

# 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"
  
```

```

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 ИзображениеСпрайта1 .ПереместитьВ
          x    получить текущийX - ИзображениеСпрайта1 .Ширина / 2
          y    получить текущийY - ИзображениеСпрайта1 .Высота / 2
  
```

0    0  
 вызывать предупреждения

```

когда Камера1 .ПослеСнимка
  изображение
  
```

```

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"
  
```

```

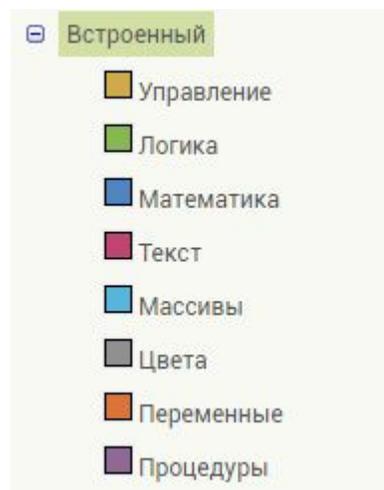
когда Холст1 .ПровестиВниз
  x    y
  делать
    если (получить global Круг = истина)
      то
        присвоить global X0 в получить x
        присвоить global Y0 в получить y
  
```

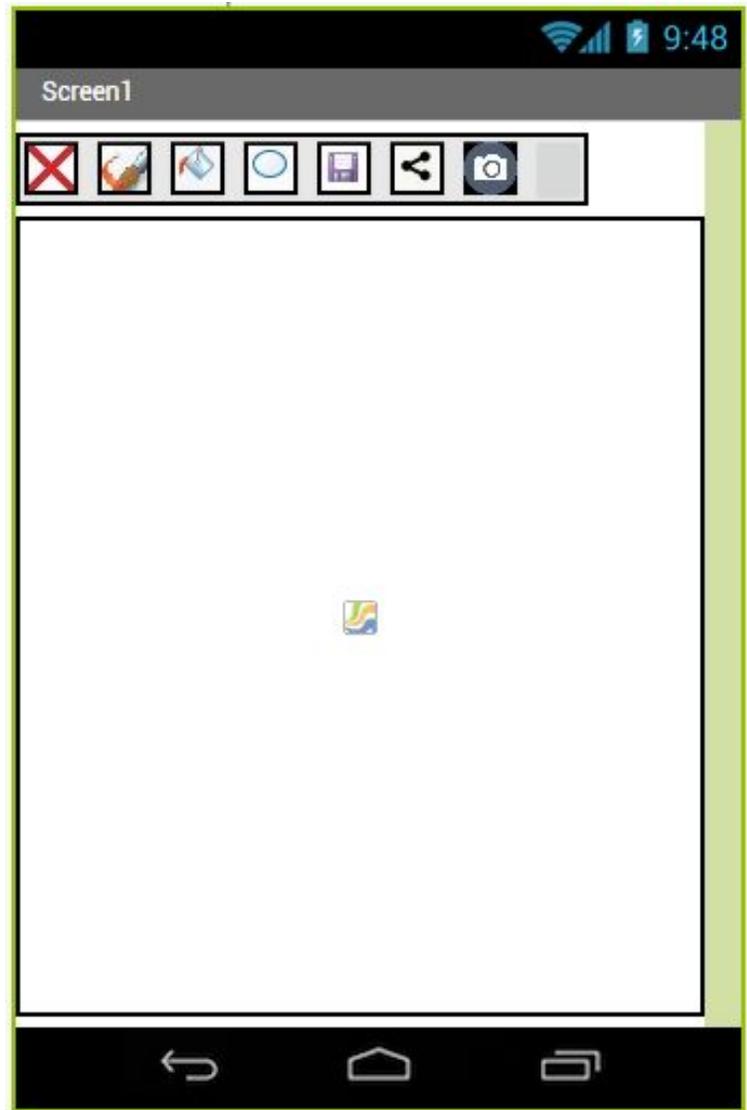
```

