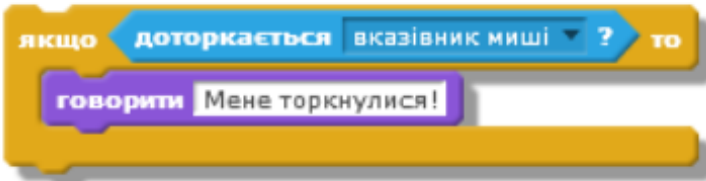


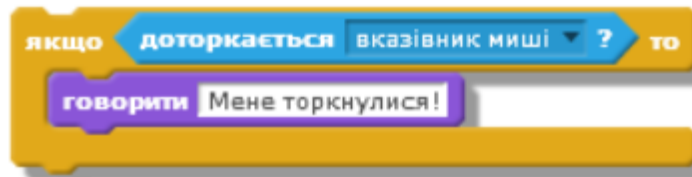
Урок 18. Програмування нестандартних подій

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 

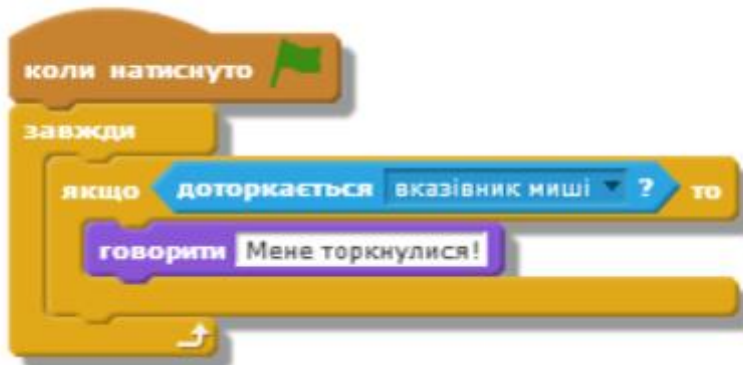
Слайд № 4

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



Слайд № 5

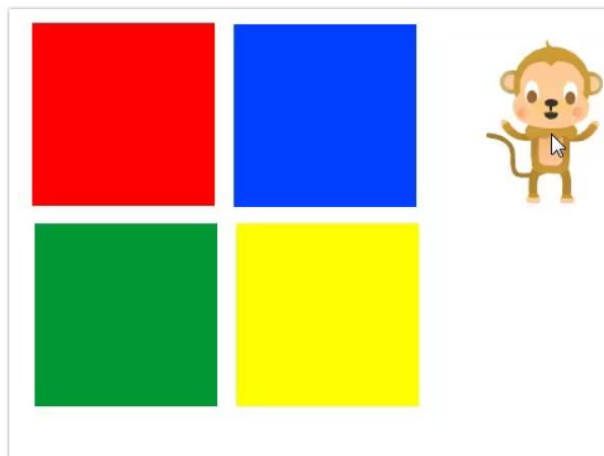
А щоб програму можна було запустити, її прив'язують до якоїсь стандартної події, наприклад натискання зеленого прапорця



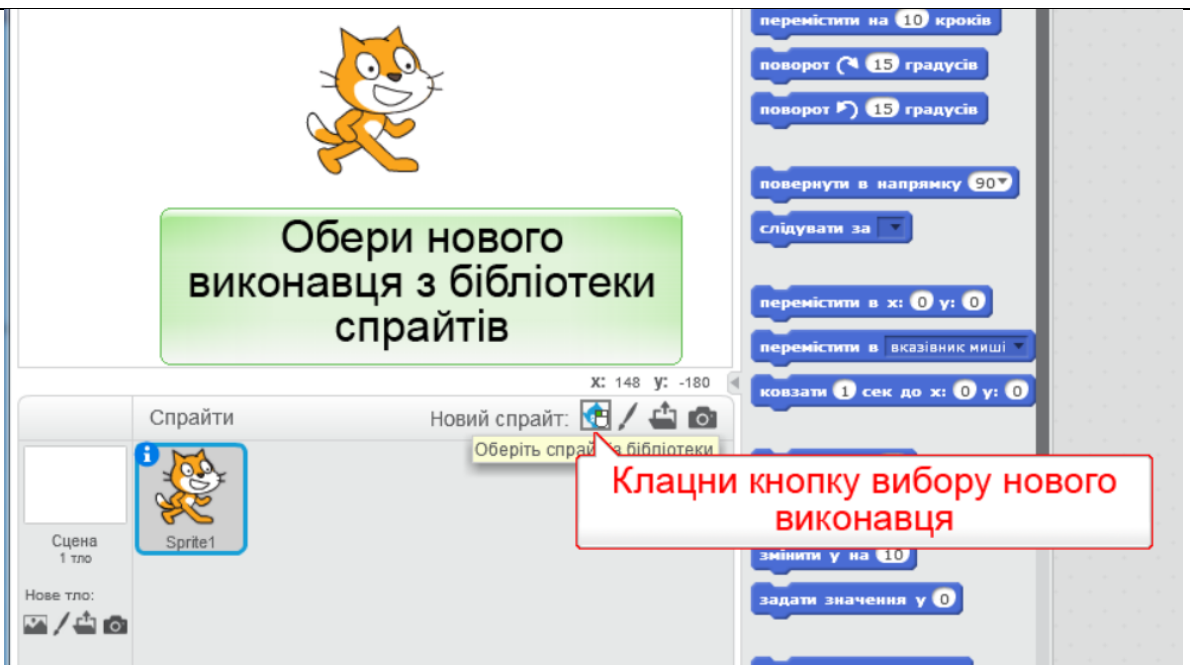
Слайд № 6

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.



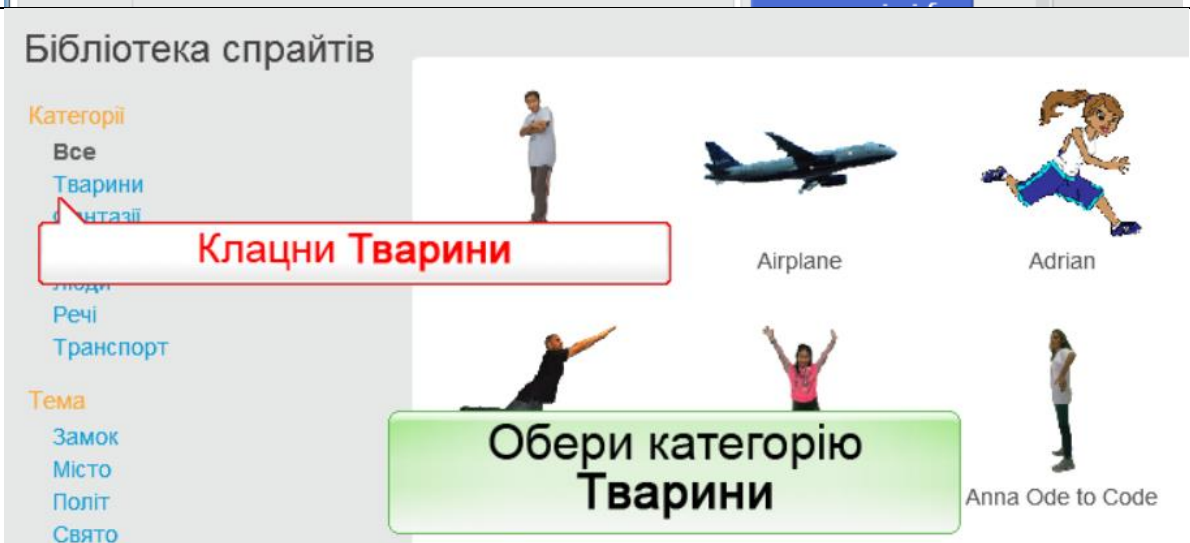
Слайд № 7



Обери нового виконавця з бібліотеки спрайтів

Клацни кнопку вибору нового виконавця

Слайд № 8



Бібліотека спрайтів

Категорії

- Все
- Тварини
- Фантазії
- Люди
- Речі
- Транспорт

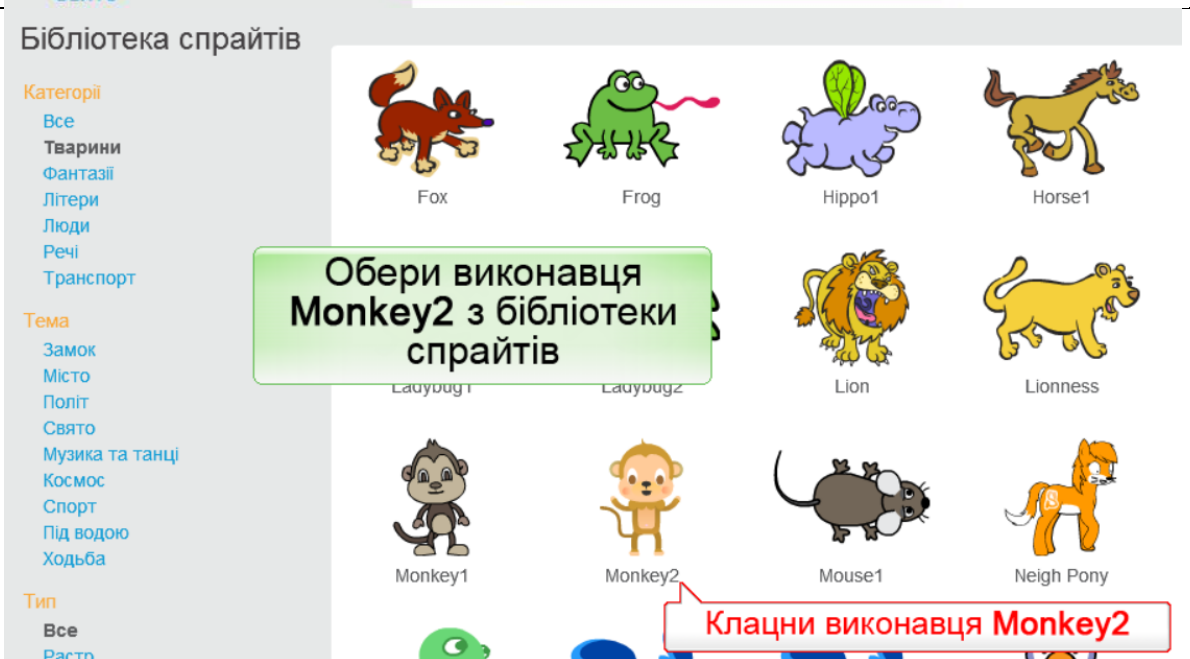
Тема

- Замок
- Місто
- Політ
- Свято

Клацни Тварини

Обери категорію Тварини

Слайд № 9



Бібліотека спрайтів

Категорії

- Все
- Тварини
- Фантазії
- Літери
- Люди
- Речі
- Транспорт

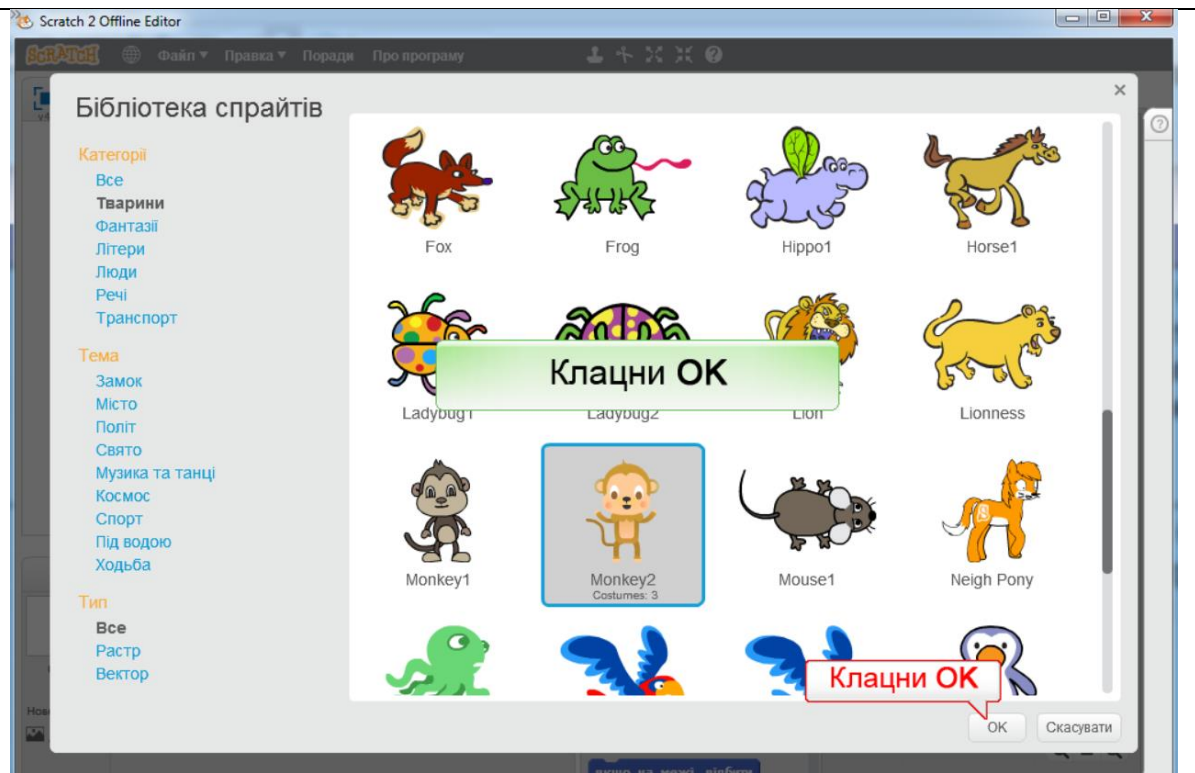
Тема

- Замок
- Місто
- Політ
- Свято
- Музика та танці
- Космос
- Спорт
- Під водою
- Ходьба

