




SCRATCH










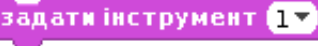


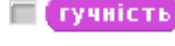



РУХ

| | |
|--|---|
| | Переміщення спрайта вперед або назад |
| | Обертання спрайта за годинниковою стрілкою |
| | Обертання спрайта проти годинникової стрілки |
| | Повертає спрайт у вказаному напрямі. (0=верх, 90=вправо, 180=вниз, -90=вліво) |
| | Повертає спрайт у напрямі покажчика миші або іншого спрайта |
| | Переміщує спрайт на вказану позицію x і y на Сцені |
| | Переміщує спрайт до розташування покажчика миші або іншого спрайта |
| | Переміщує спрайт гладко на вказану позицію за вказаний відрізок часу |
| | Змінює x-позицію спрайта на вказане число |
| | Встановлює x-позицію спрайта на вказане значення |
| | Змінює y-позицію спрайта на вказане число |
| | Встановлює sprite's y-позицію до вказаного значення |
| | Розвертає спрайт на зустрічний напрямок, коли спрайт торкається краю Сцени |
| | Повідомляє x-позицію спрайта(в межах від -240 до 240) |
| | Повідомляє y-позицію спрайта(в межах від -180 до 180) |
| | Повідомляє напрям спрайта (0=верх, 90=вправо, |













180=вниз, -90=вліво)



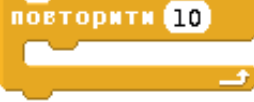







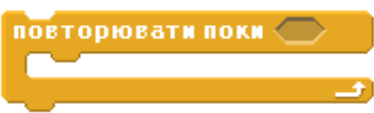

ВИГЛЯД





















| | |
|---|--|
|  | Змінює образ спрайта, перемикаючи його на вказаний |
|  | Змінює образ спрайта до наступного образу в списку образів. (Якщо досягнуто кінець списку, то переходить до першого образу.) |
|  | Повідомляє поточний номер образу спрайта |
|  | Змінити вигляд Сцени, перемикаючи різний фон |
|  | Змінити фон Сцени до наступного фону в списку |
|  | Повідомлення номера фону Сцени |
|  | Показує для спрайта “розмовну бульбашку” на вказаний період часу |
|  | Показує “розмовну бульбашку”. (Ви можете переміщувати її та запускати цей блок без будь-якого тексту.) |
|  | Показує для спрайтв “бульбашку думки” на вказаний період часу |
|  | Показує “бульбашку думки” |
|  | Змінює візуальний ефект спрайта на вказане число |
| | (Використовуйте із спуском меню, щоб вибрати ефект.) |
|  | Встановлює візуальний ефект у надане число. (параметри візуальних ефектів розташовуються з 0 до 100.) |
|  | Очищає всі графічні ефекти для спрайта |
|  | Змінює розмір спрайта на вказане число |
|  | Встановлює розмір спрайта у вказаний відсоток скриптного розміру |
|  | Повідомляє розмір спрайта, як відсоток скриптного розміру |
|  | Примушує спрайт з'явитися на Сцені |

| | |
|---|---|
|  | Примушує спрайт зникнути із Сцени. (Коли спрайт прихований, то інші спрайти не можуть виявити його дотиком) |
|  | Поміщає спрайта перед всіма іншими спрайтами |
|  | Поміщає спрайт назад вказаний ряд шарів, таким чином, що він може бути захованим позаду інших спрайтів |
| <h2>ЗВУК</h2> | |
|  | Програє звук, вибраного із опускного меню і негайно переходить до наступного блоку навіть якщо звук все ще грає |
|  | Програє звук з очікуванням, поки звук не закінчиться |
|  | Перестає грати всі звуки |
|  | Програє звук барабана, вибраний із опускного меню із вказаним числом тактів |
|  | Грає музичну ноту для вказаного числа тактів |
|  | Не грає нічого для вказаного числа тактів |
|  | Встановлює вид інструменту, який спрайт використовує для програвання нот. (Кожен спрайт має свій власний інструмент.) |
|  | Змінює гучність для спрайта на вказане число |
|  | Встановлює гучність для спрайта у вказане значення |
|  | Повідомляє гучність звуку для спрайта |
|  | Змінює темп програвання музики спрайта на вказане число |
|  | Встановлює темп до вказаного значення в ударах за хвилину |
|  | Повідомляє темп в ударах за хвилину |

