


























# Палитра

Расположение	Медиа	Рисование и анимация	Общение
 Горизонтальное Расположение <a href="#">?</a>	 Видеокамера <a href="#">?</a>	 Шар <a href="#">?</a>	 Сборщик Контактов <a href="#">?</a>
 HorizontalScrollArrangement <a href="#">?</a>	 Камера <a href="#">?</a>	 Холст <a href="#">?</a>	 сборщикEmail <a href="#">?</a>
 Табличное Расположение <a href="#">?</a>	 Выборщик Изображений <a href="#">?</a>	 Изображение Спрайта <a href="#">?</a>	 Позвонить <a href="#">?</a>
 Вертикальное Расположение <a href="#">?</a>	 Проигрыватель <a href="#">?</a>		 НомераНабиратель <a href="#">?</a>
 VerticalScrollArrangement <a href="#">?</a>	 Звук <a href="#">?</a>		 Публикация <a href="#">?</a>
	 Диктофон <a href="#">?</a>		 Текст <a href="#">?</a>
	 Распознаватель Речи <a href="#">?</a>		 Твиттер <a href="#">?</a>
	 Текст В Речь <a href="#">?</a>		
	 Видео Плеер <a href="#">?</a>		
	 Яндекс.Переводчик <a href="#">?</a>		

**Блоки**

- Встроенный
  - Управление
  - Логика
  - Математика
  - Текст
  - Массивы
  - Цвета
  - Переменные
  - Процедуры
- Screen1
- ГоризонтальноеРасполс
- Холст1
  - ИзображениеСпрайтс
  - Камера1
  - Уведомитель1
  - Публикация1
  - Любой компонент

Переименовать    Удалить

---

**Медиа**

- 1.jpg
- 10.jpg
- 2.jpg
- 3.jpg
- 4.jpg
- 5.jpg
- 5971ccd5...82137.png
- 6.jpg
- 7.jpg
- 8.jpg
- 9.jpg

Загрузить файл

Просмотр



```

инициализировать глобальную Линия в ложь
инициализировать глобальную Фотка в 0
инициализировать глобальную уши в ложь

когда Кнопка2 Щелчок
  делать
    если (получить global Линия = ложь)
      то
        присвоить global Линия в истина
        присвоить Кнопка2 .Изображение в "3.jpg"
      иначе
        присвоить global Линия в ложь
        присвоить Кнопка2 .Изображение в "2.jpg"
  
```

```

инициализировать глобальную Круг в ложь

когда Кнопка4 Щелчок
  делать
    если (получить global Круг = истина)
      то
        присвоить global Круг в ложь
        присвоить Кнопка4 .Изображение в "6.jpg"
      иначе
        присвоить global Круг в истина
        присвоить Кнопка4 .Изображение в "7.jpg"
  
```

```

когда Холст1 .Перетащенный
  начальнаяX    начальнаяY    предыдущX    предыдущY    текущийX    текущийY    draggedAnySprite
  делать
    если (получить global Линия = истина)
      то
        вызов Холст1 .РисоватьЛинию
          x1    получить предыдущX
          y1    получить предыдущY
          x2    получить текущийX
          y2    получить текущийY
      иначе если (получить draggedAnySprite = истина)
      то
        вызов ИзображениеСпрайтс1 .ПереместитьВ
          x    получить текущийX - ИзображениеСпрайтс1 .Ширина / 2
          y    получить текущийY - ИзображениеСпрайтс1 .Высота / 2
  
```

```

когда Холст1 .ПровестиВниз
  x    y
  делать
    если (получить global Круг = истина)
      то
        присвоить global X0 в получить x
        присвоить global Y0 в получить y
  