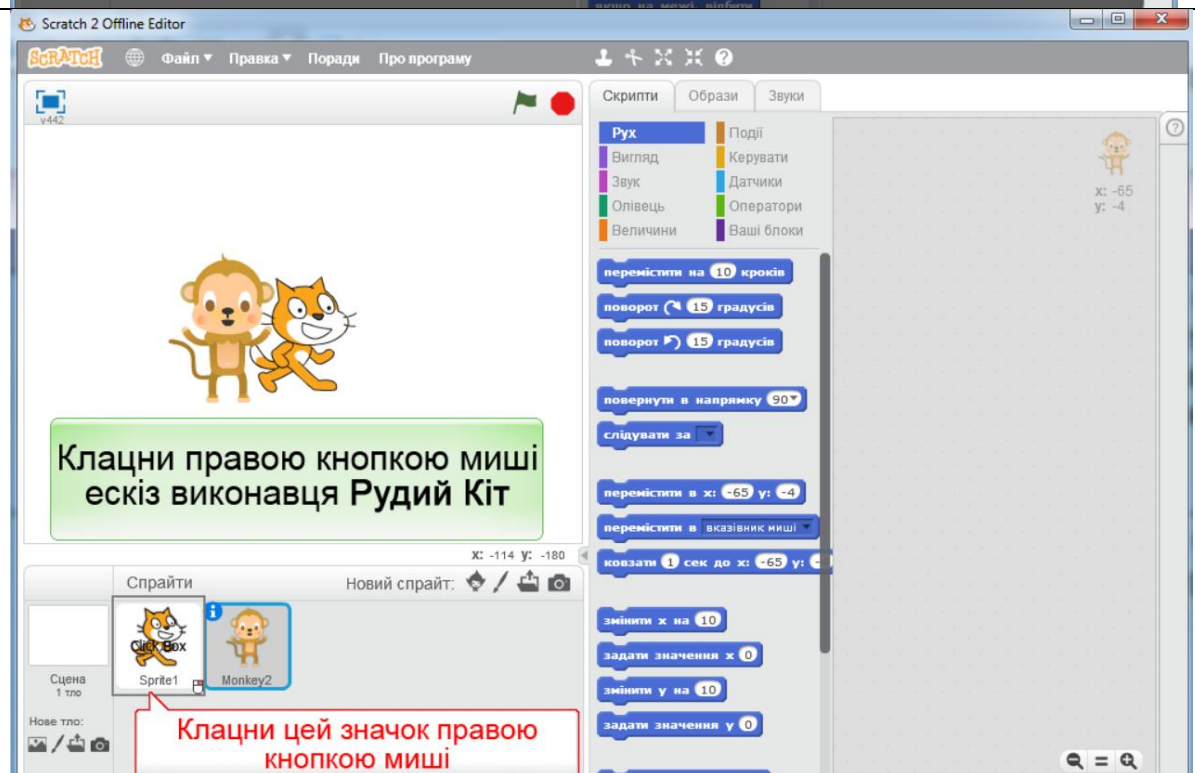
Обери виконавця Monkey2 з бібліотеки спрайтів

