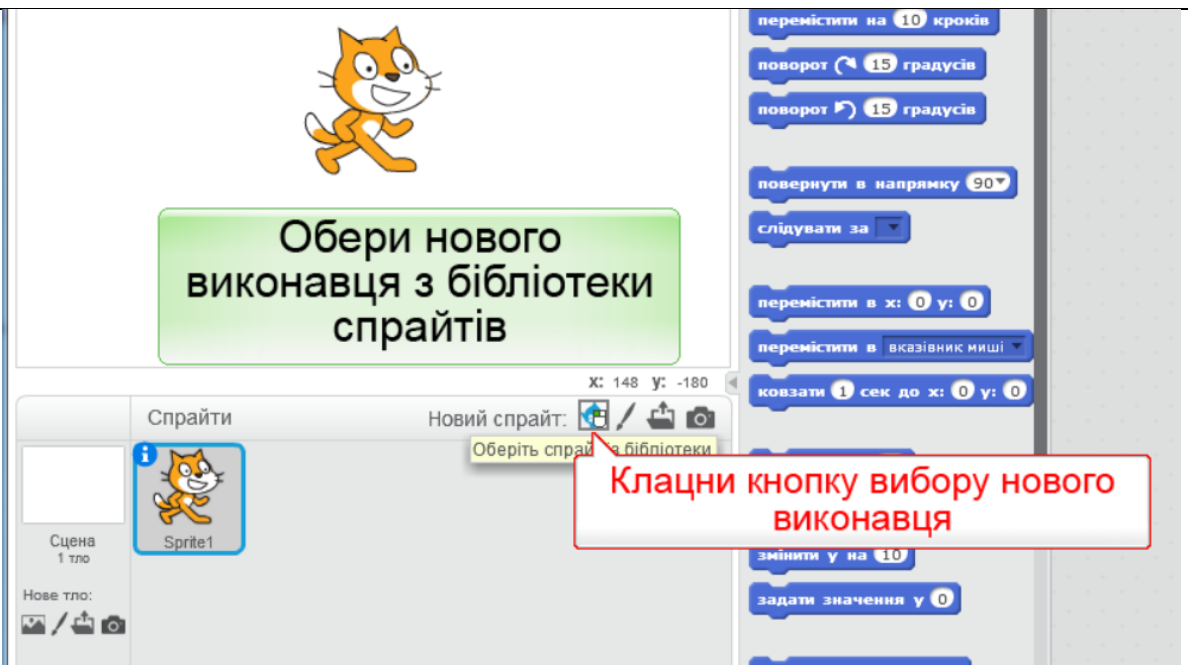
Слайд № 6

Сьогодні ми створимо програму, у якій навчимо мавпочку розпізнавати кольори.

Мавпочка має рухатися за вказівником миші. Коли вказівник наведено на певний колір, мавпочка повідомлятиме його назву.

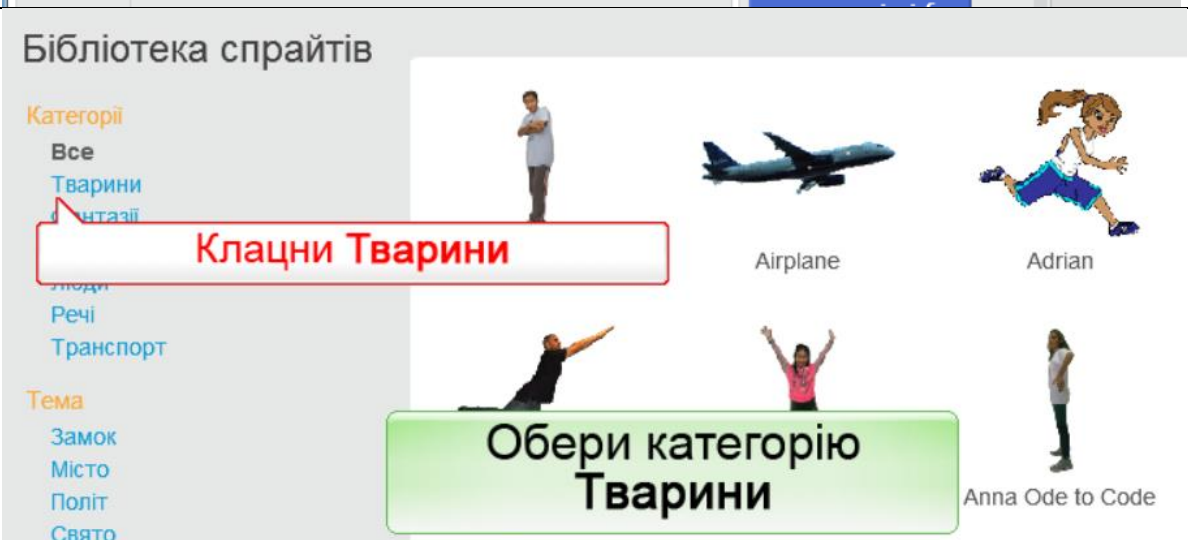


Слайд № 7



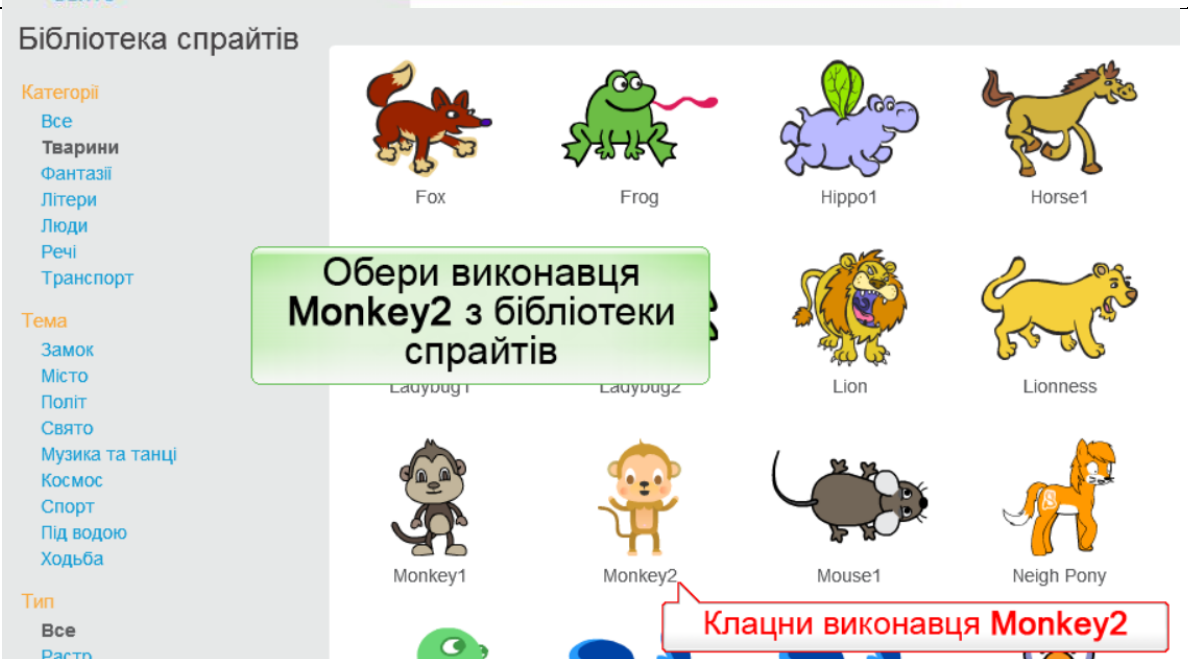
Scratch interface showing the Sprite library. A green box contains the text: **Обери нового виконавця з бібліотеки спрайтів**. A red box points to the 'Choose new sprite' button with the text: **Клацни кнопку вибору нового виконавця**. The Sprite library shows the default Scratch cat sprite.

Слайд № 8



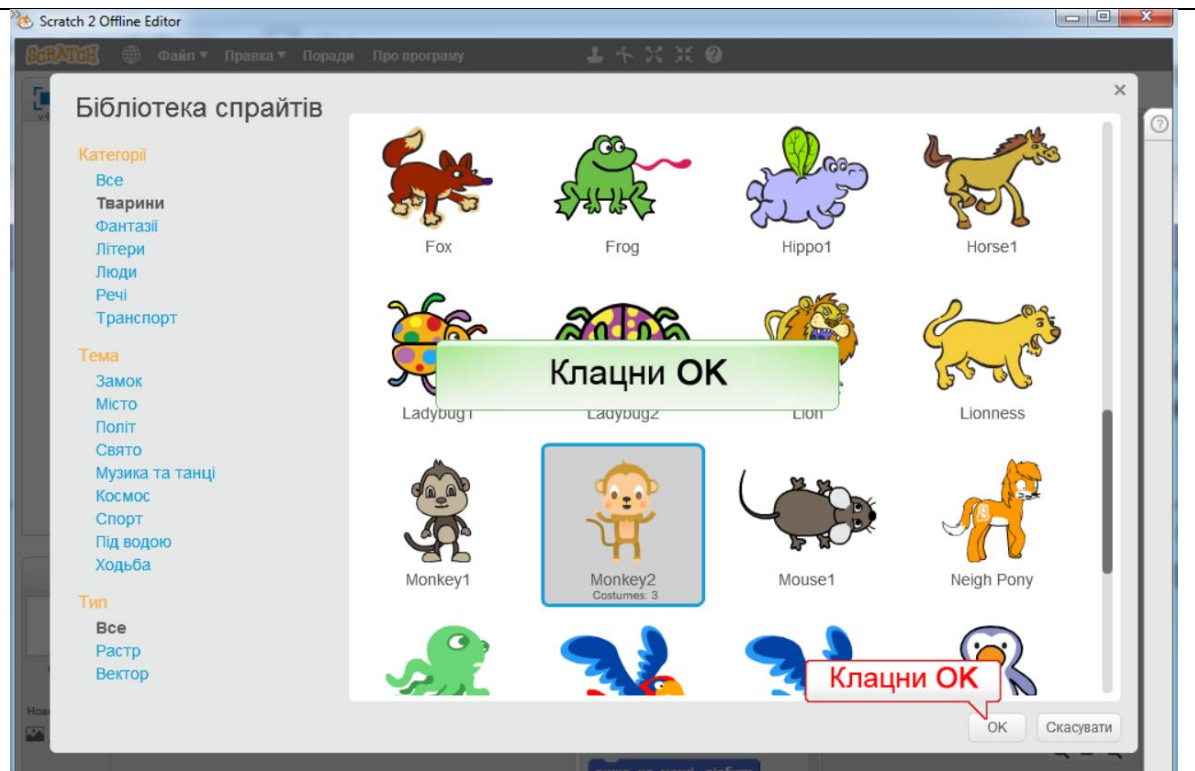
Scratch Sprite Library. The 'Categories' list on the left has 'Animals' (Тварини) selected. A green box contains the text: **Обери категорію Тварини**. A red box points to the 'Animals' category with the text: **Клацни Тварини**. The library shows various animal sprites like Airplane, Adrian, and Anna Ode to Code.