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
  
```



# Основные блоки





Невидимые компоненты

-  Камера1
-  Уведомитель1
-  Публикация1

# Линия

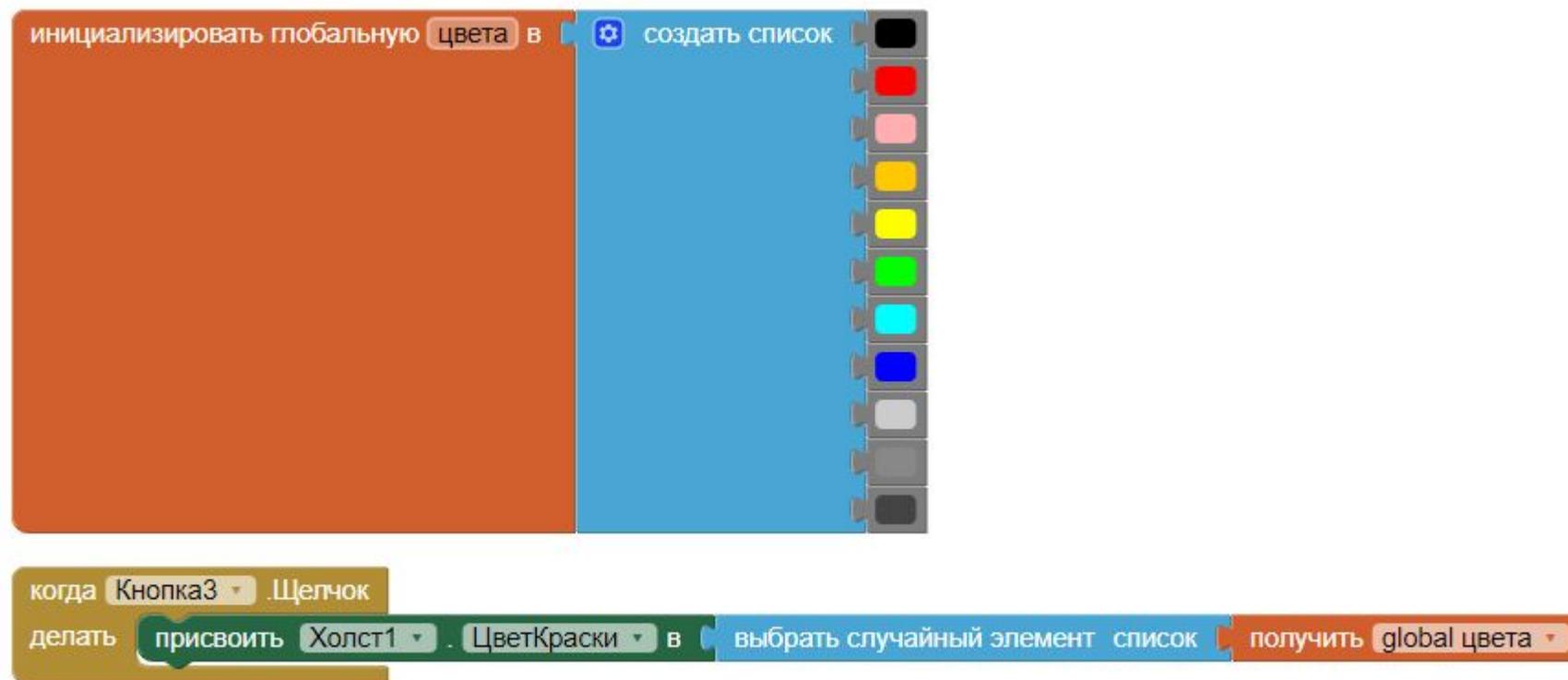
The image shows two Scratch code blocks. The first block is an initialization script: 'инициализировать глобальную Линия в ложь'. The second block is an event listener for 'Кнопка2' click, containing an 'если' (if) statement. Inside the 'если' block, there are two paths: 'то' (then) and 'иначе' (else). The 'то' path checks if 'global Линия' is 'ложь' (false); if true, it sets 'global Линия' to 'истина' (true) and sets 'Кнопка2' image to '3.jpg'. The 'иначе' path sets 'global Линия' to 'ложь' and sets 'Кнопка2' image to '2.jpg'. The third block is an event listener for 'Холст1' drag, containing an 'если' statement that checks if 'global Линия' is 'истина'. If true, it calls 'Холст1' 'РисоватьЛинию' (draw line) with parameters: 'начальнаяX', 'начальнаяY', 'предыдуцХ', 'предыдуцY', 'текущийX', 'текущийY', and 'draggedAnySprite'. The 'РисоватьЛинию' block has four input fields: 'x1' (previous X), 'y1' (previous Y), 'x2' (current X), and 'y2' (current Y).