Клацни виконавця Monkey2

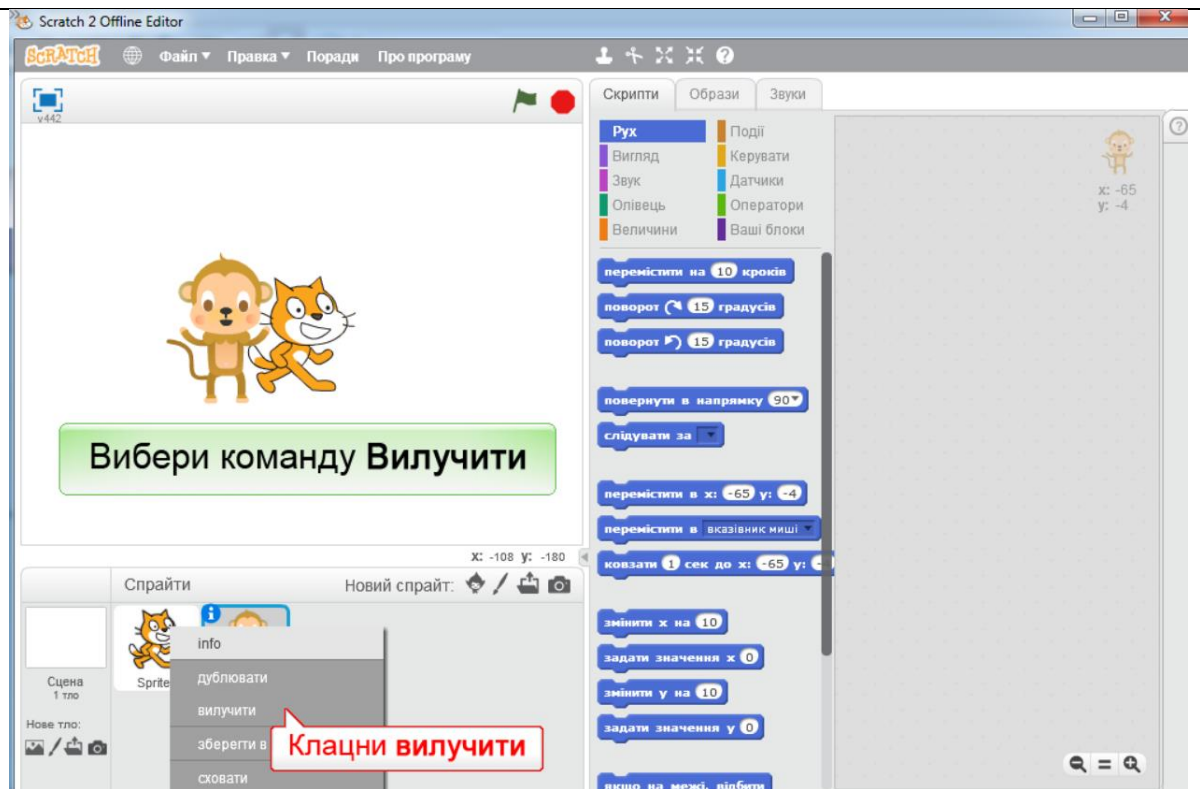
Слайд № 10



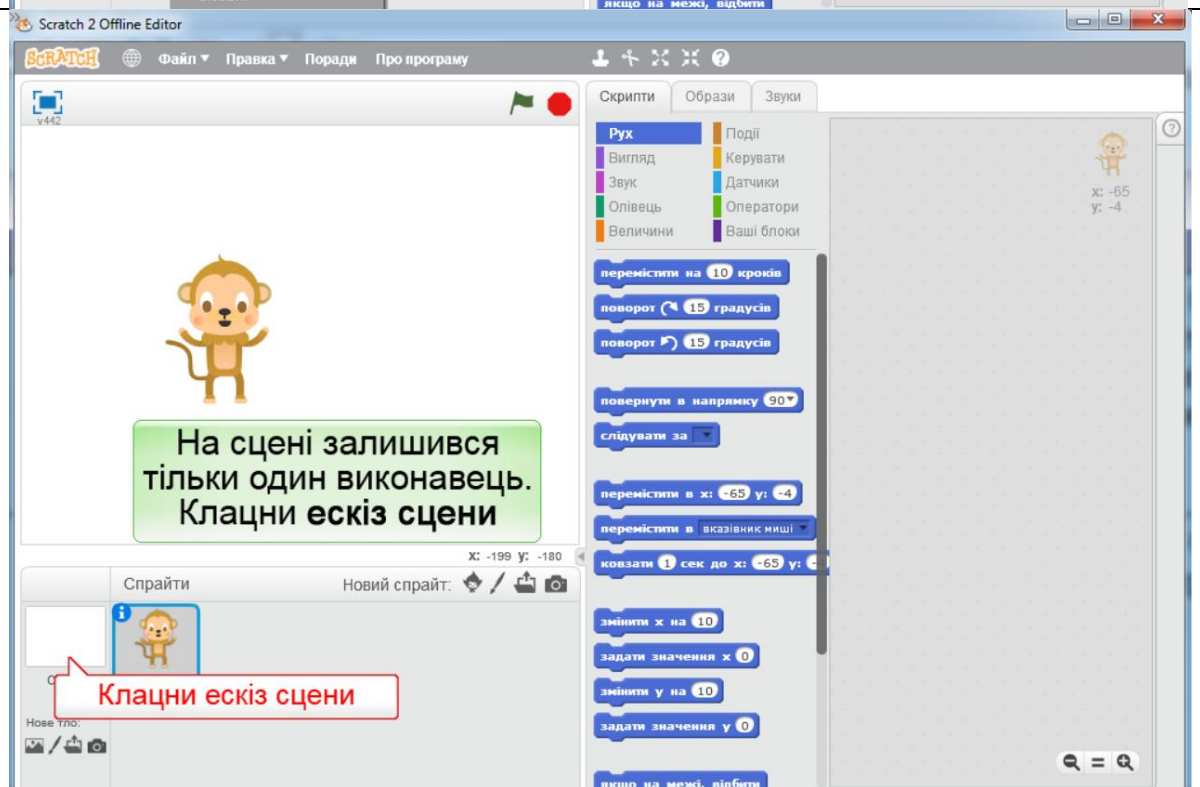
Слайд № 11



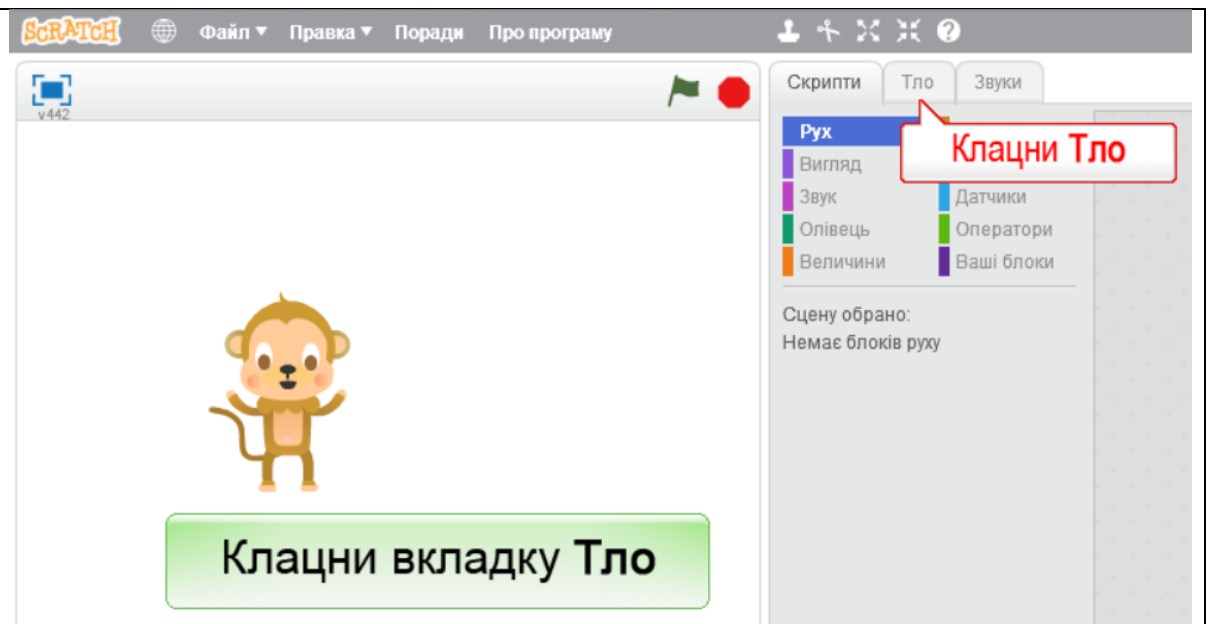
Слайд № 12



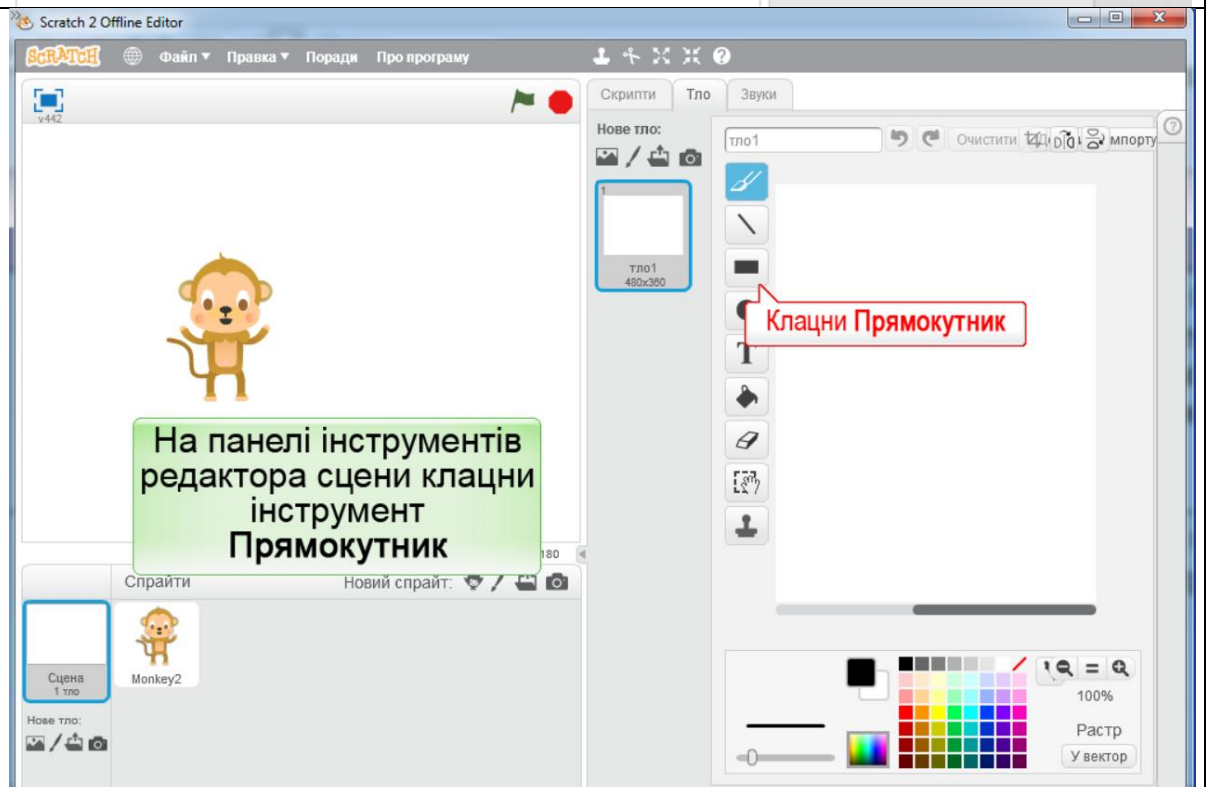
Слайд № 13



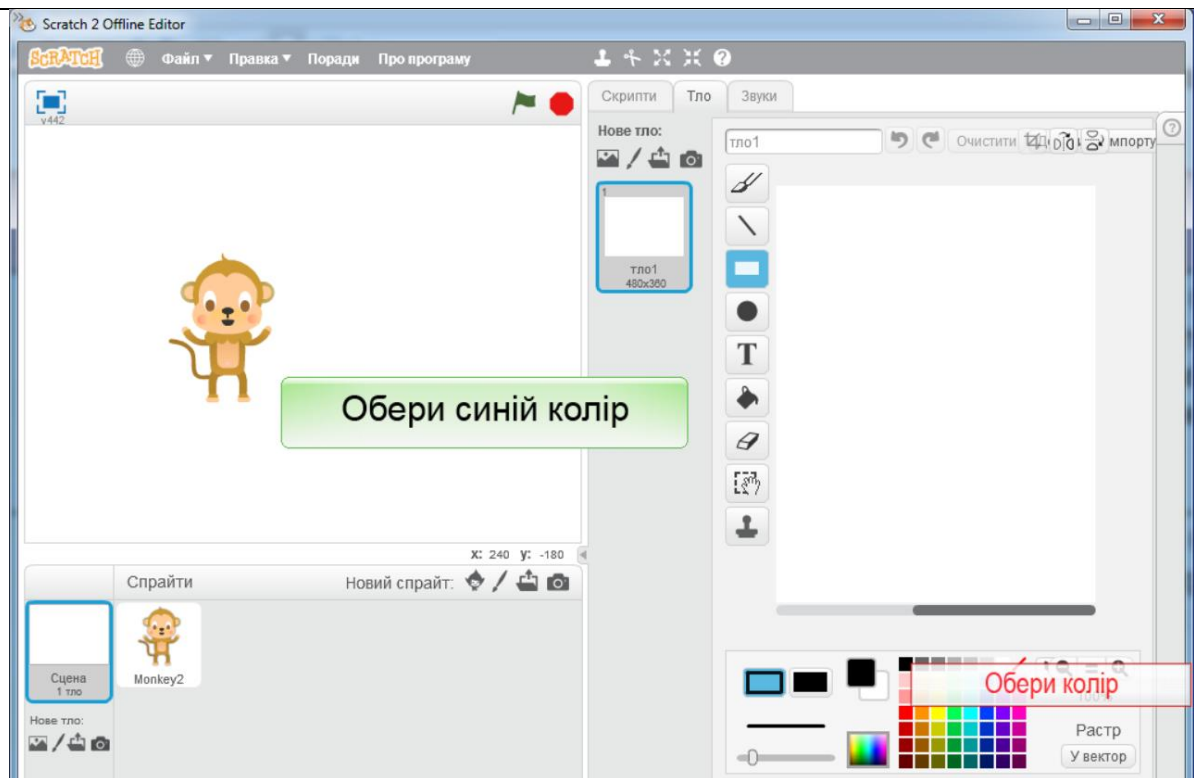