```

```

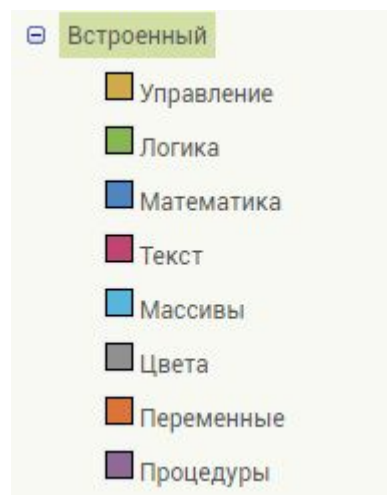
когда Холст1 .ПровестиВверх
  x    y
  делать
    если (получить global Круг = истина)
      то
        присвоить global X в получить x
        присвоить global Y в получить y
        вызов Холст1 .РисоватьКруг
          centerX    получить global X0
          centerY    получить global Y0
  
```

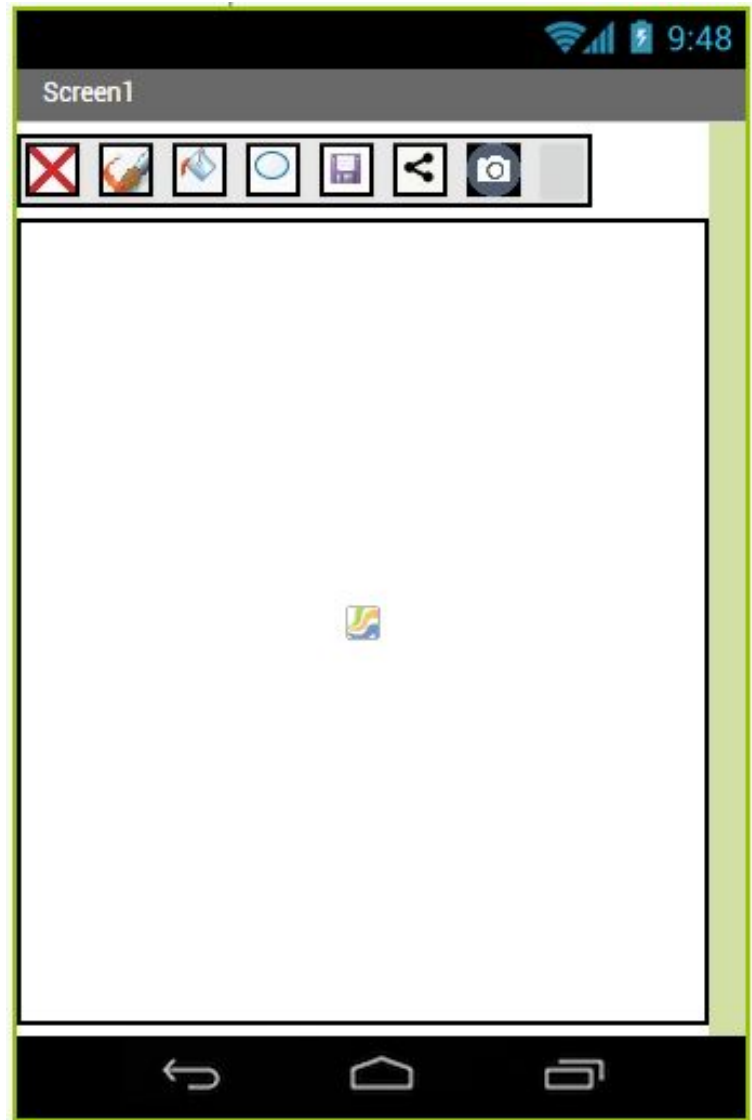
0    0  
 вызывать предупреждения

```

когда Камера1 .ПослеСнимка
  изображение
  