ОЛІВЕЦЬ

| | |
|---|---|
|  | Очищає всі сліди олівця та штампи зі Сцени |
|  | Дозволяє малювати спрайтом під час його переміщення |
|  | Вимикає режим малювання для спрайту |
|  | Встановлює колір олівця з кольорової палітри |
|  | Змінює колір олівця на вказане число |
|  | Встановлює колір олівця у вказане значення. (pen-color=0 в червоному кінці веселки, pen-color=100 в блакитному кінці веселки) |
|  | Змінює тінь олівця на вказане число |
|  | Встановлює тінь олівця у вказане число. (pen-shade=0 дуже темний, pen-shade=100 дуже світлий) |
|  | Змінює товщину олівця |
|  | Встановлює товщину олівця |
|  | Штамує зображення спрайта на Сцені |
| <h2>КОНТРОЛЬ</h2> | |
|  | Запускає скрипт, що лежить нижче, коли зелений прапор натиснуто |
|  | Запускає скрипт, коли вказану клавішу натиснуто |
|  | Запускає скрипт, коли по спрайту клацнуто покажчиком миші |
|  | Запускає скрипт, якщо клацнуто покажчиком миші по Сцені |

| | |
|---|--|
|  | Затримка на вказане число секунд |
|  | Безкінечне повторення частини скрипту |
|  | Повторення блоків, що всередині вказану кількість разів |
| ПЕРЕДАЧА | |
|  | Відправляє повідомлення всім спрайтам, запускаючи їх, щоб зробити що-небудь, і чекає, поки вони всі не закінчують роботу |
|  | Відправляє повідомлення всім спрайтам, потім продовжує роботу, не чекаючи виконання запущених скриптів |
|  | Запускає скрипт, коли отримує вказане повідомлення |
| ПЕРЕВІРКА | |
|  | Безупинно перевіряє чи умова вірна; якщо це справджується – запускає внутрішні блоки |
|  | Якщо умова вірна запускає внутрішні блоки |
|  | Якщо умова вірна запускає блоки верхньої частини; інакше запускає блоки усередині нижньої частини |
|  | Очікування, поки умова не вірна, потім управляє блоками нижче |
|  | Перевіряє, щоб подивитися, якщо умова - брехня; якщо так, управляє блоками і перевіряє умову знову. Якщо умова вірна, переходить до блоків, які слідуєть |
| ЗУПИНИТИ | |
|  | Зупиняє скрипт |

| | |
|--|--|
|  | Зупиняє всі скрипти для всіх спрайтів |
| <h2>ДАТЧИКИ</h2> | |
|  | Повідомляє x-позицію покажчика миші |
|  | Повідомляє y-позицію покажчика миші |
|  | Істинно, якщо клавiшу миші натиснуто |
|  | Істинно, якщо вказану клавiшу натиснуто |
|  | Істинно, якщо спрайт торкається вказаного спрайта, краю, або покажчика миші (вибирайте із опускного меню.) |
|  | Істинно, якщо спрайт торкається вказаного кольору (клацніть по кольоровій палітрі, потім використовуйте піпетку, щоб вибрати колір) |
|  | Істинно, якщо перший колір (в межах спрайта) торкається другого кольору (у фоні або іншому спрайтові)(клацніть по кольоровій палітрі, потім використовуйте папетку, щоб вибрати колір) |
|  | Повідомляє відстань до вказаного спрайта або покажчика миші |
|  | Приводить таймер до нуля |
|  | Показує значення таймера в секундах |
|  | Повідомляє властивість або змінну іншого спрайта |
|  | Повідомляє гучність (з 1 до 100) звуків, виявлених комп'ютерним мікрофоном |
|  | Істинно, якщо комп'ютерний мікрофон виявляє гучність звуку, більше, ніж 30 (у межах від 1 до 100) |
|   | Повідомляє значення вказаного датчика. Щоб використовувати цей блок, вам потрібно з'єднати PicoBoard з вашим комп'ютером. Дізнайтесь більше: http://www.playfulinvention.com/picoboard.html |
| <h2>АРИФМЕТИКА</h2> | |
|  | Додає два числа (змінні) |
|  | Віднімає друге число від першого числа (змінної) |
|  | Перемножує два числа (змінні) |
|  | Ділить перше число(змінну) на друге |