Слайд № 14



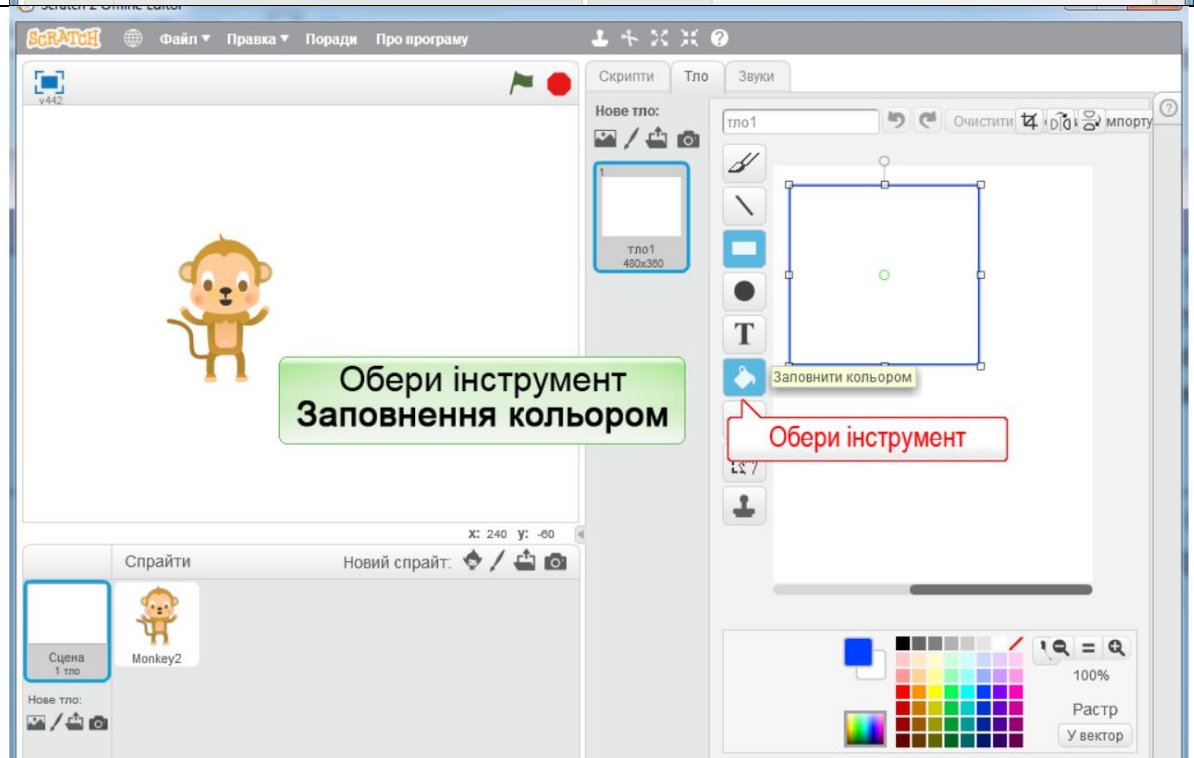
Слайд № 15



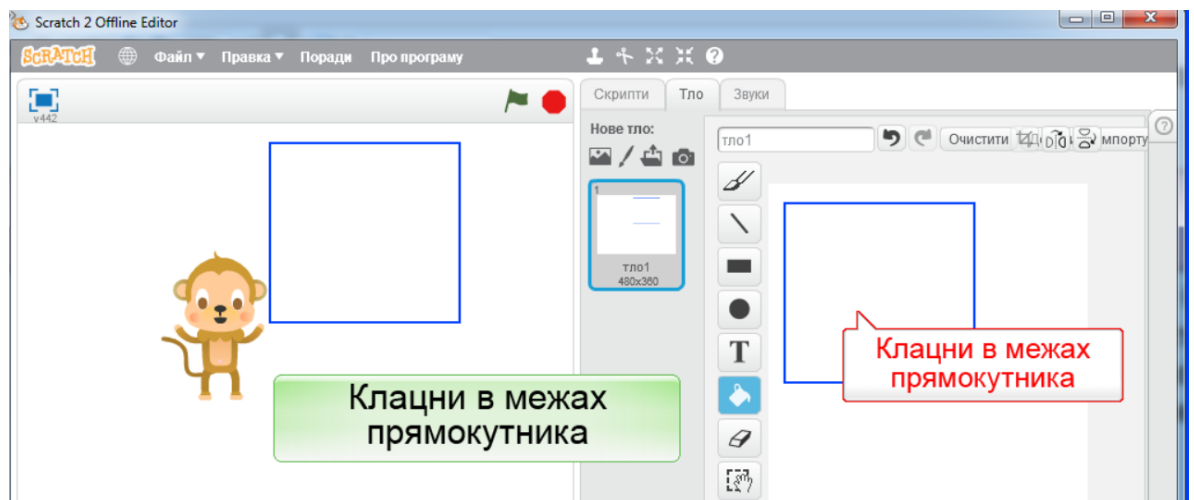
Слайд № 16



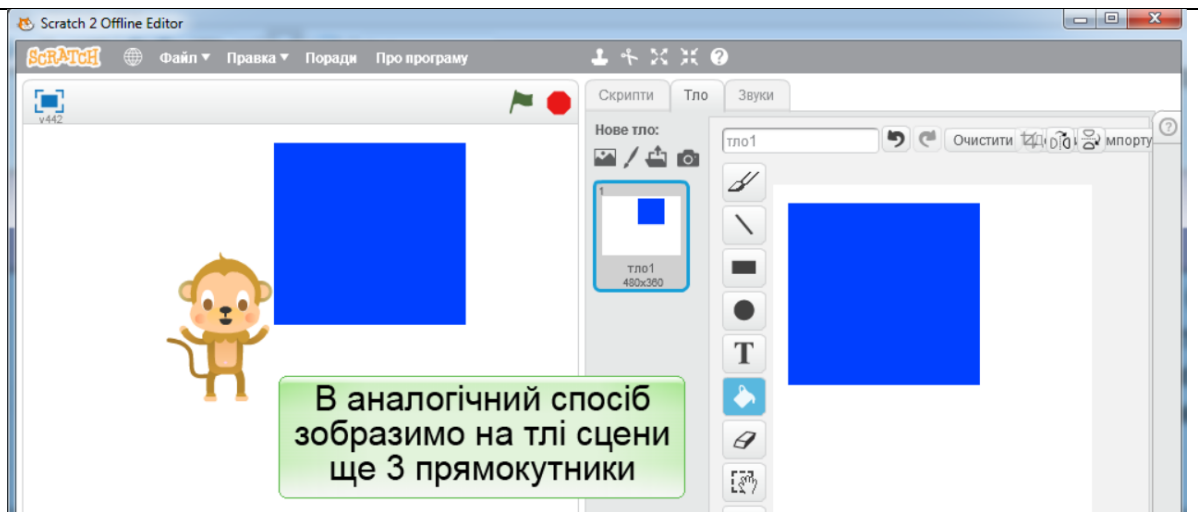
Слайд № 17



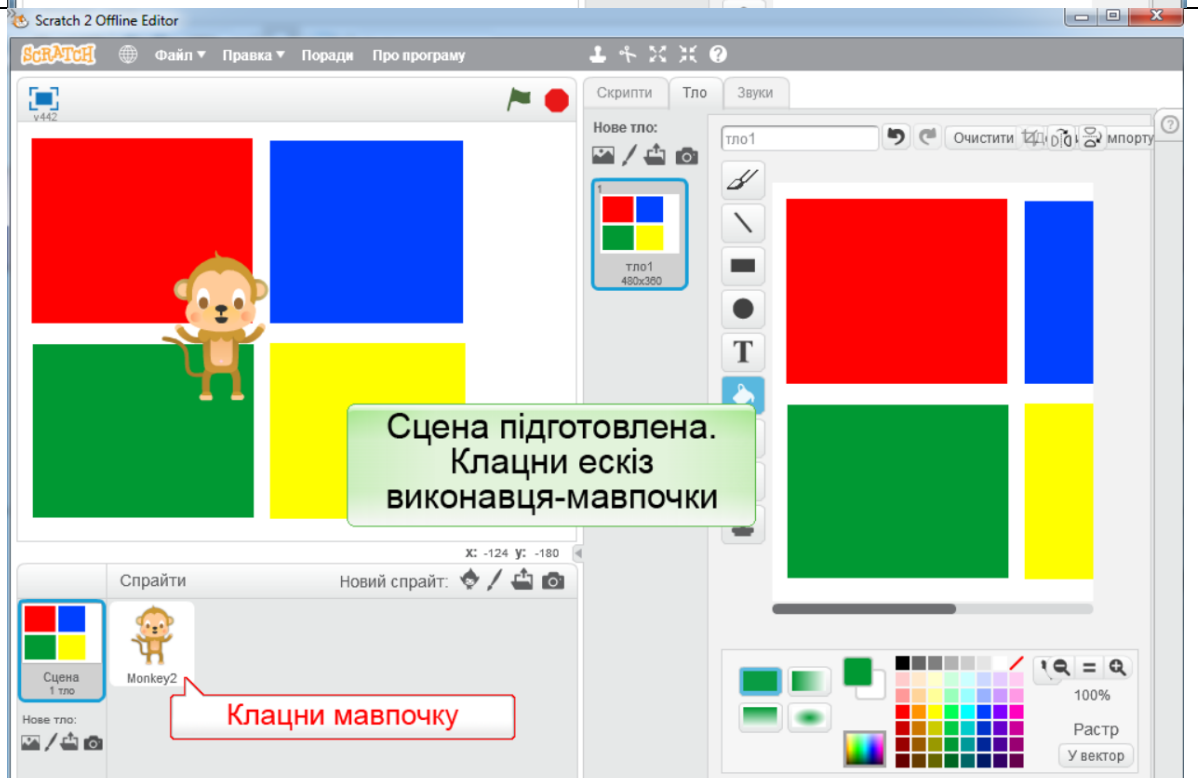
Слайд № 18



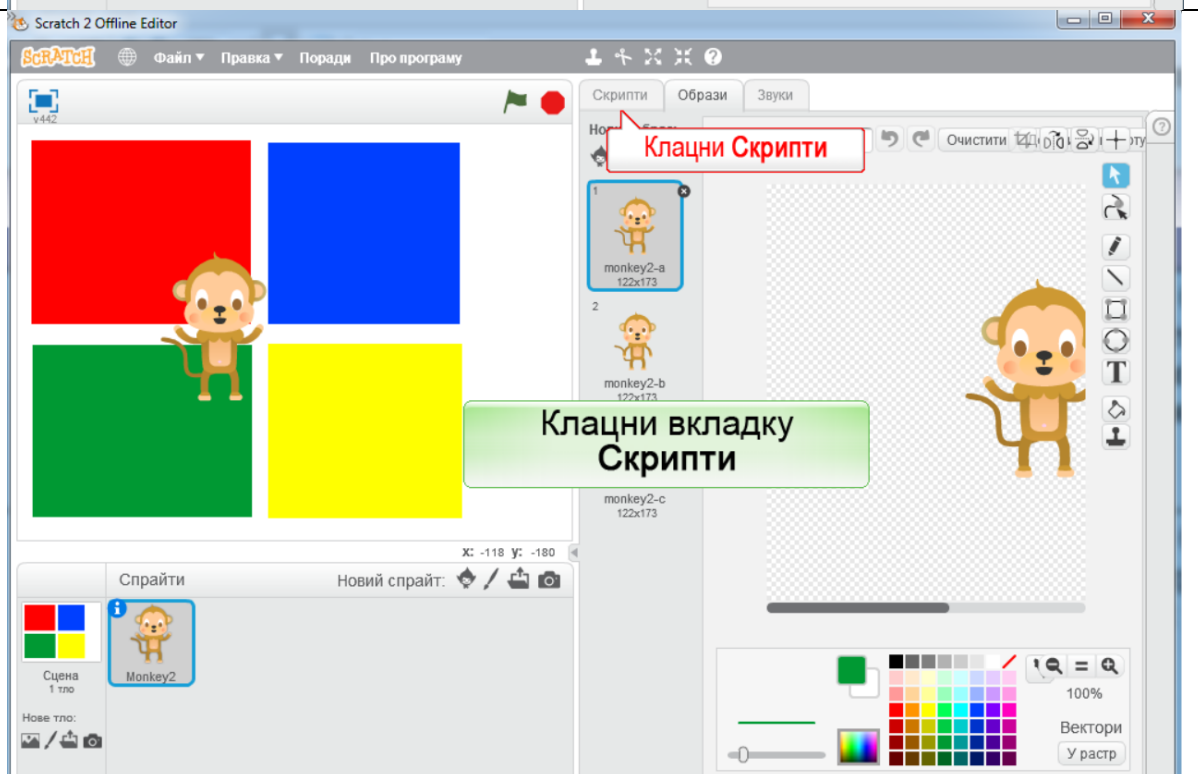
Слайд № 19