Слайд № 9

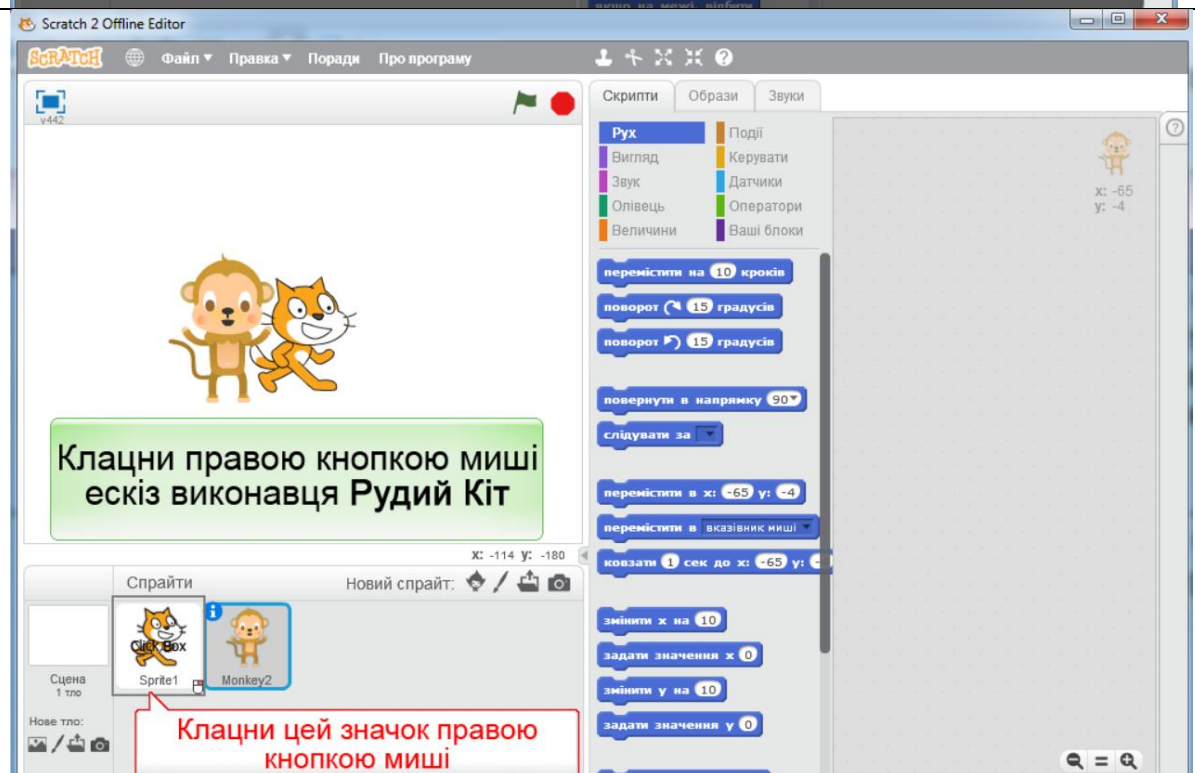


Scratch Sprite Library. The 'Categories' list on the left has 'Animals' (Тварини) selected. A green box contains the text: **Обери виконавця Monkey2 з бібліотеки спрайтів**. A red box points to the 'Monkey2' sprite with the text: **Клацни виконавця Monkey2**. The library shows various animal sprites like Fox, Frog, Hippo1, Horse1, Lion, Lionness, Mouse1, and Neigh Pony.