```

# Основные блоки





Невидимые компоненты

-  Камера1
-  Уведомитель1
-  Публикация1

# Линия

The image shows two Scratch code blocks. The first block is an initialization script: 'инициализировать глобальную Линия в ложь'. The second block is a click event for 'Кнопка2' with an 'если' (if) condition. The 'если' block has two paths: 'то' (then) and 'иначе' (else). The 'то' path contains three blocks: 'получить global Линия = ложь', 'присвоить global Линия в истина', and 'присвоить Кнопка2 .Изображение в "3.jpg"'. The 'иначе' path contains two blocks: 'присвоить global Линия в ложь' and 'присвоить Кнопка2 .Изображение в "2.jpg"'. The third block is a drag event for 'Холст1' with several input fields: 'начальнаяХ', 'начальнаяУ', 'предыдуцХ', 'предыдуцУ', 'текущийХ', 'текущийУ', and 'draggedAnySprite'. It contains an 'если' block with the condition 'получить global Линия = истина'. The 'то' path of this 'если' block contains a 'вызов Холст1 .РисоватьЛинию' block with four arguments: 'x1' (получить предыдуцХ), 'y1' (получить предыдуцУ), 'x2' (получить текущийХ), and 'y2' (получить текущийУ).

```
инициализировать глобальную Линия в ложь

когда Кнопка2 .Щелчок
  делать
    если
      получить global Линия = ложь
      то
        присвоить global Линия в истина
        присвоить Кнопка2 .Изображение в "3.jpg"
      иначе
        присвоить global Линия в ложь
        присвоить Кнопка2 .Изображение в "2.jpg"

когда Холст1 .Перетащенный
  начальнаяХ начальнаяУ предыдуцХ предыдуцУ текущийХ текущийУ draggedAnySprite
  делать
    если
      получить global Линия = истина
      то
        вызов Холст1 .РисоватьЛинию
          x1 получить предыдуцХ
          y1 получить предыдуцУ
          x2 получить текущийХ
          y2 получить текущийУ
```

# Случайный цвет

The image shows a Scratch script designed to generate a random color. It consists of two main parts: an initialization block and an event-driven block.

The first block is an initialization block with the following structure:

- Block type: `инициализировать глобальную` (Initialize global)
- Variable: `цвета` (Colors)
- Block type: `в` (in)
- Block type: `создать список` (Create list)

The second block is an event-driven block with the following structure:

- Event: `когда Кнопка3 Щелчок` (When button 3 is clicked)
- Block type: `делать` (do)
- Block type: `присвоить` (set)
- Variable: `Холст1` (Canvas1)
- Block type: `.` (dot)
- Block type: `ЦветКраски` (Color palette)
- Block type: `в` (in)
- Block type: `выбрать случайный элемент` (Choose random element)
- Block type: `список` (list)
- Block type: `получить` (get)
- Variable: `global цвета` (global Colors)

On the right side of the code blocks, there is a vertical palette of color swatches, including black, red, pink, yellow, light yellow, green, cyan, blue, grey, and dark grey.

# Круг

The image displays a Scratch script for drawing a circle. It is organized into three main event-driven sections:

- Initialization:** A "when green flag clicked" event triggers the initialization of a global variable named "Круг" (Circle) to the value "ложь" (false).
- Button Click:** A "when button 4 is clicked" event triggers an "if-then-else" block. If the global variable "Круг" is true, it sets the button's image to "6.jpg". Otherwise, it sets "Круг" to true and the button's image to "7.jpg".
- Canvas Interaction:** Two "when mouse moves over canvas" events (one for moving down, one for moving up) trigger an "if-then" block. If "Круг" is true, it sets global variables "X0" and "Y0" to the current mouse coordinates (X and Y).

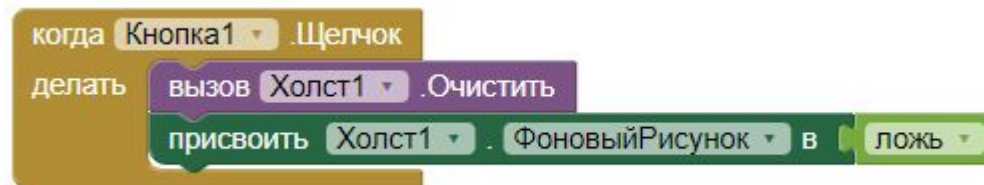
The drawing function is implemented via a "call" block for the "Холст1" canvas's "РисоватьКруг" (Draw Circle) method. The parameters are calculated as follows:

- centerX:** 
$$\text{получить global X0} + \frac{\text{получить global X} - \text{получить global X0}}{2}$$
- centerY:** 
$$\text{получить global Y0} + \frac{\text{получить global Y} - \text{получить global Y0}}{2}$$
- radius:** 
$$\frac{\text{получить global X} - \text{получить global X0}}{2}$$
- fill:** "истина" (true)

On the right side of the image, there are four separate "initialize global variable" blocks: "X0" and "Y0" both set to 0, and "X" and "Y" both set to 0.