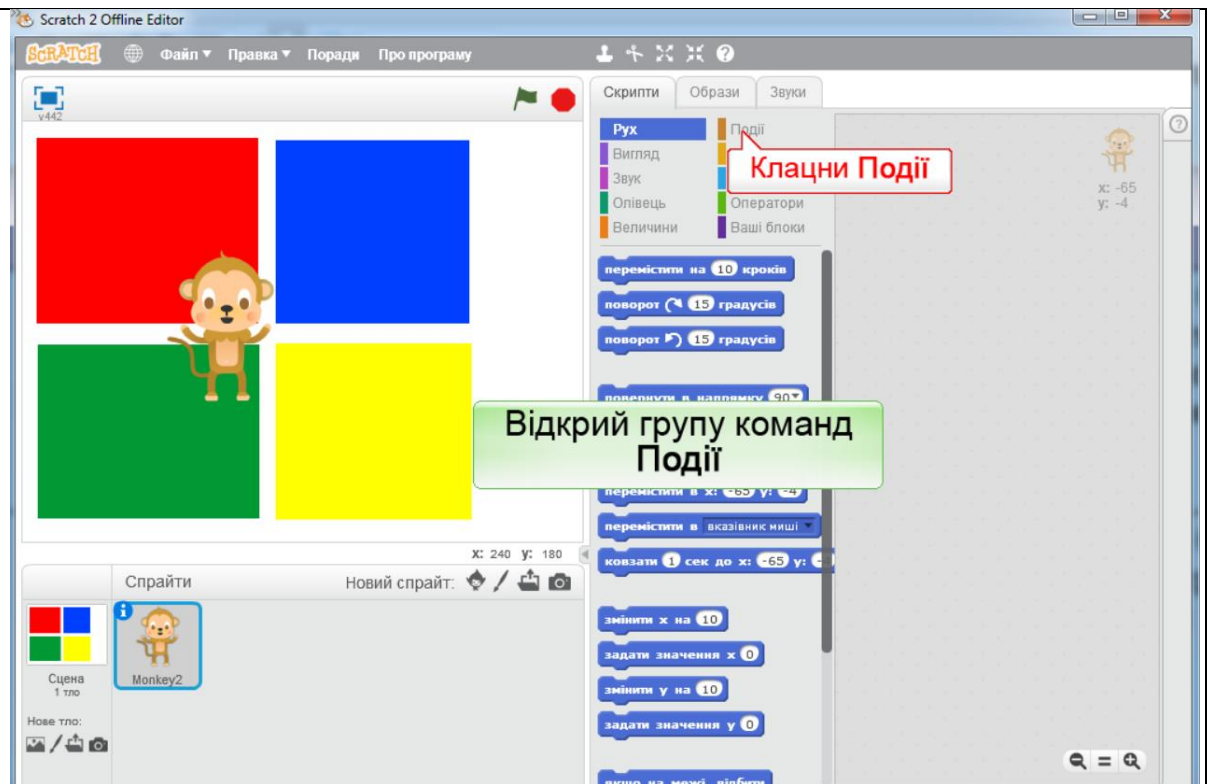
Слайд № 20



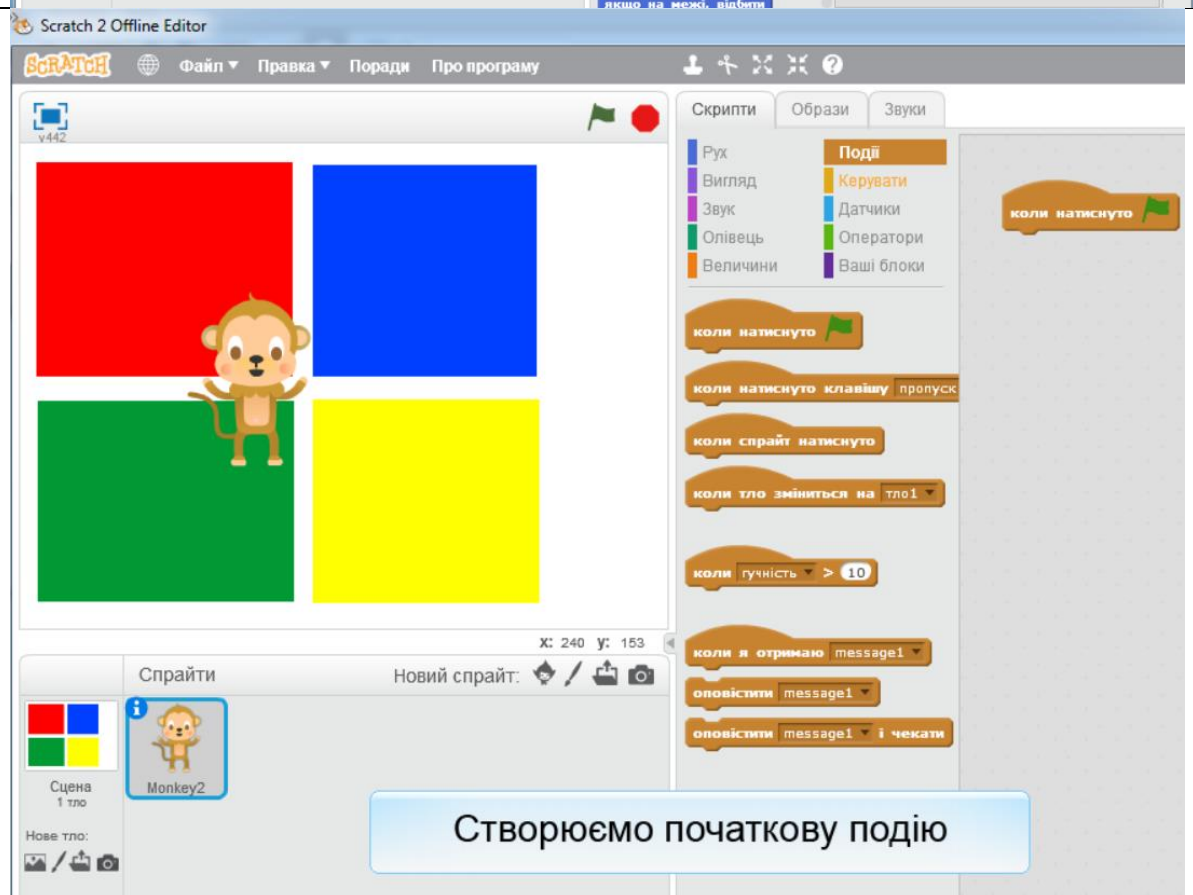
Слайд № 21



Слайд № 22

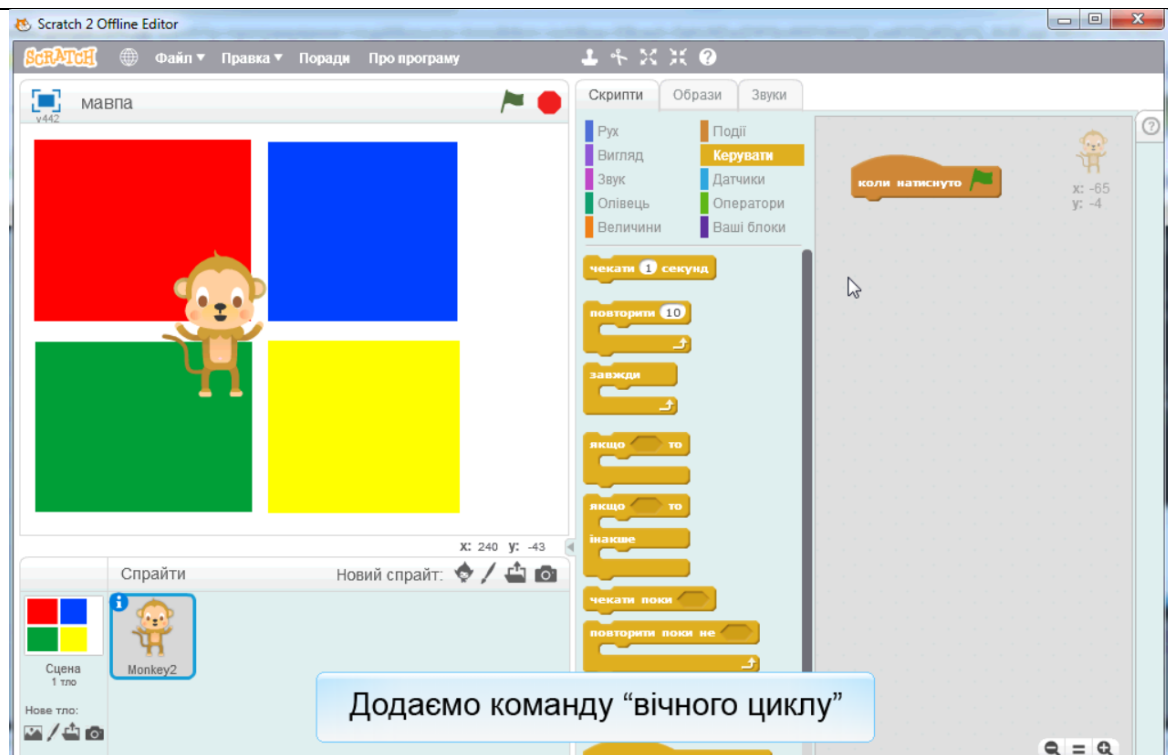


Слайд № 23

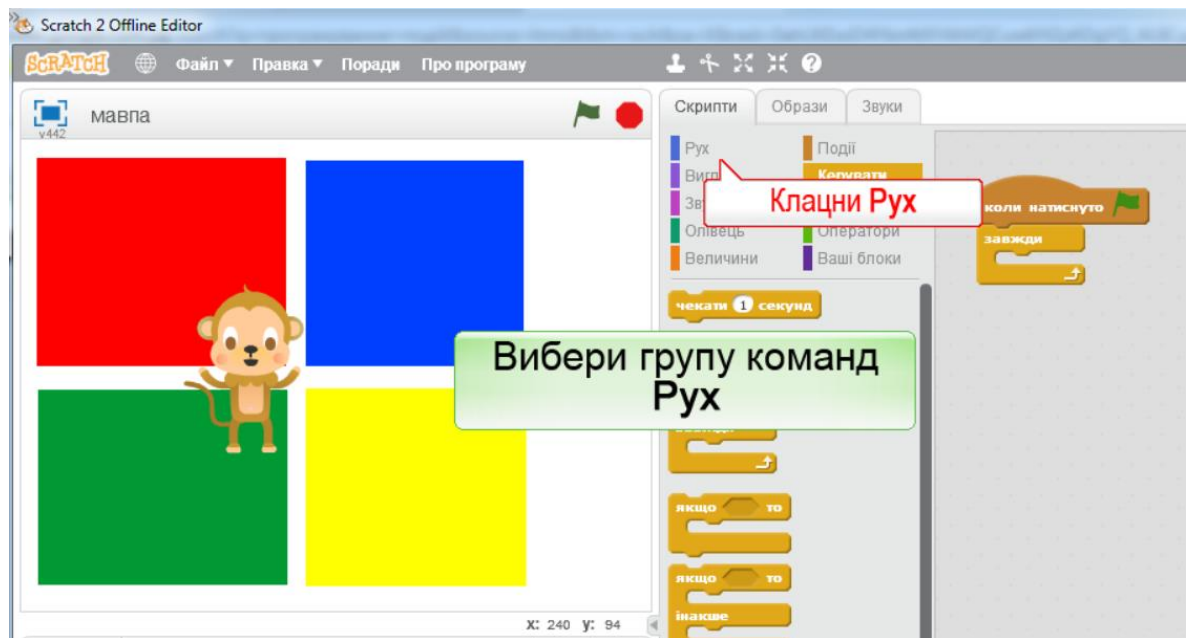


1. Вибери групу команд **Керувати**.
2. Клацни **Керувати**.