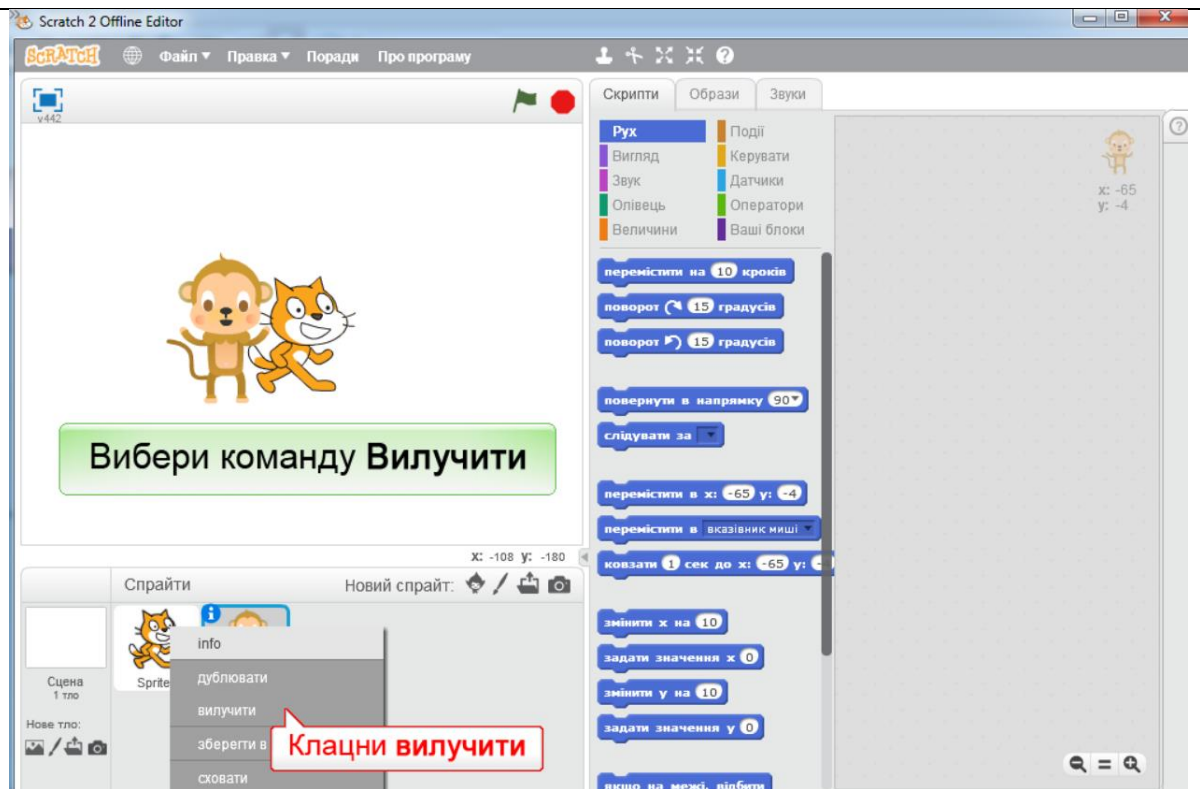
Слайд № 10



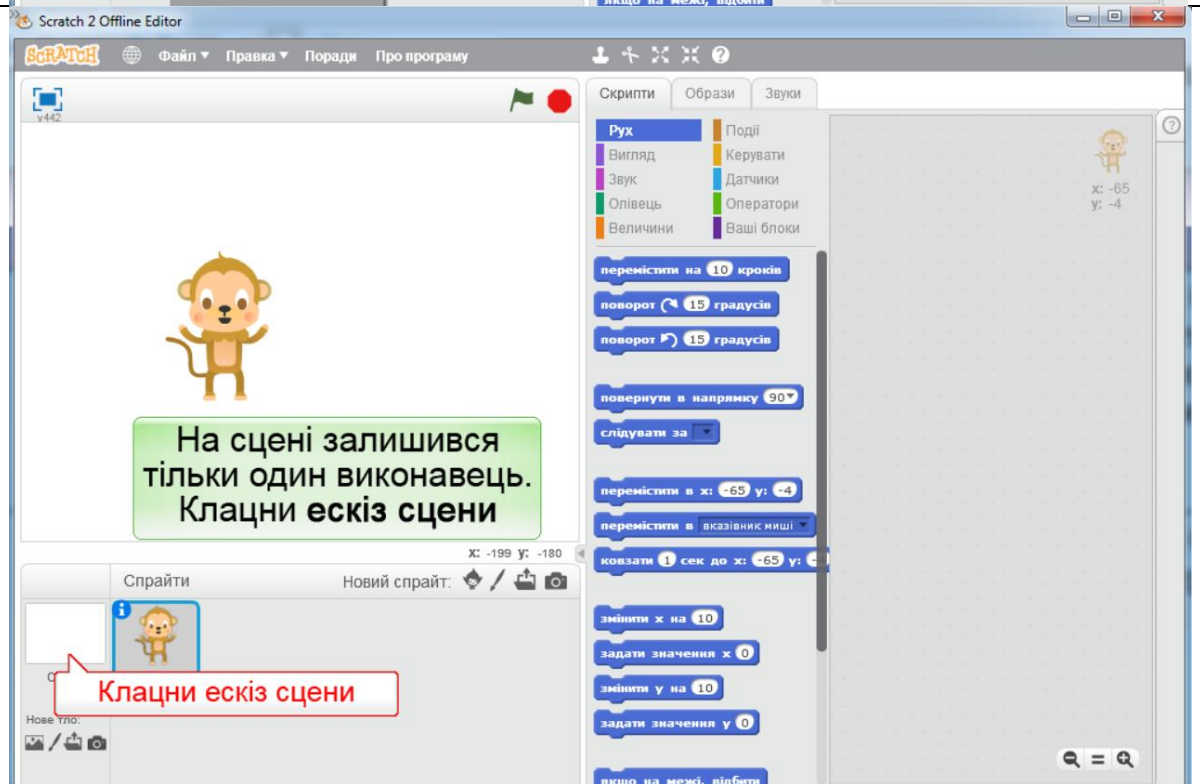
Слайд № 11



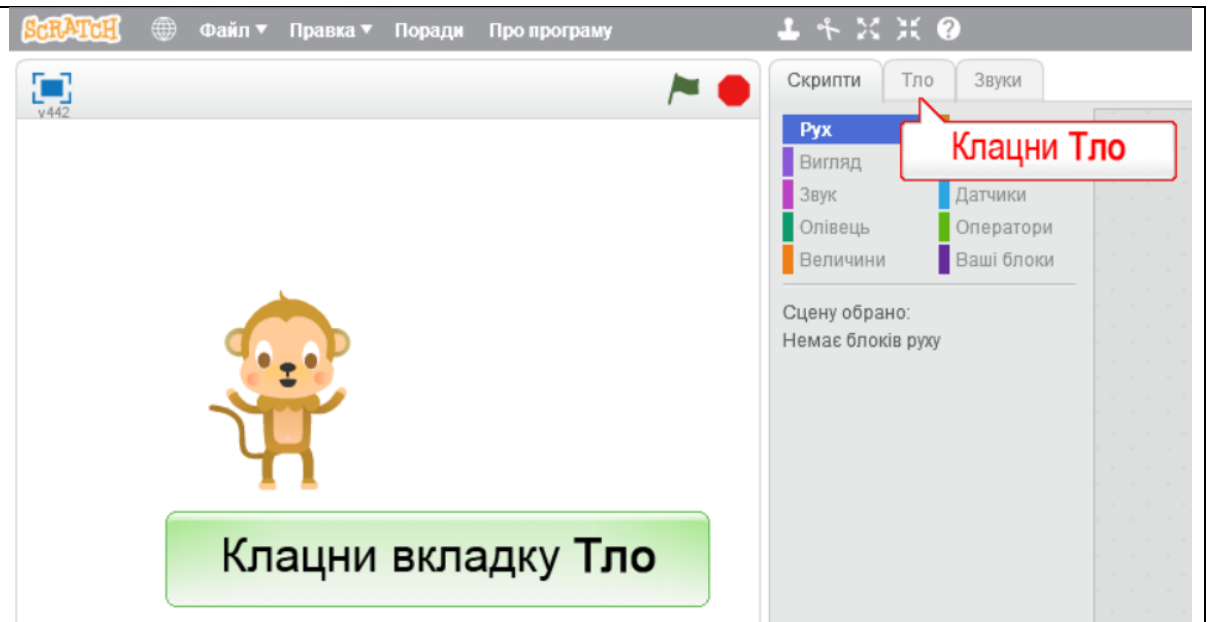
Слайд № 12



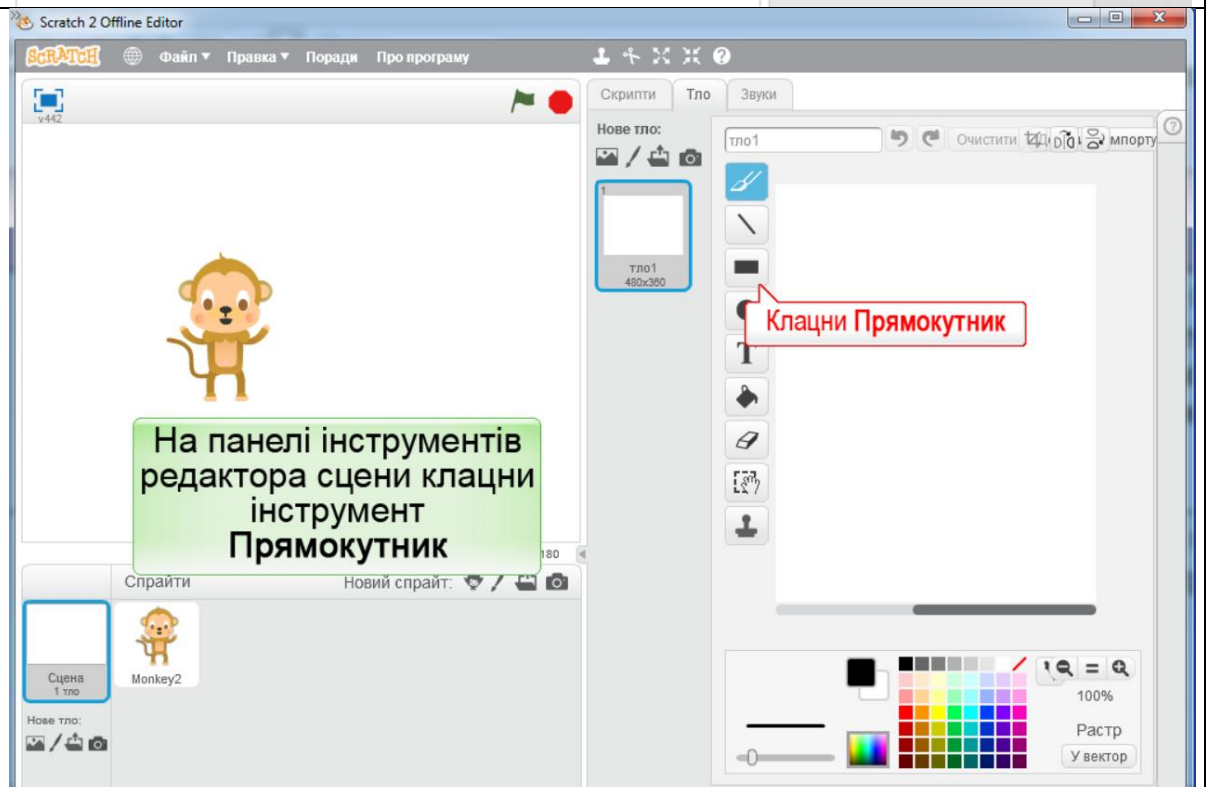
Слайд № 13



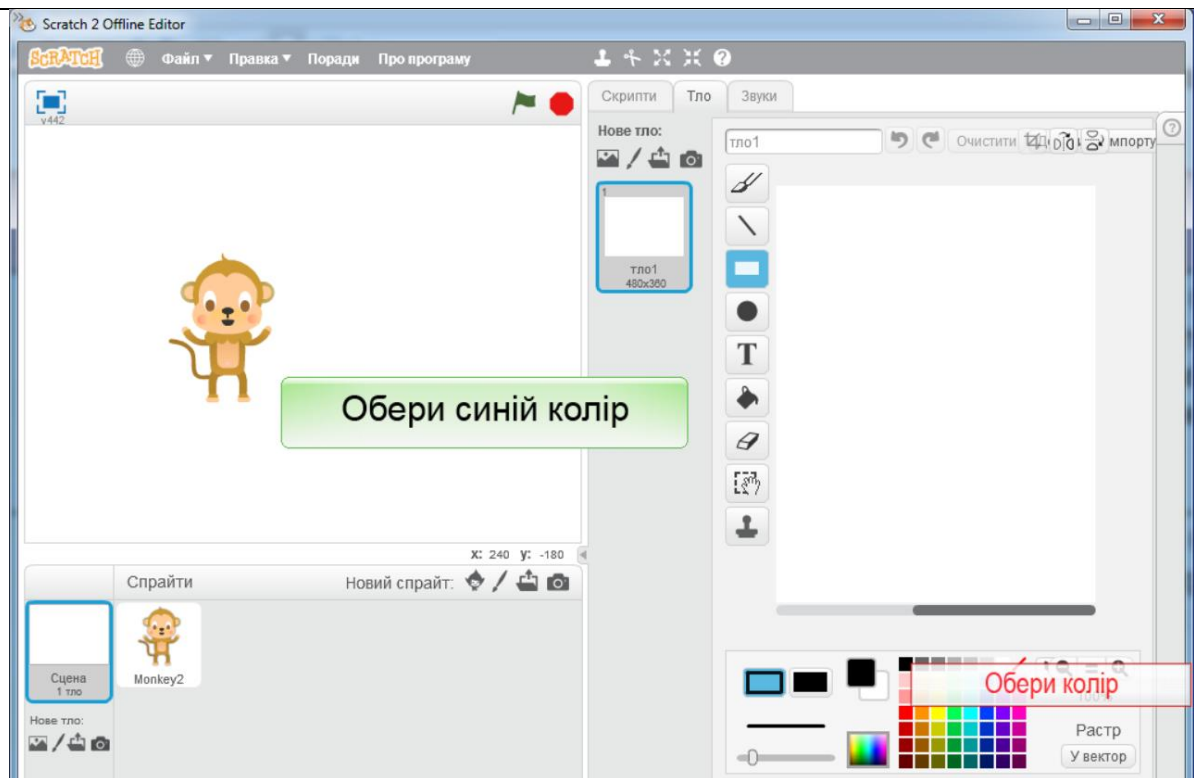
Слайд № 14