# Очистка экрана



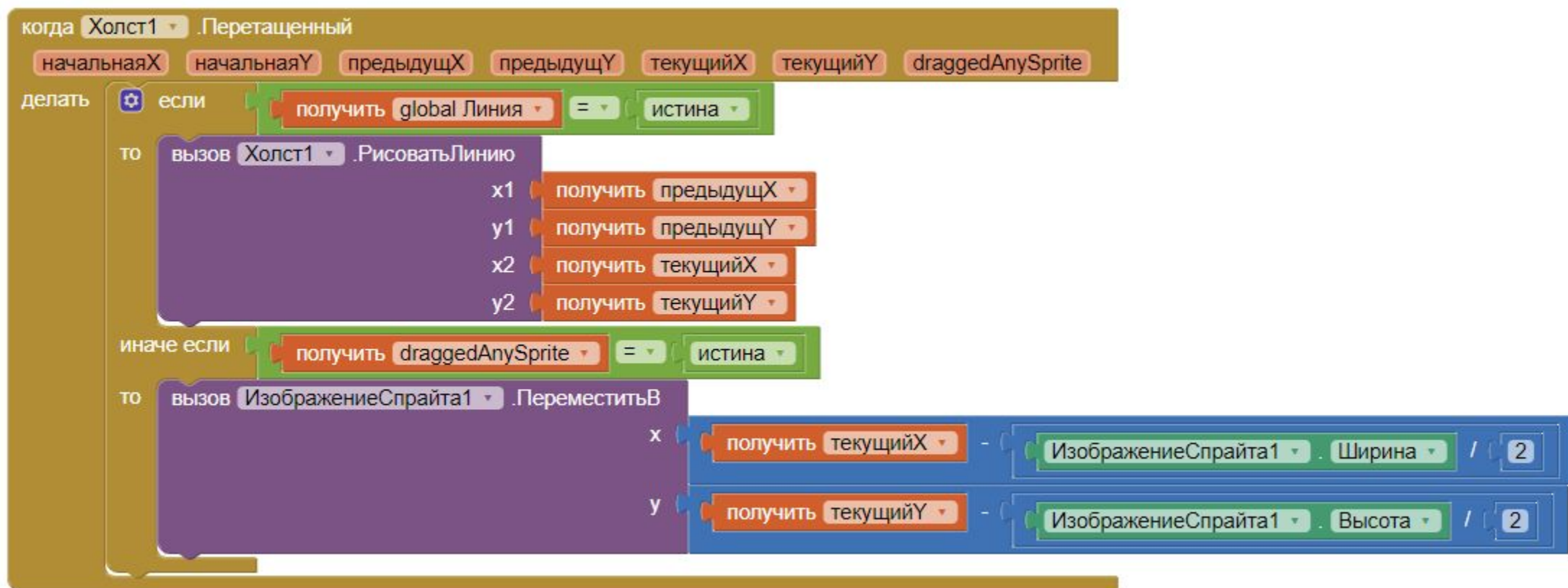
# Сохранение



# Публикация



# Маска



когда Холст1 .Перетащенный

начальнаяХ начальнаяУ предыдущХ предыдущУ текущийХ текущийУ draggedAnySprite

делать

- если `получить global Линия` = истина
  - то вызов `Холст1 .РисоватьЛинию`
    - x1 `получить предыдущХ`
    - y1 `получить предыдущУ`
    - x2 `получить текущийХ`
    - y2 `получить текущийУ`
- иначе если `получить draggedAnySprite` = истина
  - то вызов `ИзображениеСпрайта1 .ПереместитьВ`
    - x `получить текущийХ` - `ИзображениеСпрайта1 .Ширина` / 2
    - y `получить текущийУ` - `ИзображениеСпрайта1 .Высота` / 2