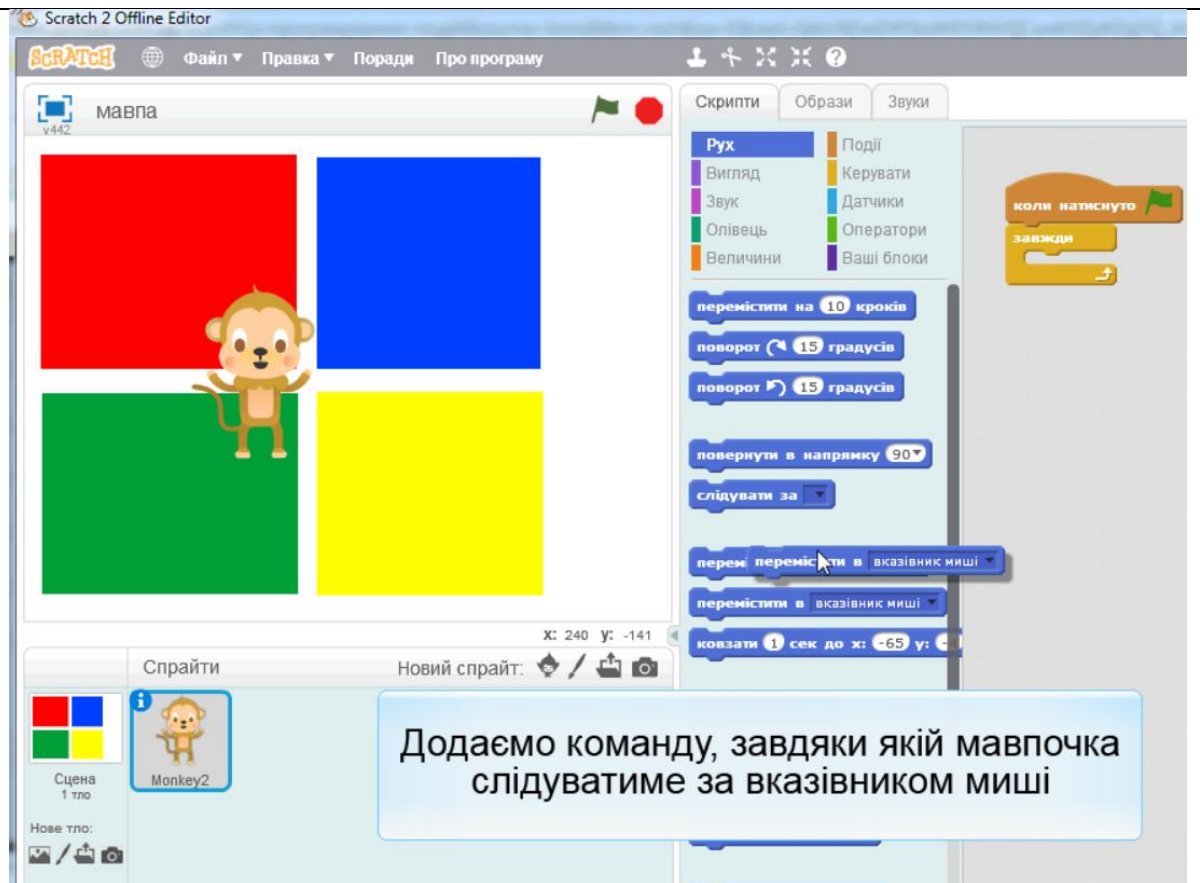
Слайд № 24



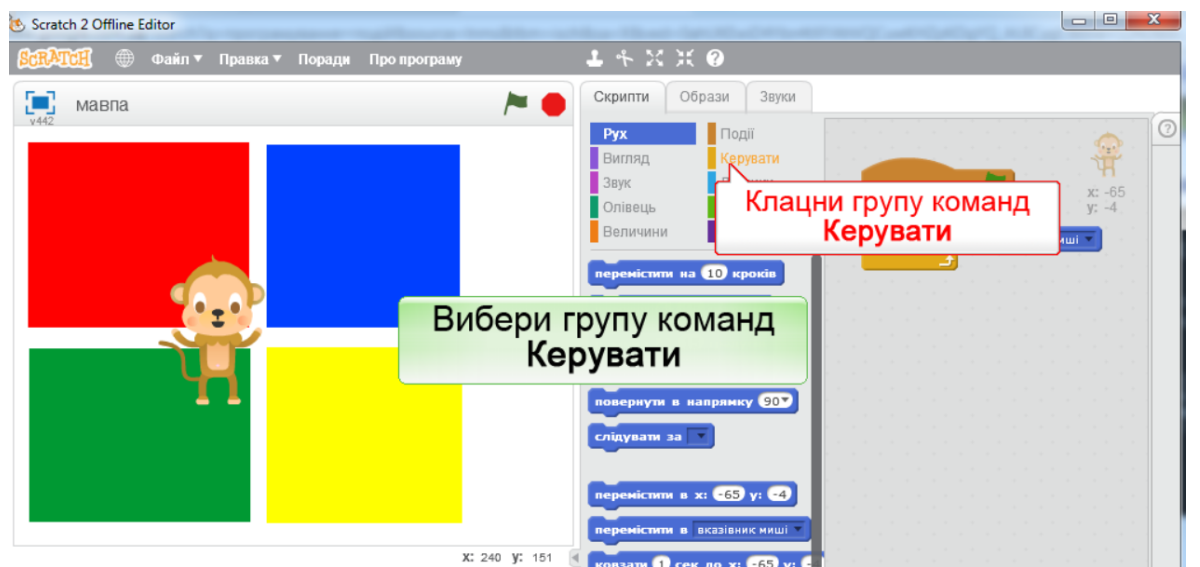
Слайд № 25



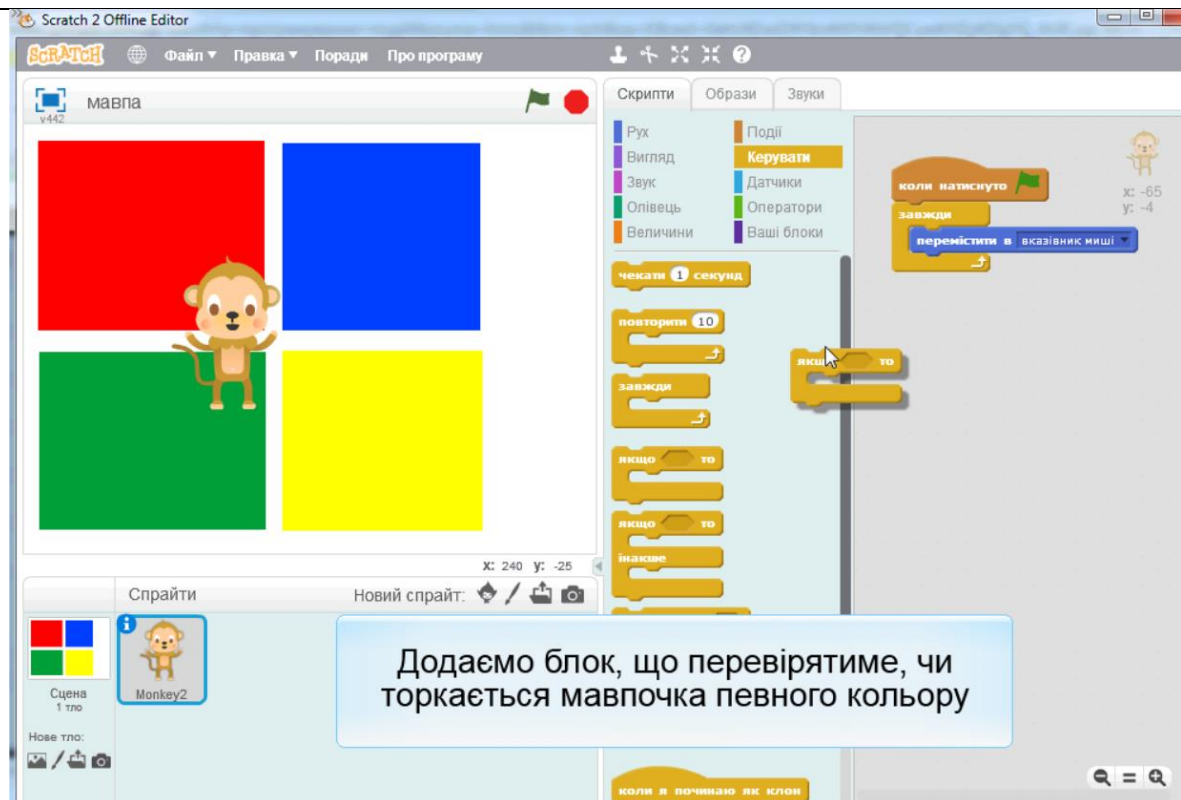
Слайд № 26



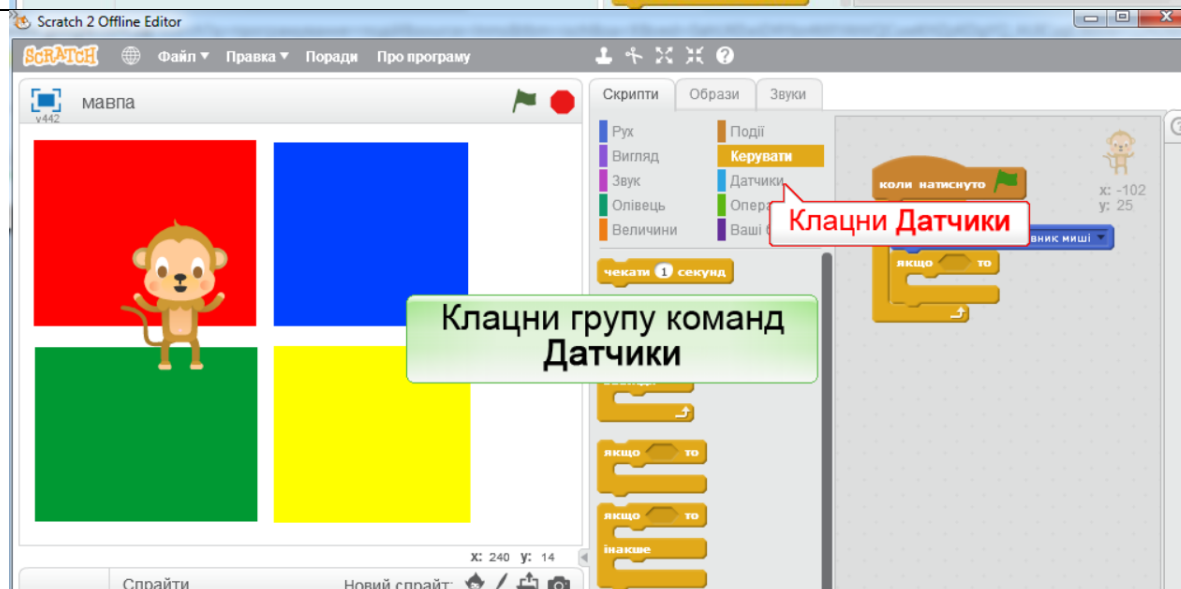
Слайд № 27



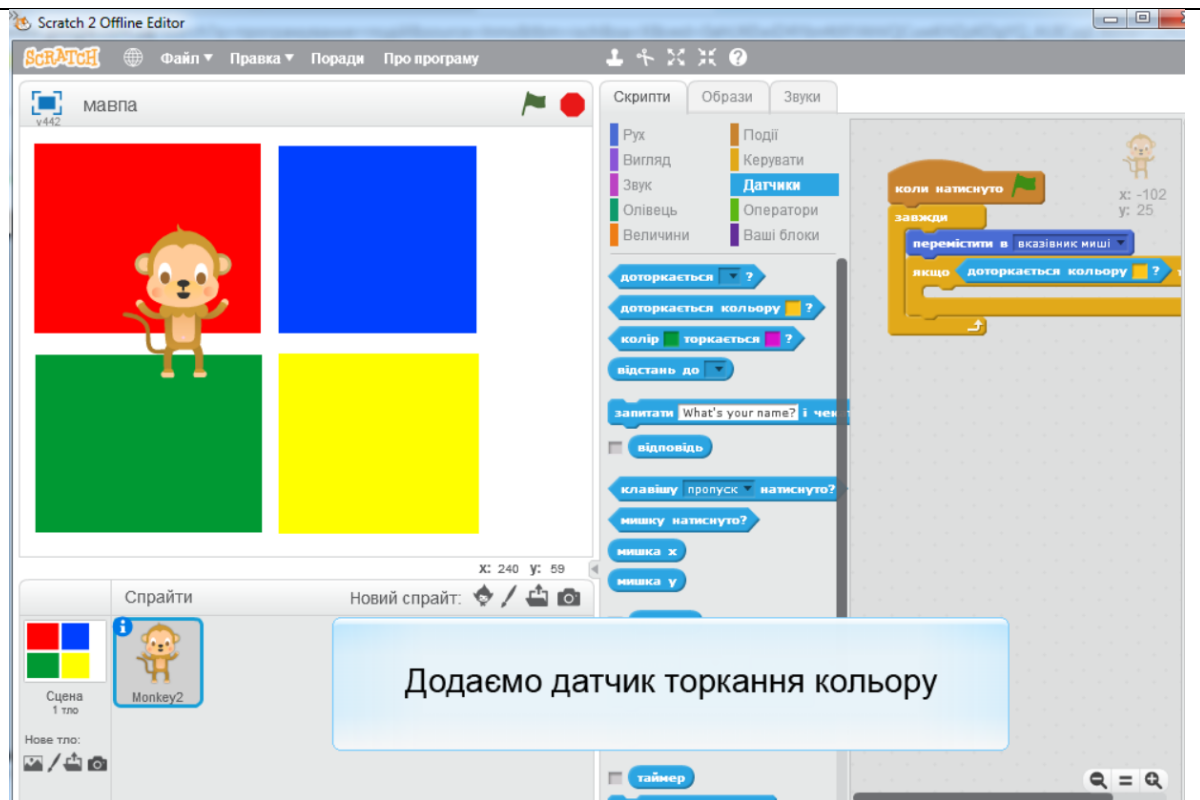
Слайд № 28



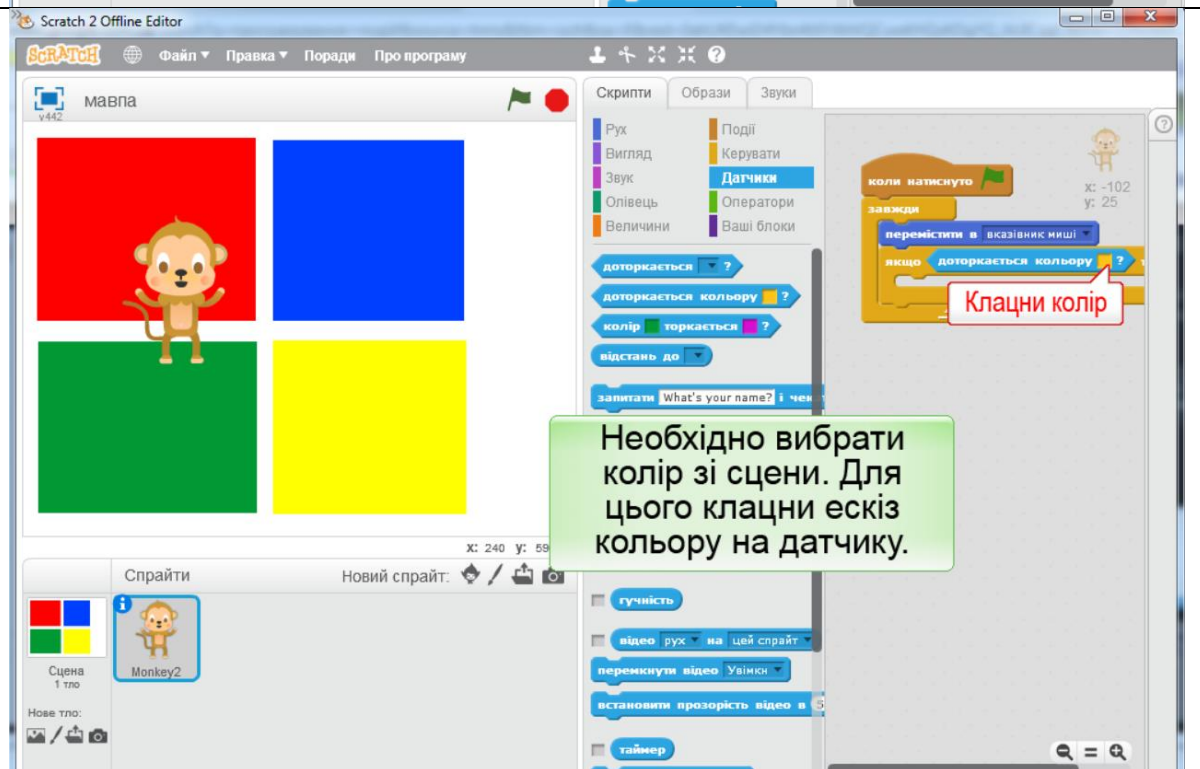
Слайд № 29



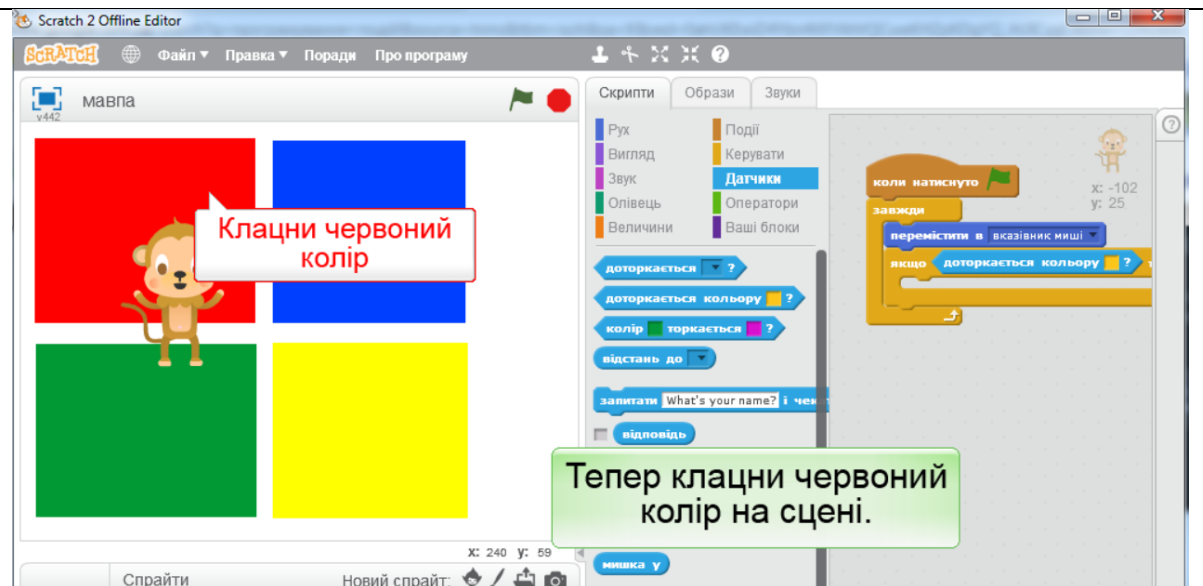
Слайд № 30



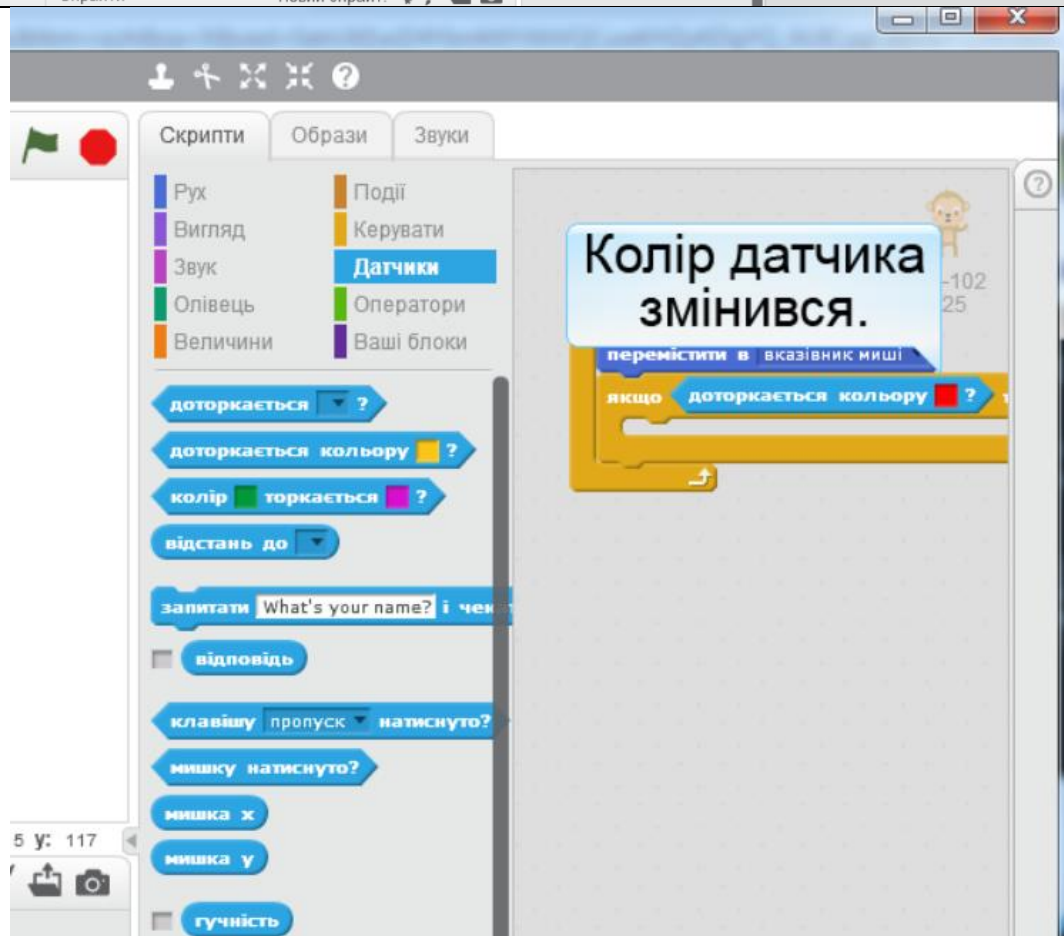