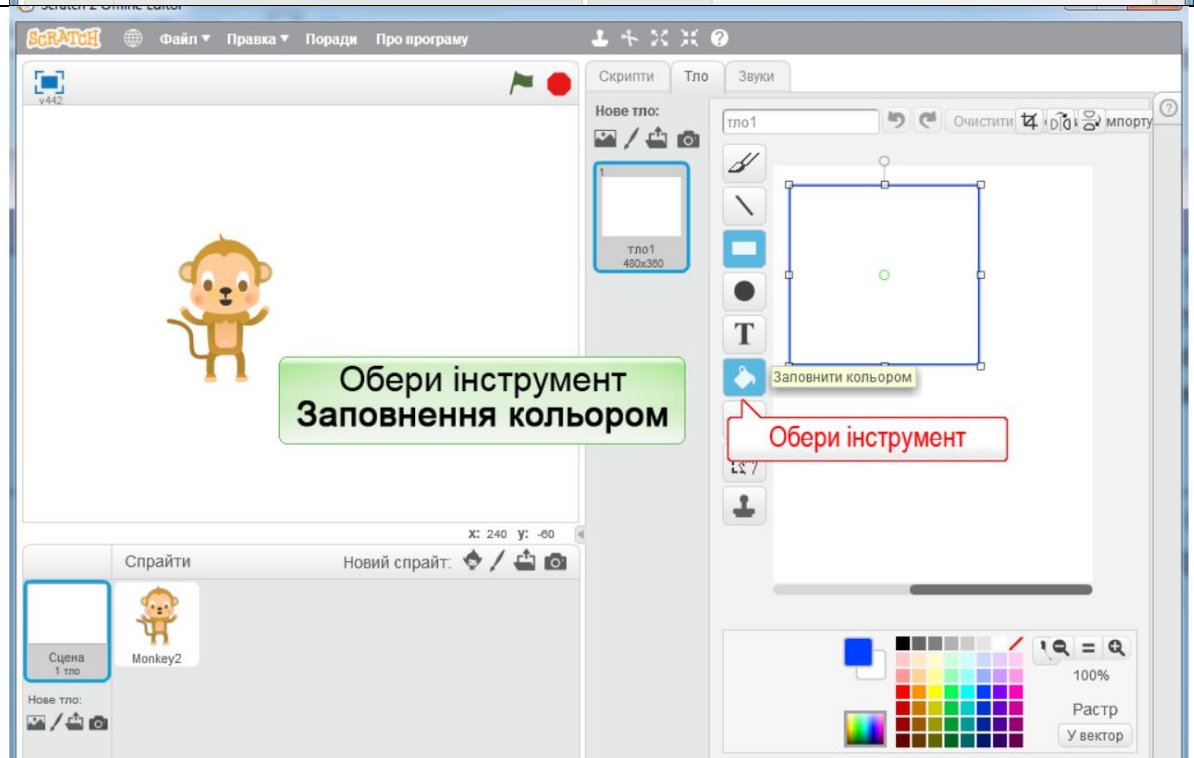
Слайд № 15



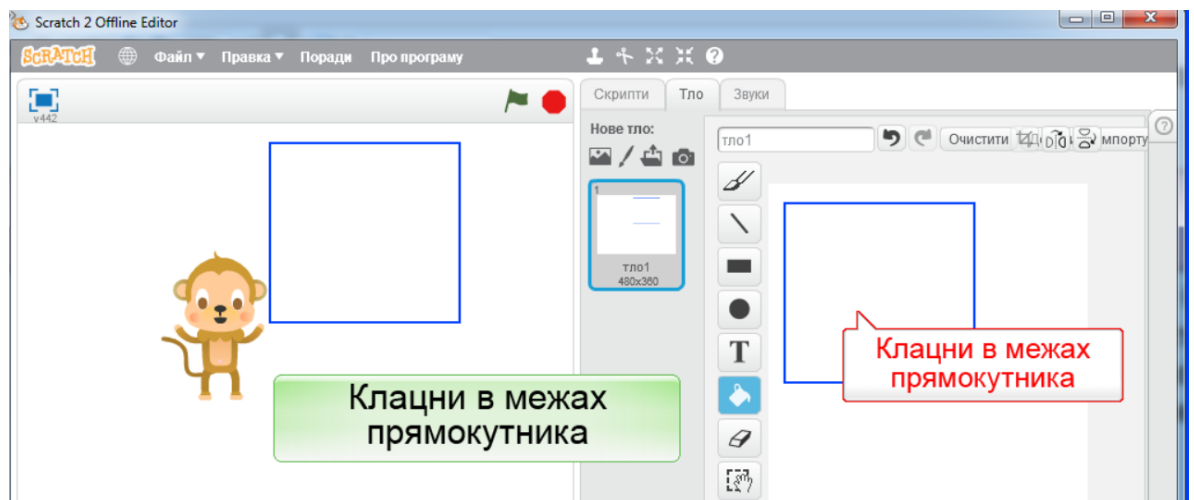
Слайд № 16



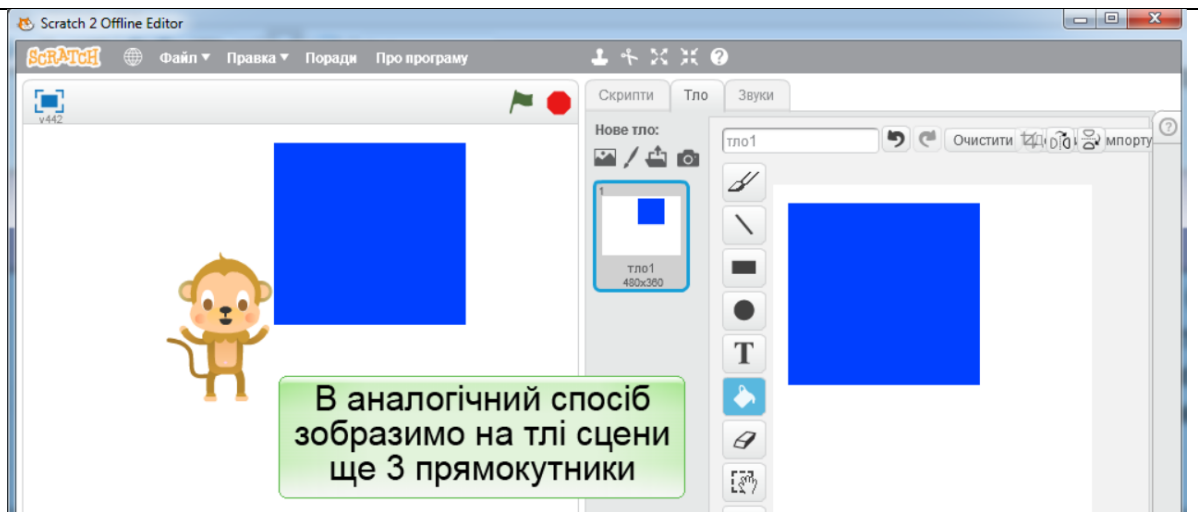
Слайд № 17



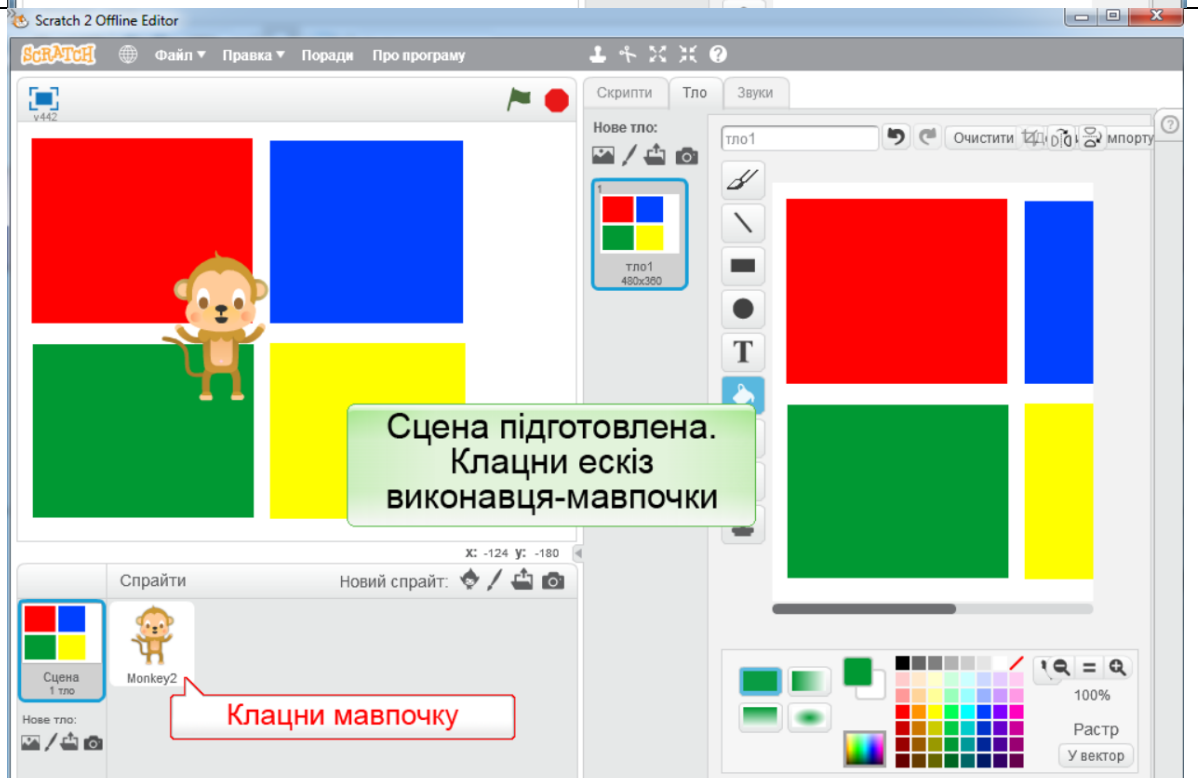
Слайд № 18



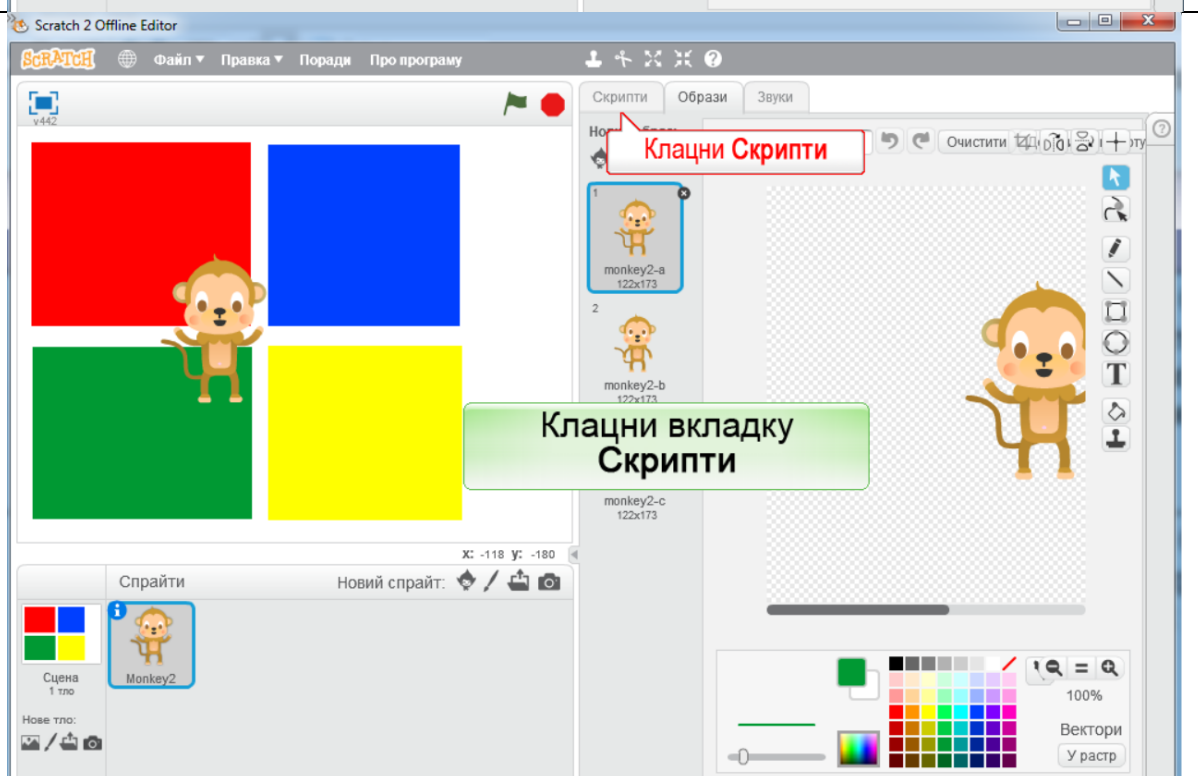
Слайд № 19