| | |
|--|--|
| | Вибирає випадкове ціле число в межах вказаного проміжку |
| | Істинно, якщо перше значення є менше ніж друге |
| | Істинно, якщо два значення рівні |
| | Істинно, якщо перше значення більше, ніж друге |
| | Істинно, якщо обидві умови справджуються |
| | Істинно, якщо будь-яка умова справджується |
| | Істинно, якщо умова не справджується; хибно, якщо умова справджується |
| | Повідомляє результат вибраної функції (abs, sqrt, sin, cos, tan, asin, acos, atan, ln, log, e^, 10^), застосованої до вказаного значення |
| | Повідомляє залишок від ділення першого значення на друге |
| | Повідомляє найближче ціле число до значення |

ЗМІННІ

| | |
|--|---|
| | Дозволяє вам створювати і називати нову змінну. Коли створюєте змінну, то можете вибрати - змінна доступна для всіх спрайтів (глобальна) або тільки для одного спрайта (локальна) |
| | Видаляє всі блоки, пов'язані із змінною |
| | Повідомляє значення змінної |
| | Надає змінній вказане значення. Якщо ви використовуєте більш ніж одну змінну, то вибирайте ім'я змінної зі списку |
| | Змінює значення змінної на вказане значення |
| | Показує монітор змінної на Сцені |
| | Приховує монітор змінної, так що його не видн на Сцені |

| | |
|--|---|
| <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 5px; padding: 2px; display: inline-block;">Створити список</div> | <p>Дозволяє вам створювати і називати новий список. Коли ви створюєте список, то можете вибрати - список для всіх спрайтів (глобальний) або тільки для одного спрайта (локальний)</p> |
| <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 5px; padding: 2px; display: inline-block;">Вилучити список</div> | <p>Видаляє блоки, пов'язані із списком</p> |
| <input checked="" type="checkbox"/> list | <p>Повідомляє всі позиції в списку</p> |
| <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 5px; padding: 2px; display: inline-block;"> додати значення до list </div> | <p>Додає вказаний елемент до кінця списку. Елемент може бути числом або рядком символів</p> |
| <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 5px; padding: 2px; display: inline-block;"> видалити 1 з list </div> | <p>Видаляє один або всі елементи списку. Ви можете вибрати з опускного меню номер елемента, який необхідно видалити. Видалення зменшує довжину списку</p> |
| <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 5px; padding: 2px; display: inline-block;"> вставити значення в 1 з list </div> | <p>Вставляє елемент у вказане місце списку. Ви можете вибрати з меню, або використати номер, щоб конкретизувати, де вставити елемент. Довжина списку зростає на 1</p> |
| <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 5px; padding: 2px; display: inline-block;"> замінити 1 list на значення </div> | <p>Замінює елемент в списку на вказане значення. Довжина списку не змінюється</p> |
| <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 5px; padding: 2px; display: inline-block;"> елемент 1 з list </div> | <p>Повідомляє значення елемента списку із вказаними номером</p> |
| <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 5px; padding: 2px; display: inline-block;"> довжина list </div> | <p>Повідомляє скільки елементів у списку</p> |