Слайд № 31



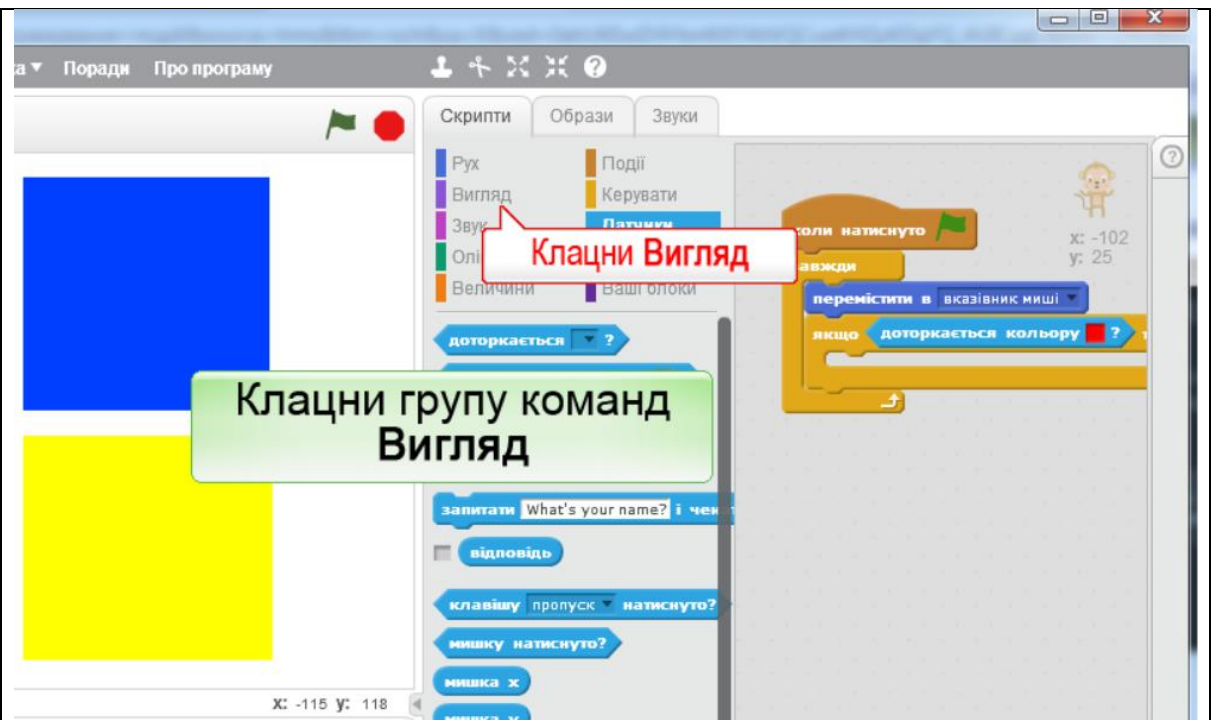
Слайд № 32



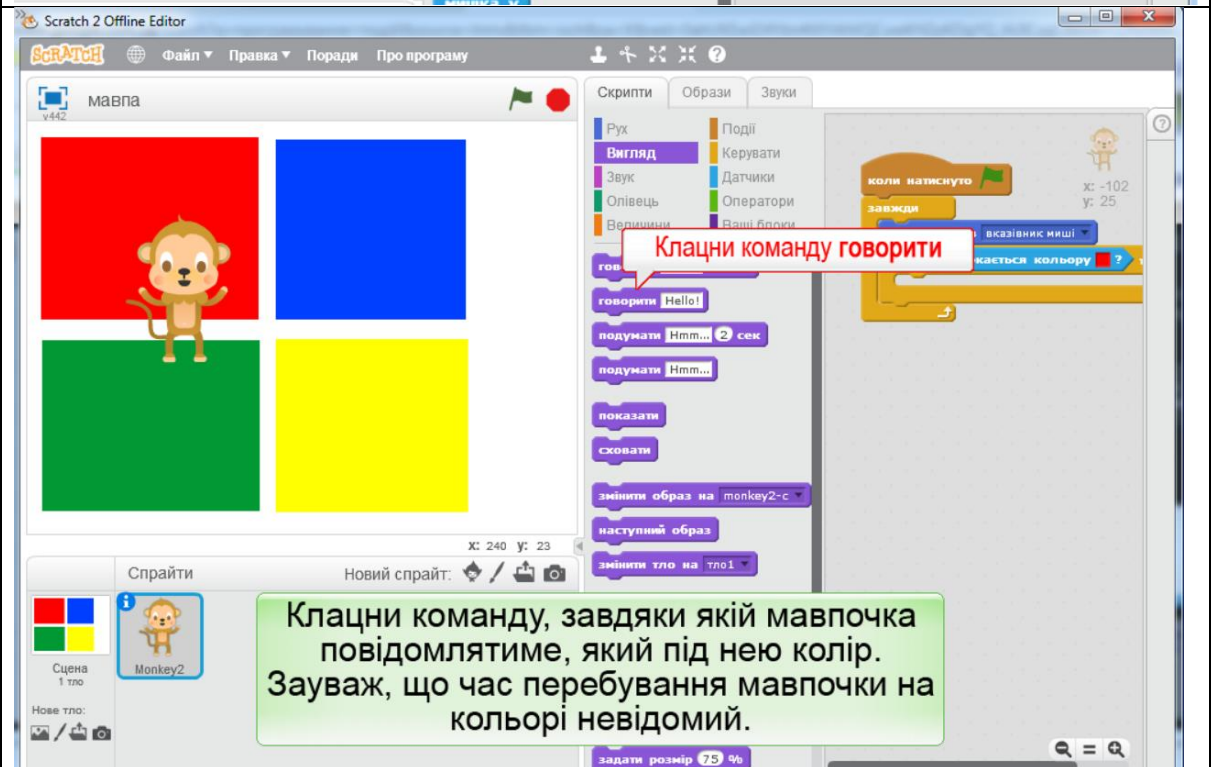
Слайд № 33



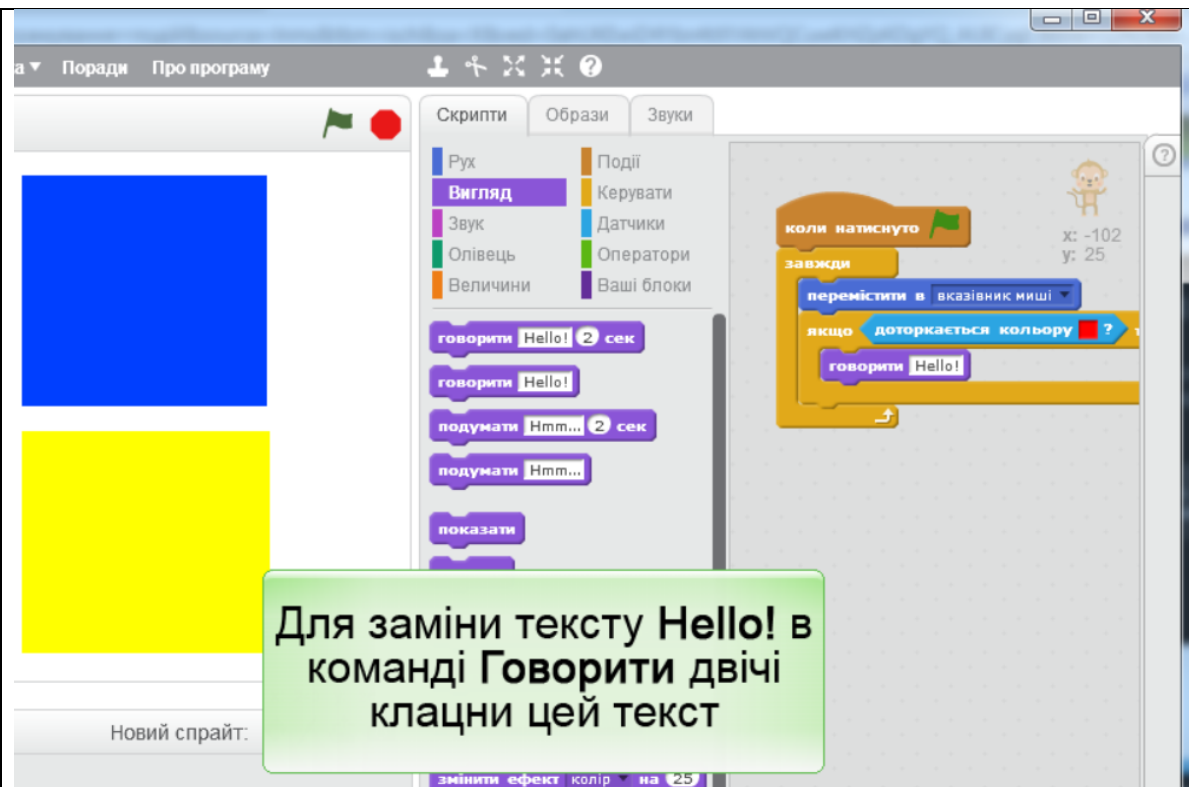
Слайд № 34



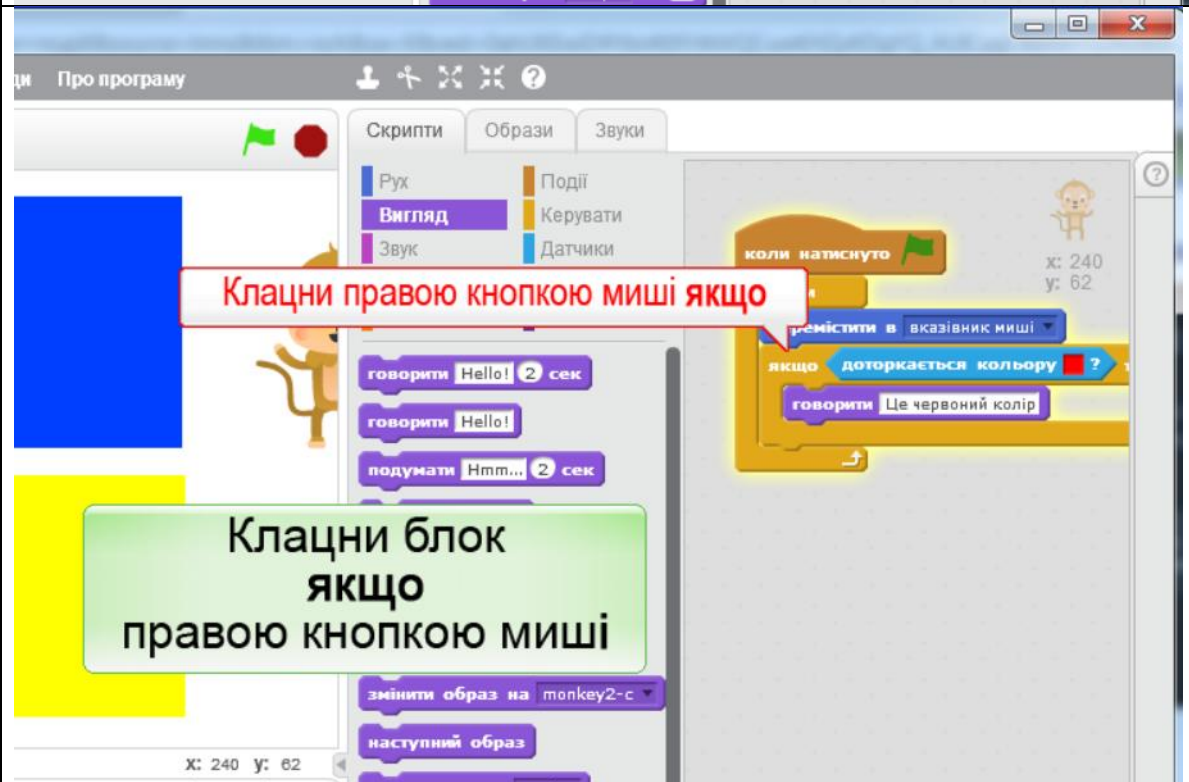
Слайд № 35



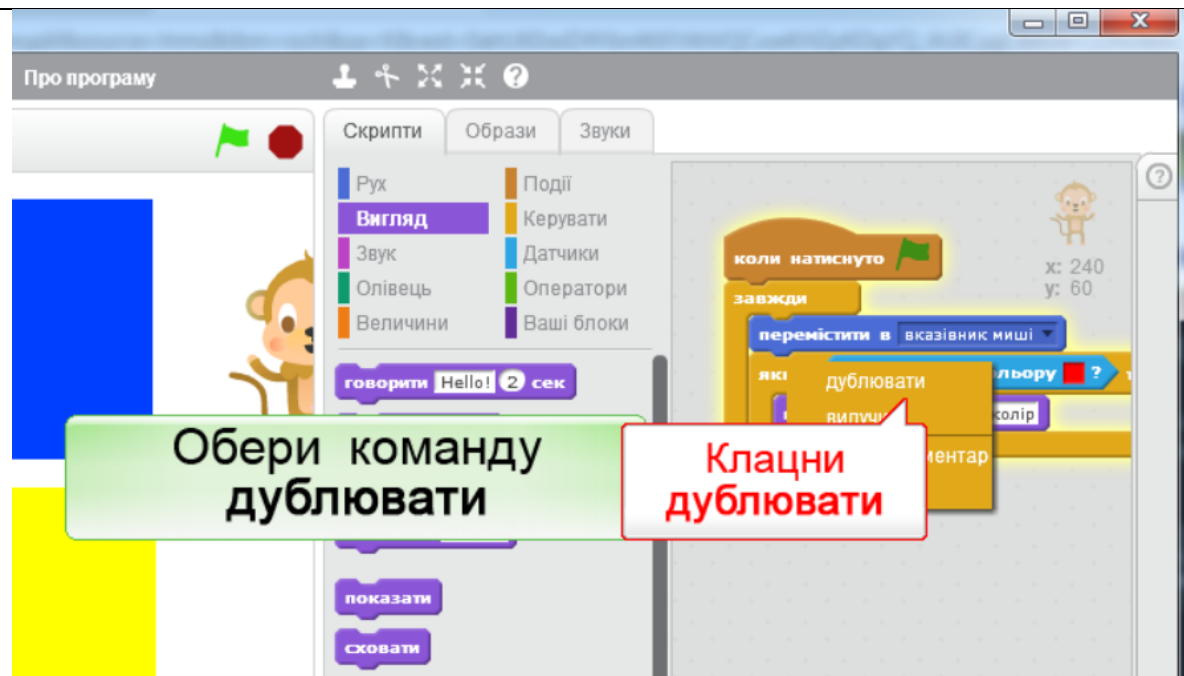
Слайд № 36



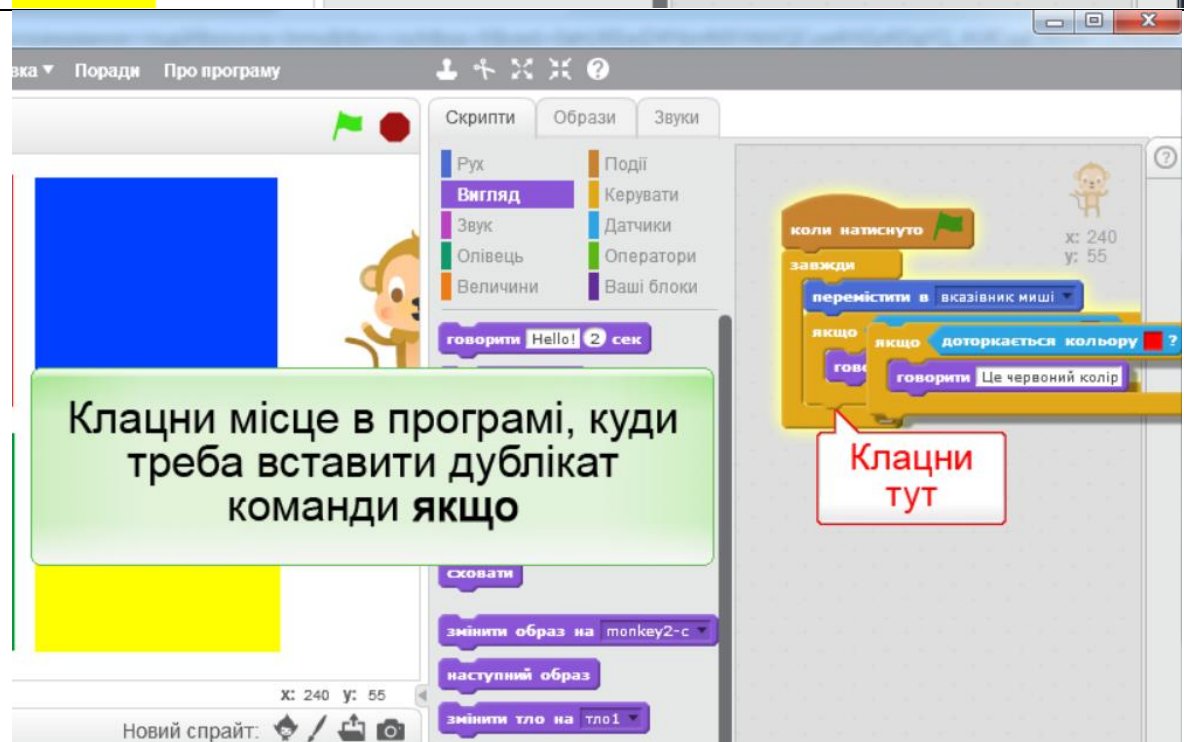
Слайд № 37



Слайд № 38



Слайд № 39



Слайд № 40

Scratch 2 Offline Editor

Файл ▾ Правка ▾ Поради Про програму

мавпа

Скрипти Образи Звуки

Рух Події
Вигляд Керувати
Звук Датчики
Опівець Оператори
Величини 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

Х: 240 У: -180

Новий спрайт:

Спрайти
Сцена 1 тло
Monkey2

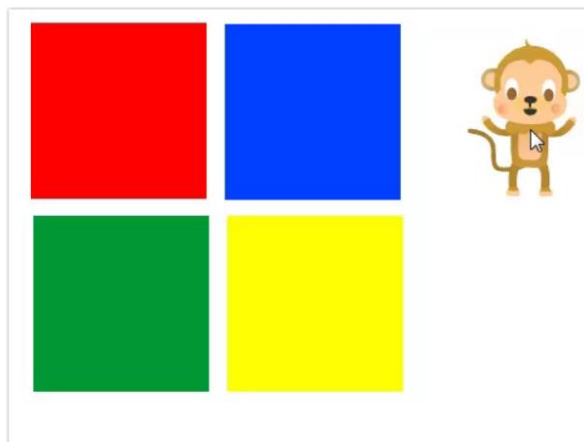
У 2-й команді якщо ми змінили колір датчика та текст повідомлення.

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.