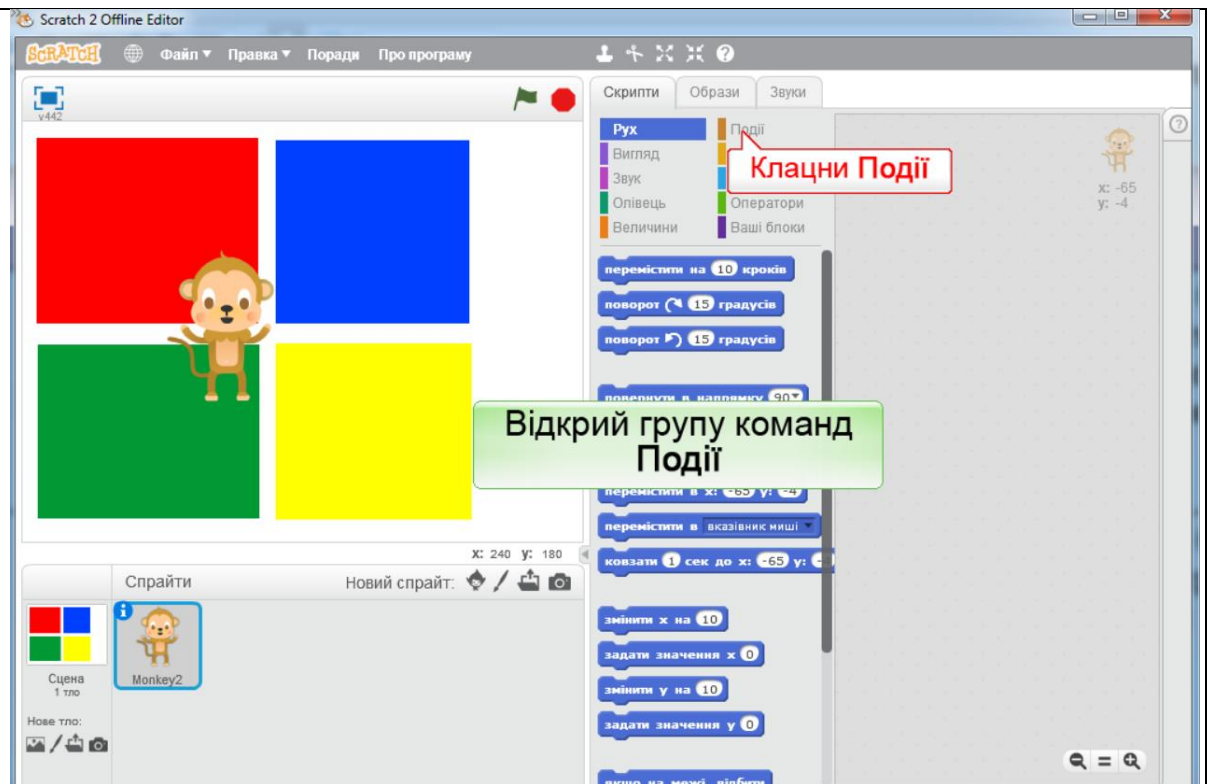
Слайд № 20



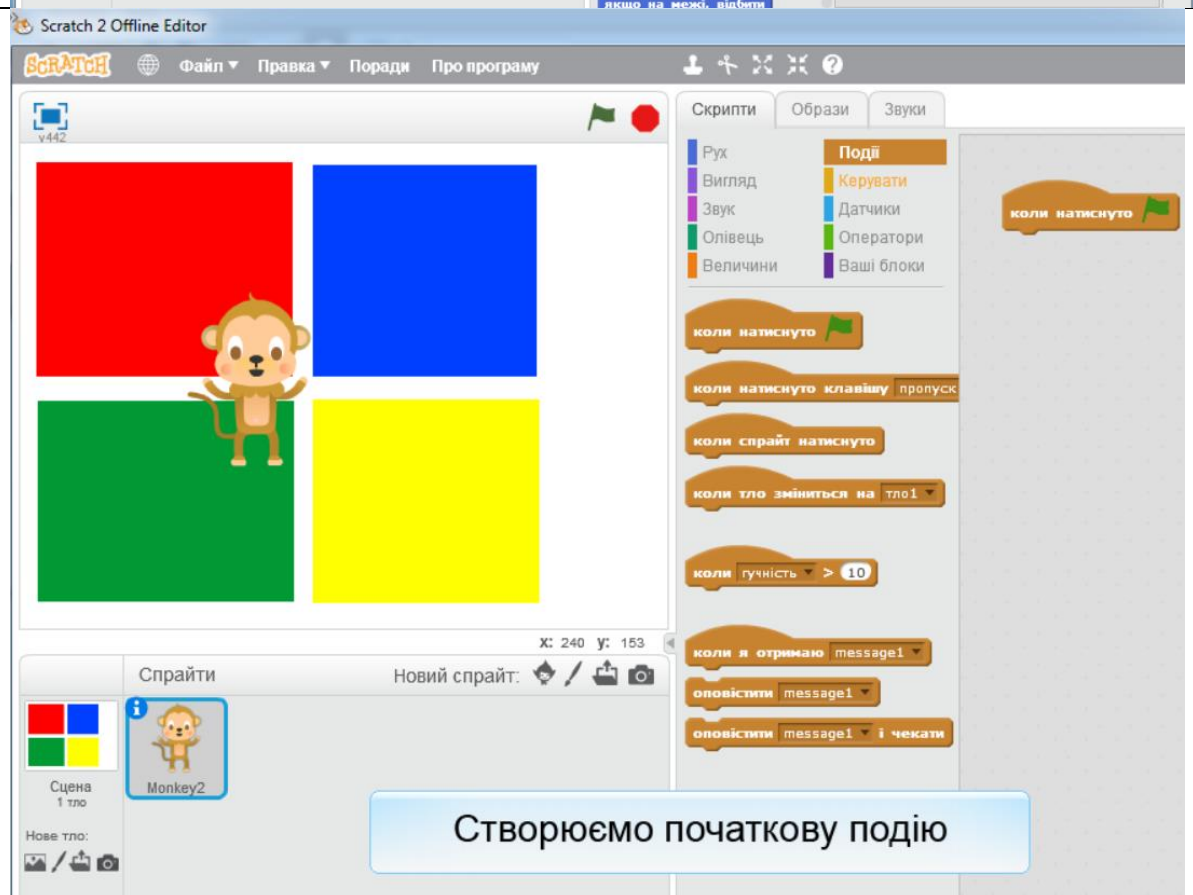
Слайд № 21



Слайд № 22

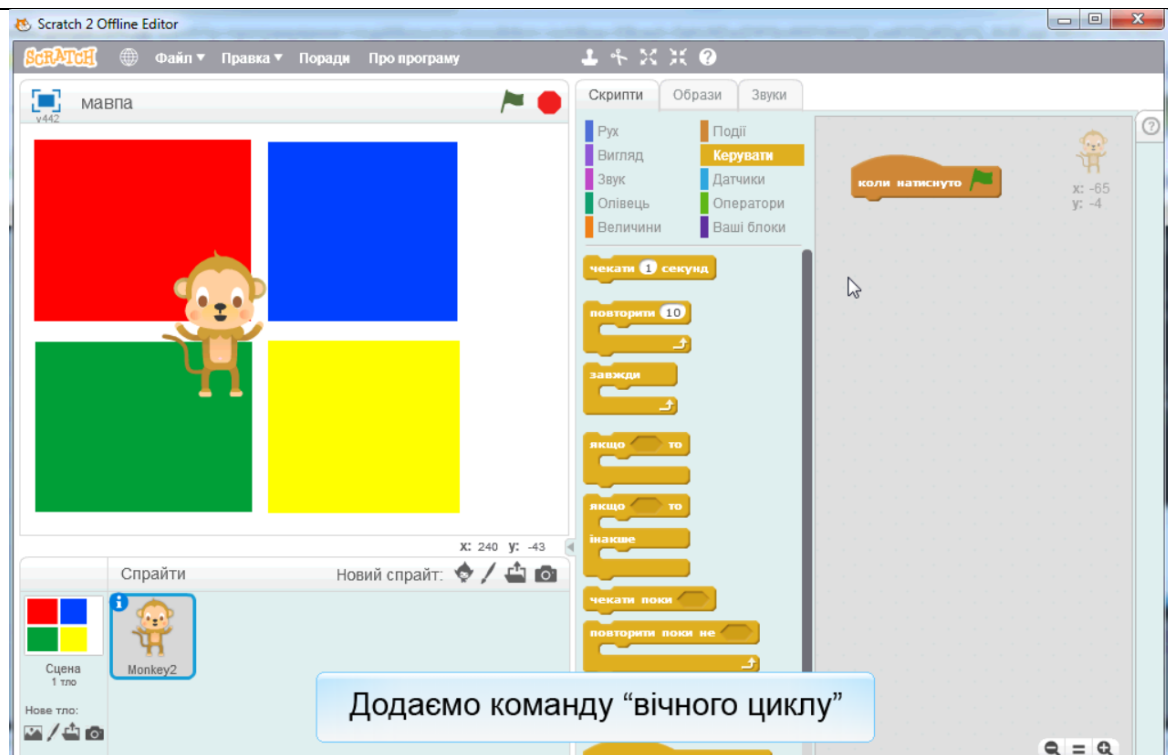


Слайд № 23

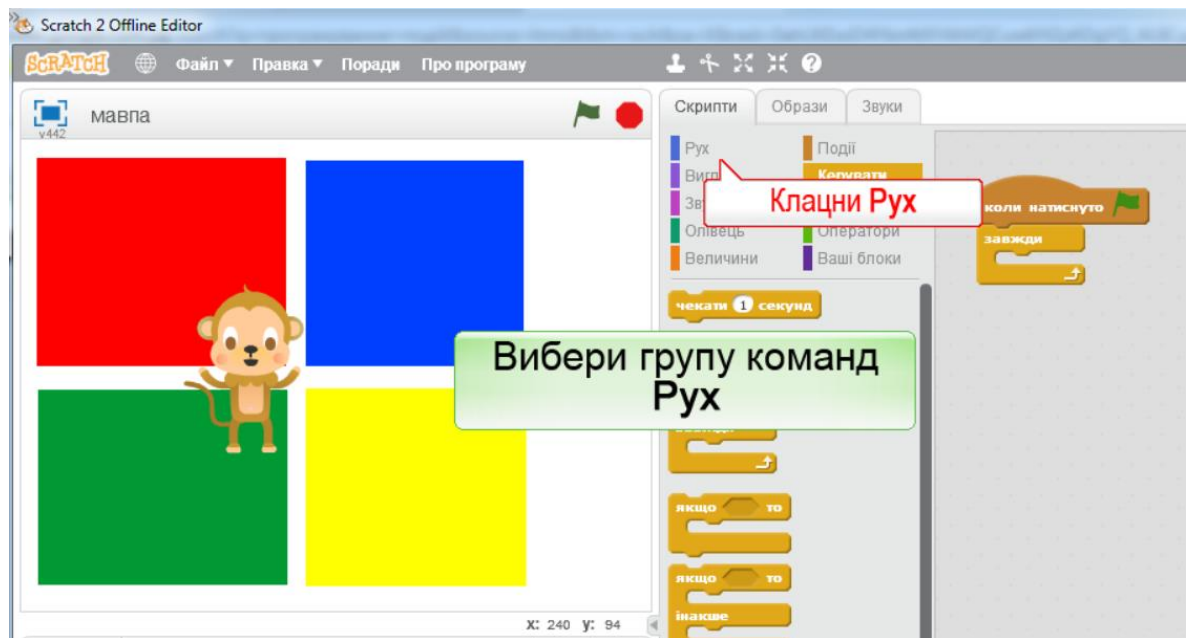


1. Вибери групу команд **Керувати**.
2. Клацни **Керувати**.