```
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  
  начальнаяX начальнаяY предыдуцХ предыдуцY текущийX текущийY draggedAnySprite  
  делать  
    если  
      получить global Линия = истина  
      то  
        вызов Холст1 .РисоватьЛинию  
          x1 получить предыдуцХ  
          y1 получить предыдуцY  
          x2 получить текущийX  
          y2 получить текущийY
```

# Случайный цвет



# Круг

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

- Initialization:** A "when clicked" event for a button triggers an "if-then" 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 image to "7.jpg".
- MouseDown:** A "when mouse is clicked" event on the canvas triggers an "if-then" block. If "Круг" is true, it sets global variables "X0" and "Y0" to the current mouse coordinates "x" and "y".
- MouseUp:** A "when mouse is clicked" event on the canvas triggers an "if-then" block. If "Круг" is true, it calls a "draw circle" function. The function parameters are:
  - centerX:**  $\frac{x - X0}{2}$
  - centerY:**  $\frac{y - Y0}{2}$
  - radius:**  $\frac{x - X0}{2}$
  - fill:** true

On the right side of the image, four individual code blocks are shown, representing the initialization of global variables:

- Initialize global variable "X0" to 0
- Initialize global variable "Y0" to 0
- Initialize global variable "X" to 0
- Initialize global variable "Y" to 0

# Очистка экрана

```
когда Кнопка1 ▾ .Щелчок  
  делать  
    вызов Холст1 ▾ .Очистить  
    присвоить Холст1 ▾ .ФоновыйРисунок ▾ в ложь ▾
```

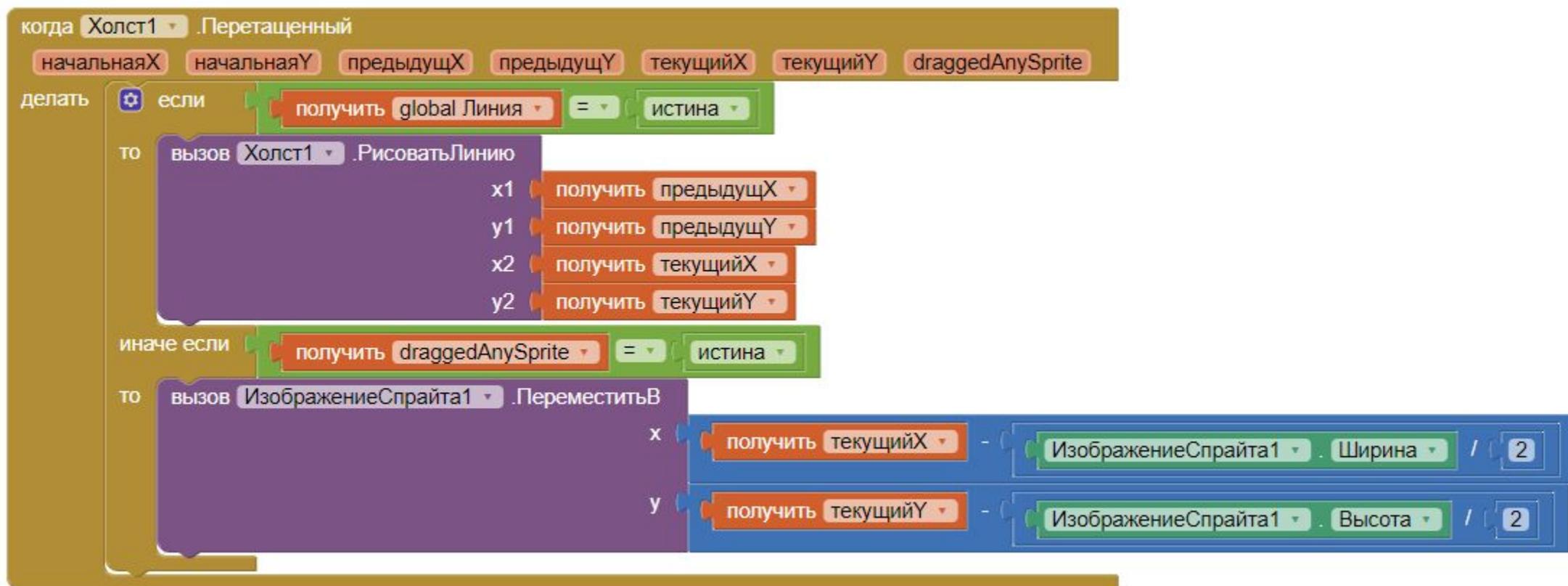
# Сохранение



# 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