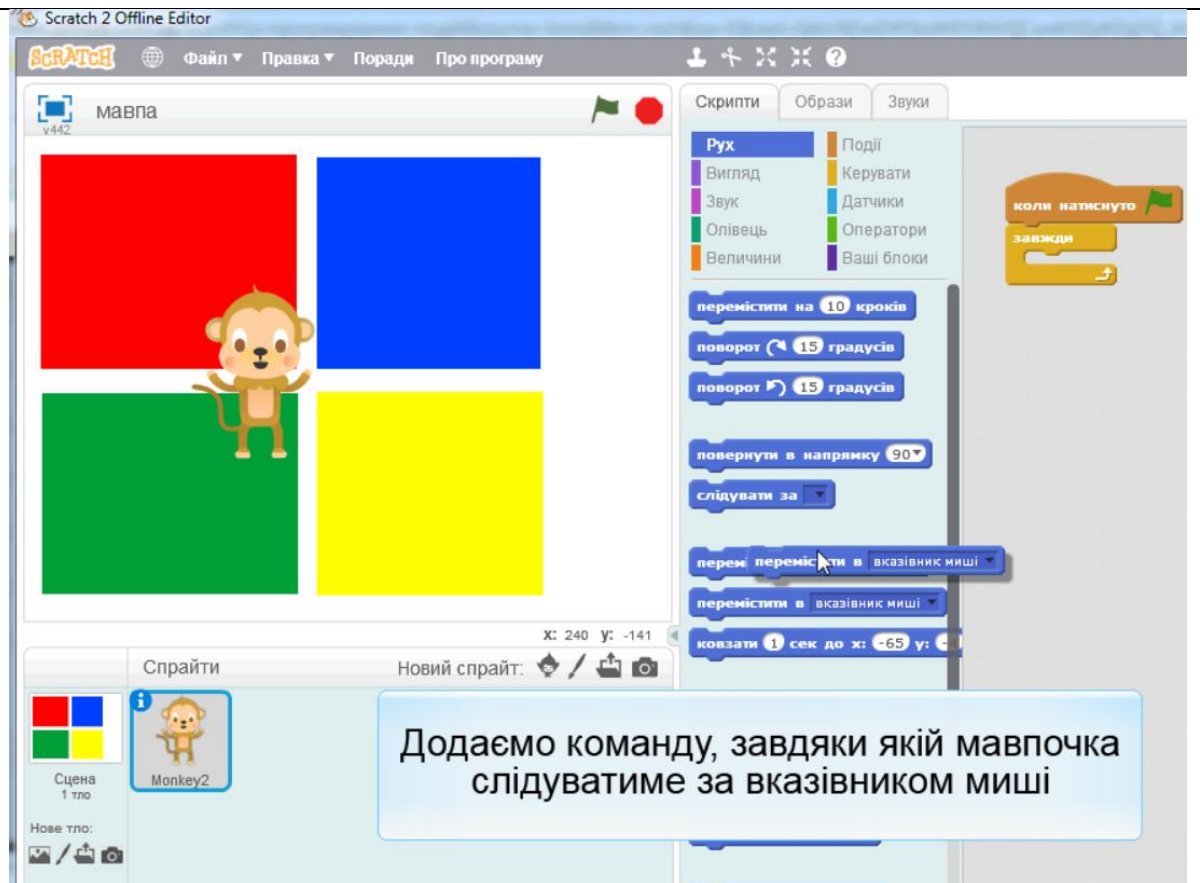
Слайд № 24



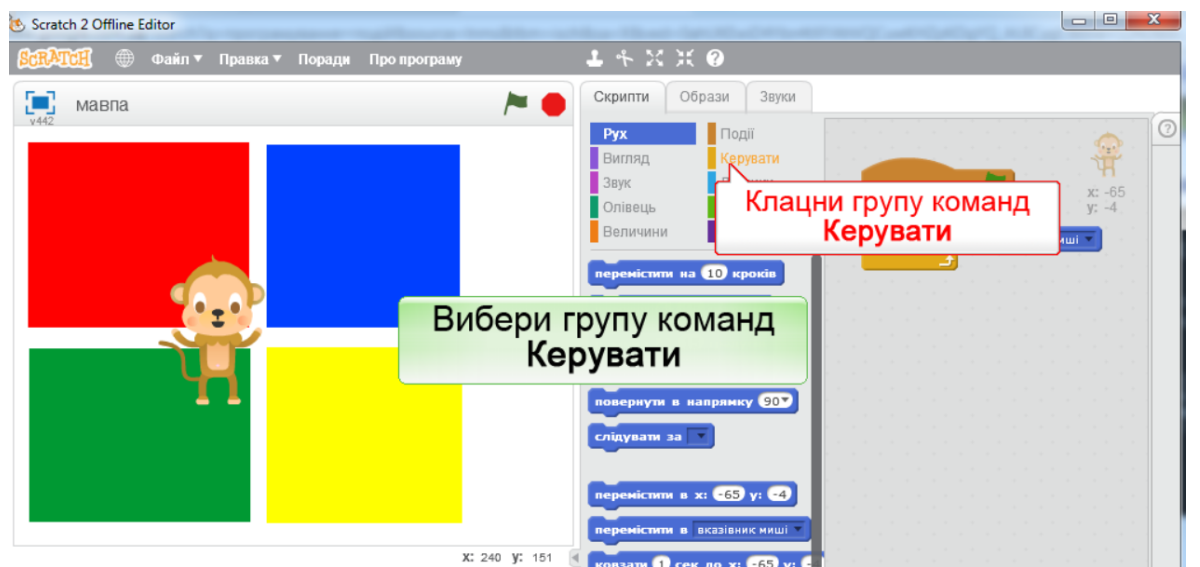
Слайд № 25



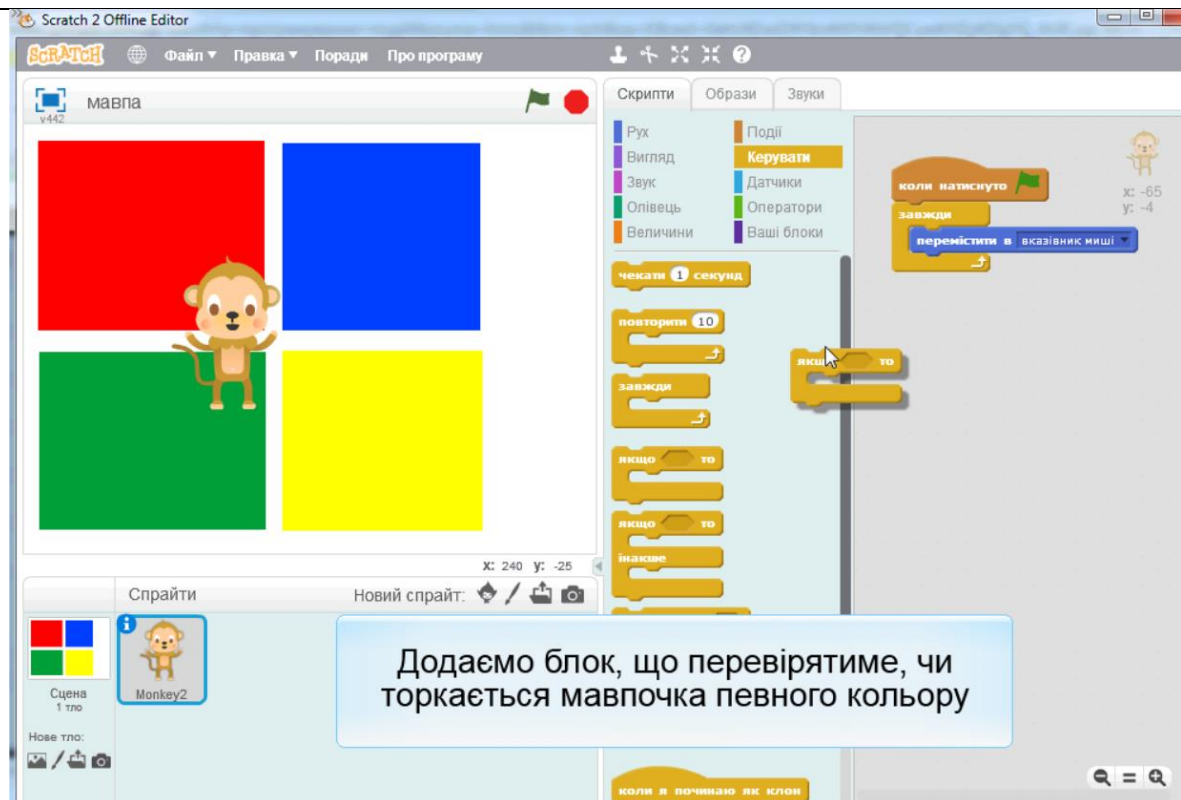
Слайд № 26



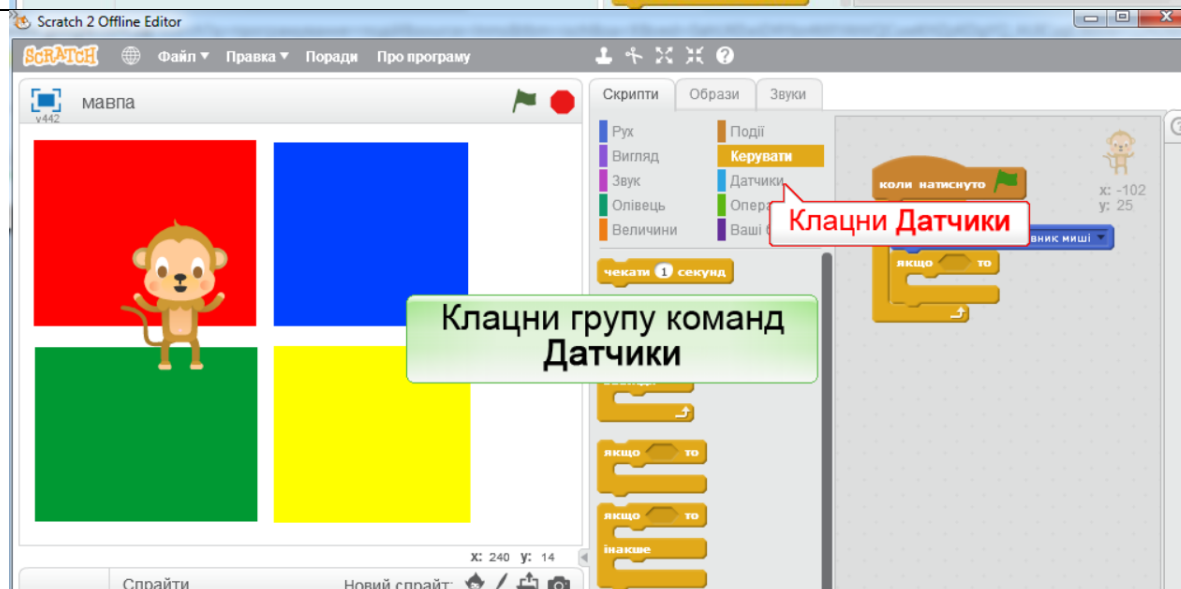
Слайд № 27



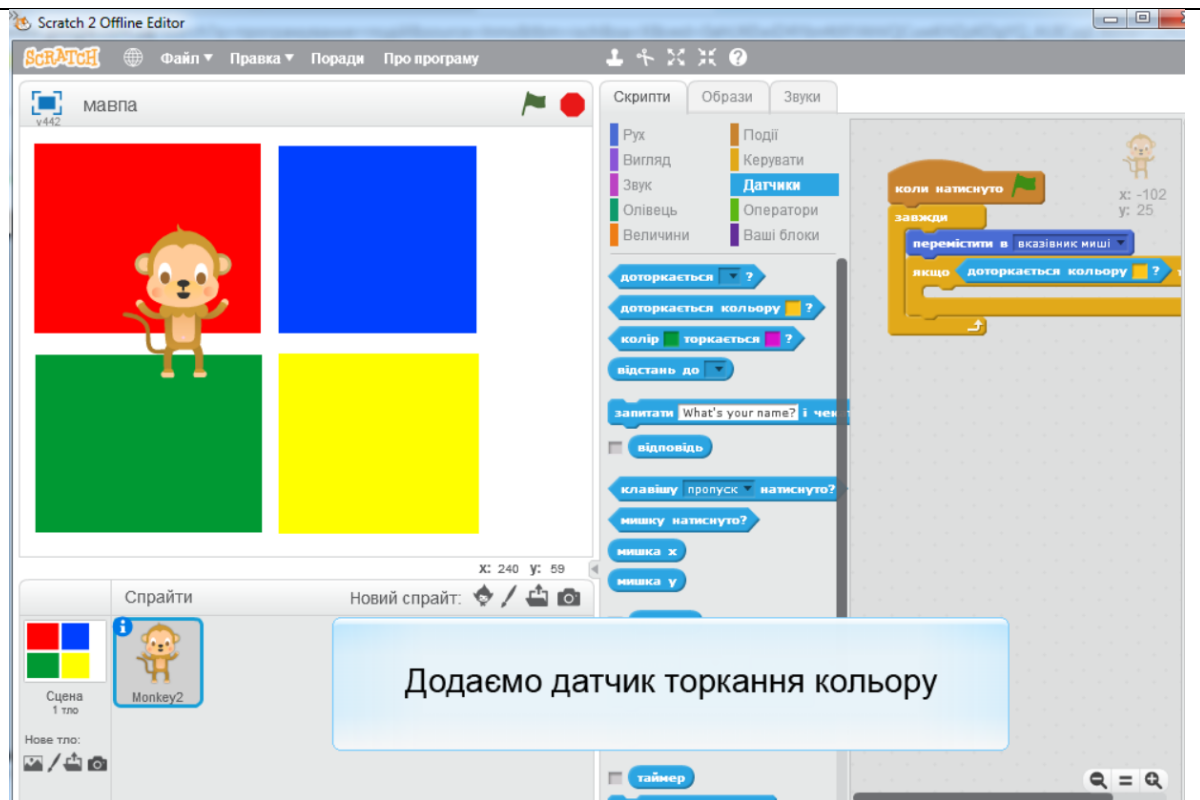
Слайд № 28



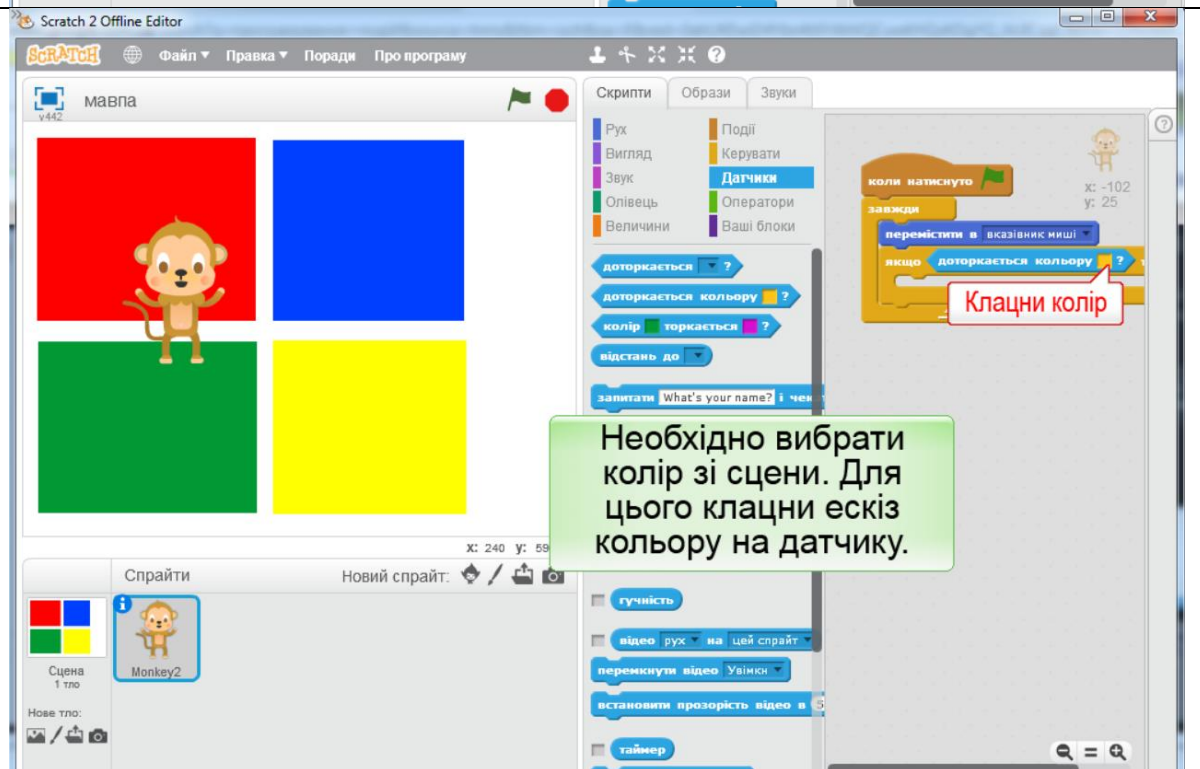
Слайд № 29



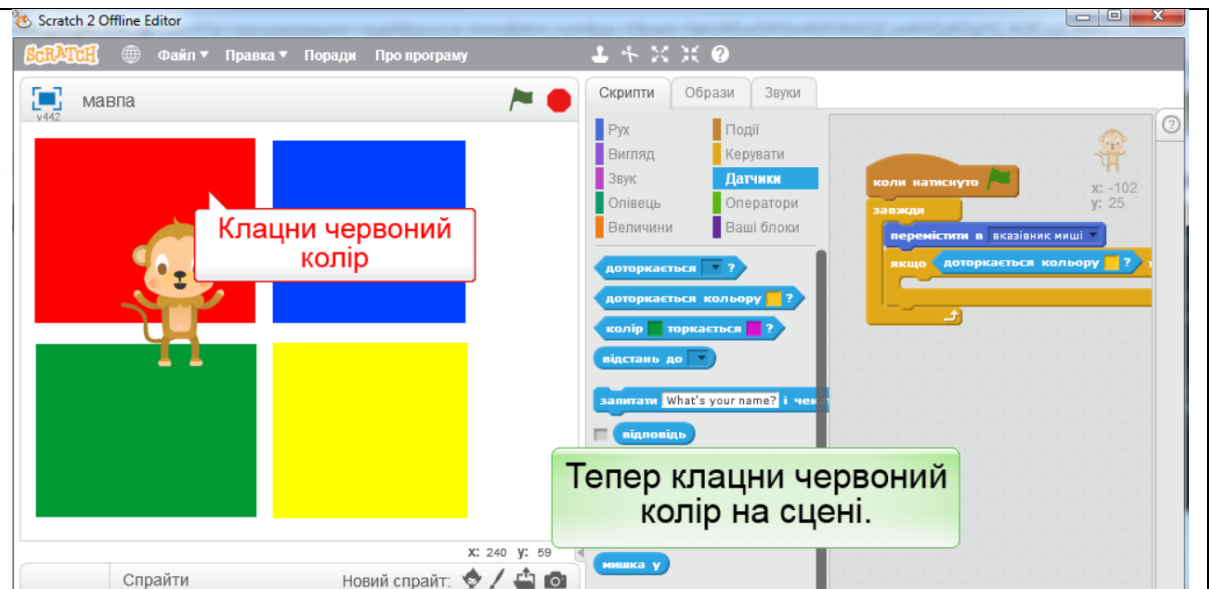
Слайд № 30



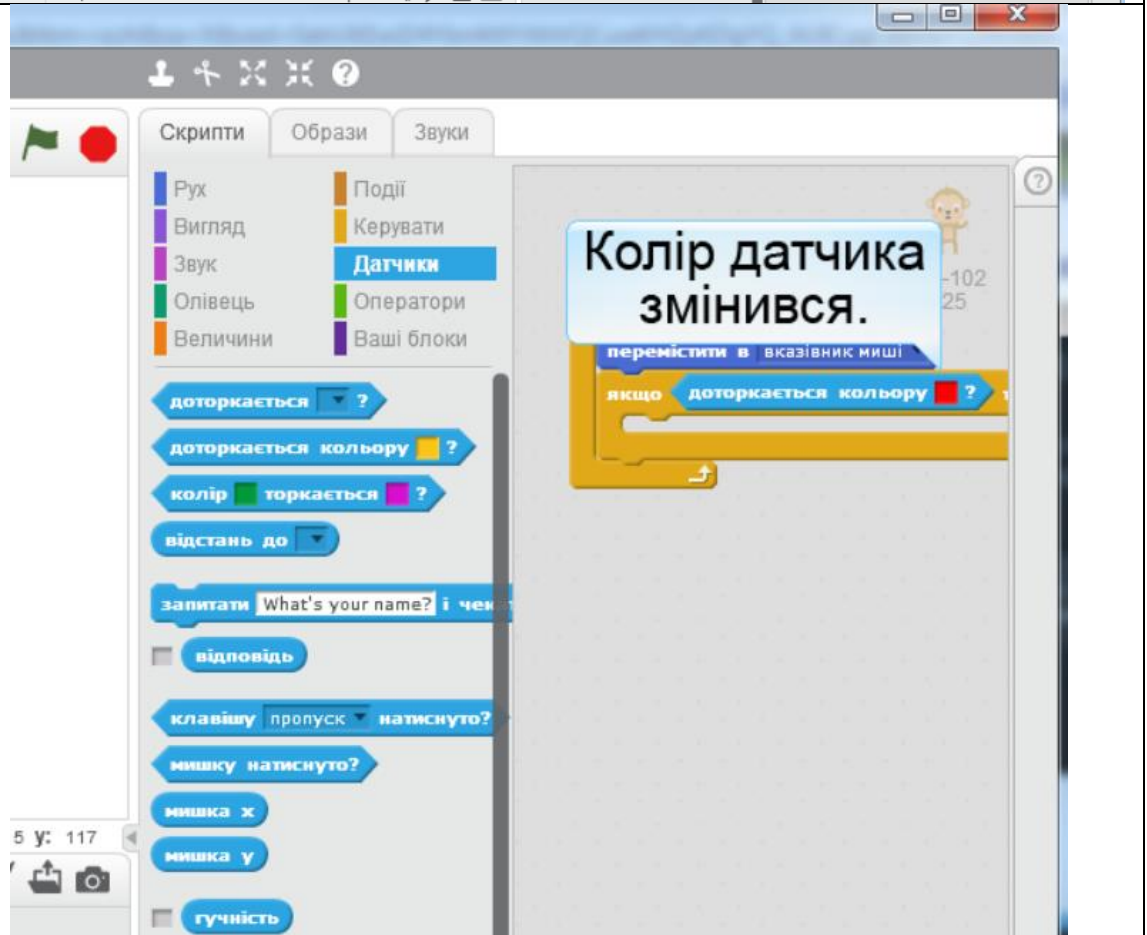
Слайд № 31



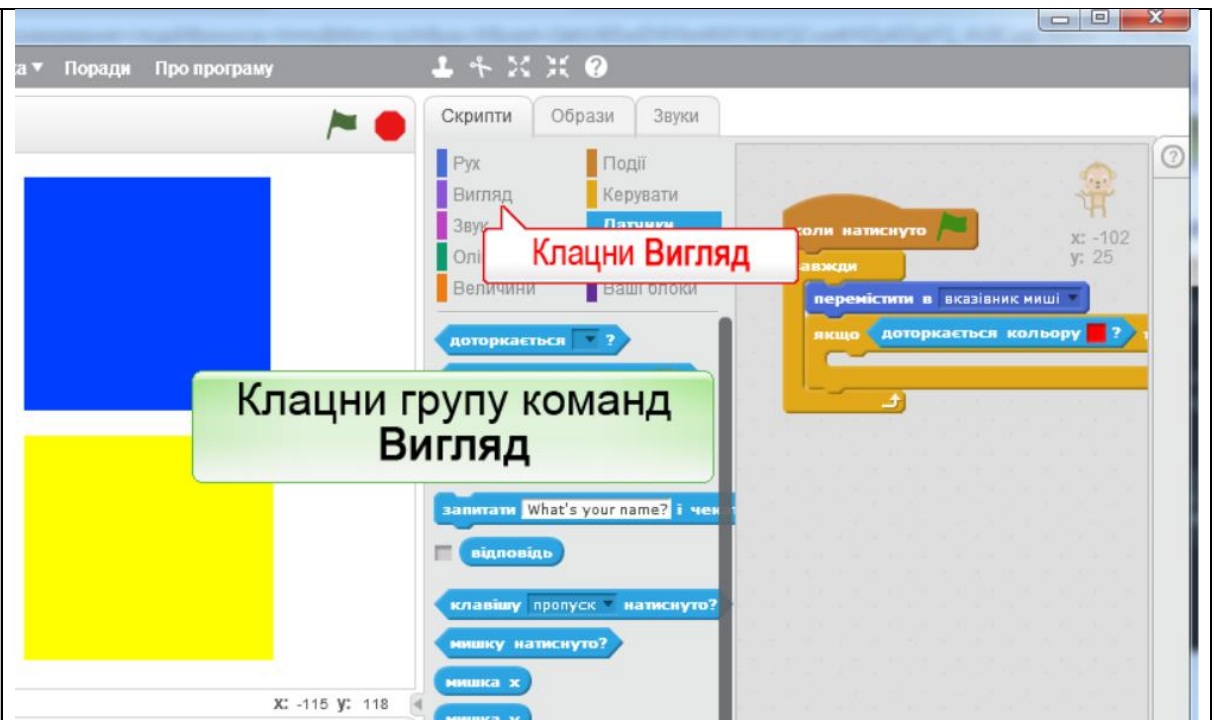
Слайд № 32



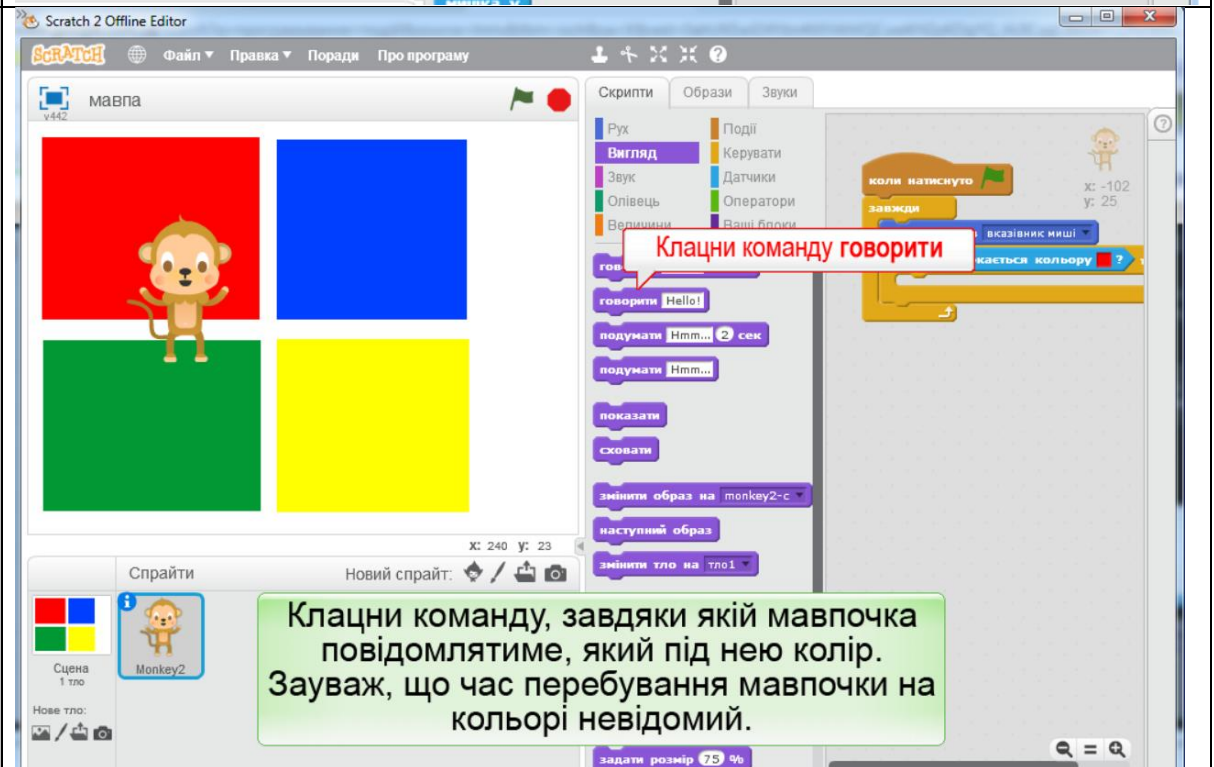
Слайд № 33



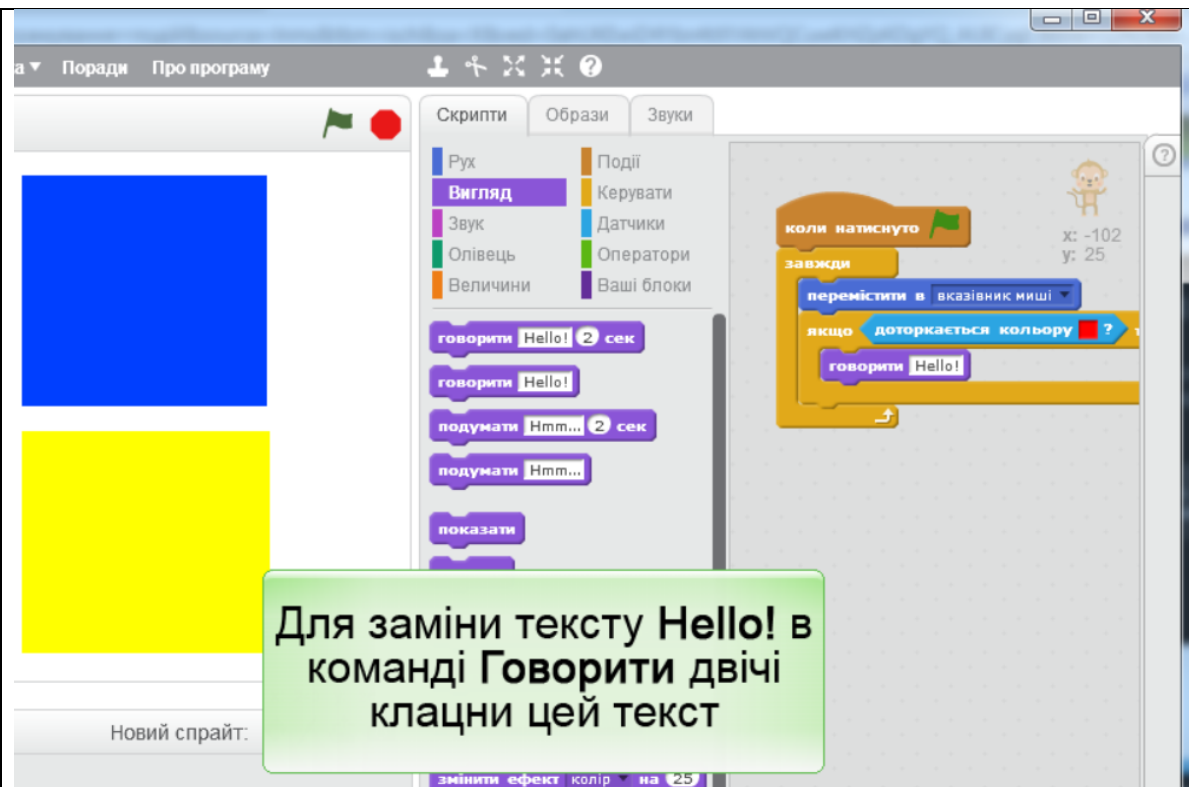
Слайд № 34



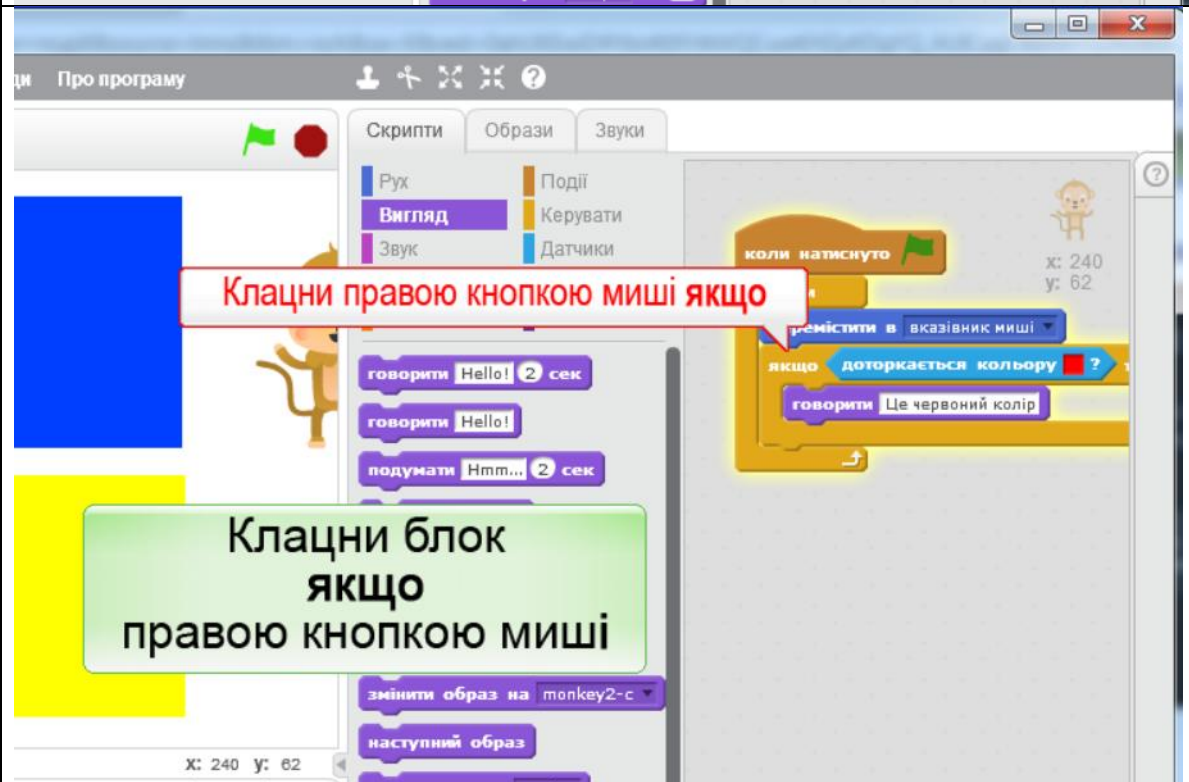
Слайд № 35



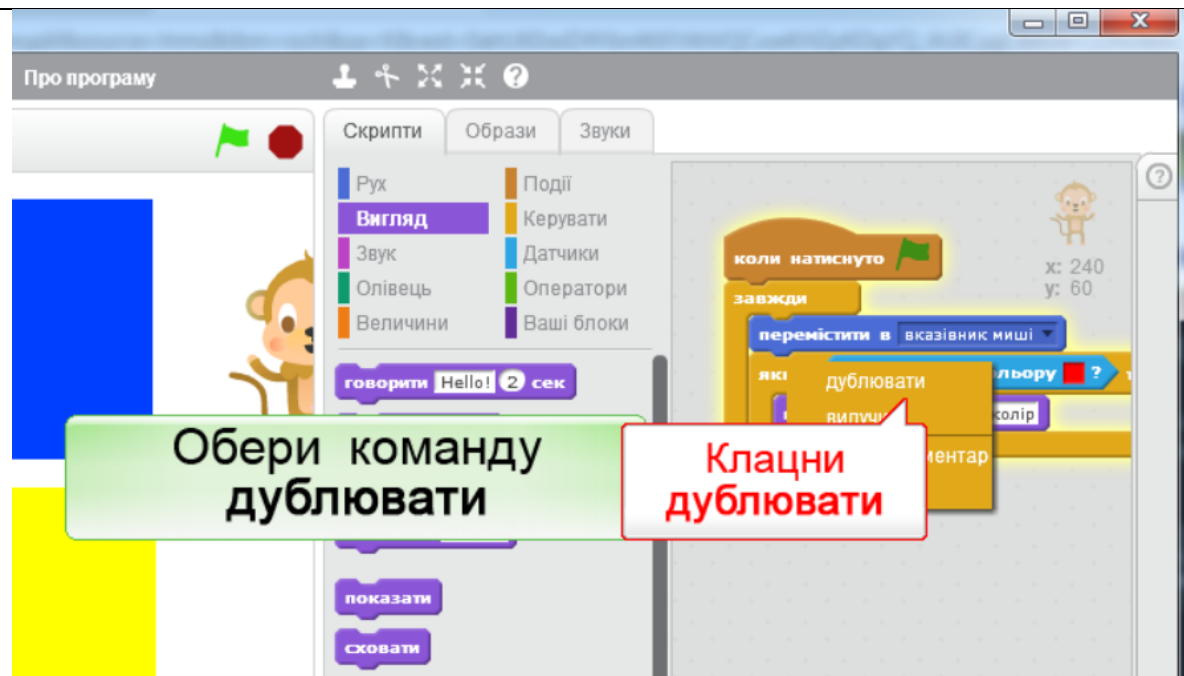
Слайд № 36



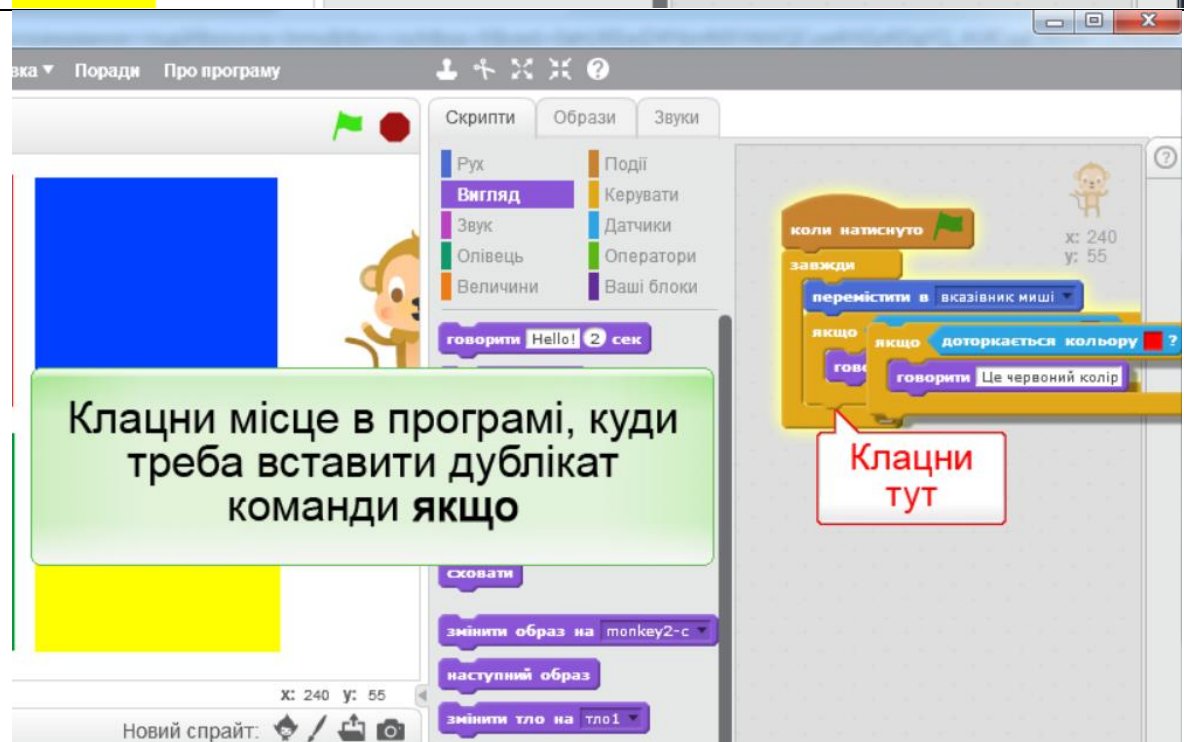
Слайд № 37



Слайд № 38



Слайд № 39



Слайд № 40

Scratch 2 Offline Editor

Файл ▾ Правка ▾ Поради Про програму

мавпа

Скрипти Образи Звуки

Рух
Вигляд
Звук
Опівець
Величини

Події
Керувати
Датчики
Оператори
Ваші блоки

говорити Hello! 2 сек
говорити Hello!
подумати Нмм... 2 сек
подумати Нмм...
показати
сховати
змінити образ на monkey2-с

коли натиснуто

завжди

перемістити в вказівник миші

якщо доторкається кольору ? то

говорити Це червоний колір

якщо доторкається кольору ? то

говорити Це синій колір

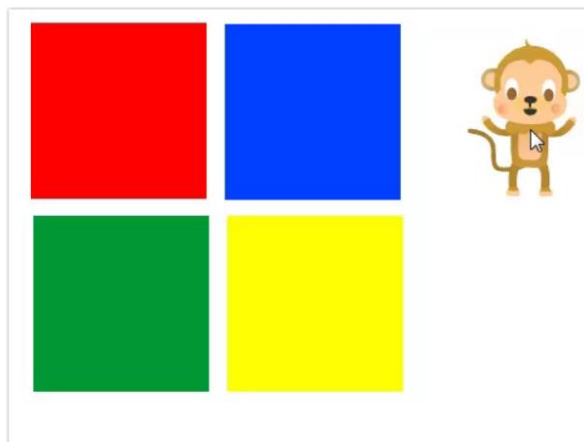
У 2-й команді якщо ми змінили колір датчика та текст повідомлення.

Так само програмуємо події торкання інших кольорів.

Завдання

Завдання № 1

Завдання 1 у Скретчі



Створи програму із такою поведінкою:

- ♦ Мавпочка має рухатися за вказівником миші.
- ♦ Коли вказівник наведено на певний колір, мавпочка повідомлятиме його назву.