


























Палитра

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

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

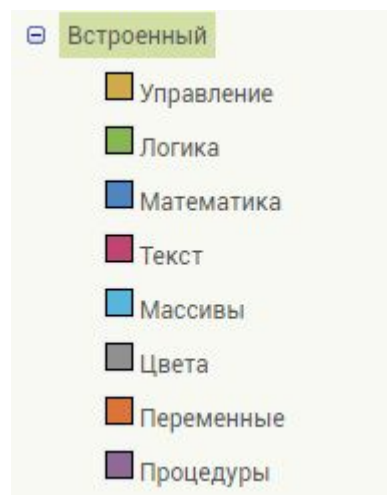
кавычать предупреждения

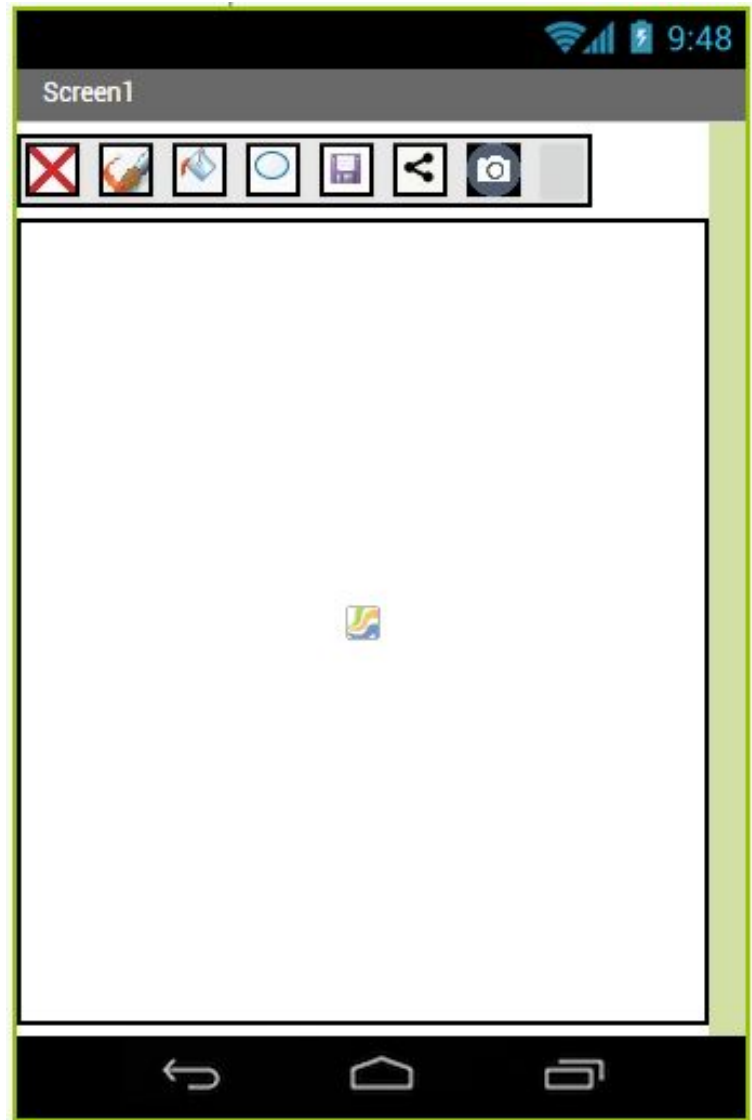
```

когда Камера1 .ПослеСнимка
  изображение
  
```

Последние изменения сохранены и опубликованы

Основные блоки





Невидимые компоненты

-  Камера1
-  Уведомитель1
-  Публикация1

Линия

```
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 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
```

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 'создать список' block, there is a vertical palette of color swatches: black, red, pink, yellow, light yellow, green, cyan, blue, grey, and dark grey.

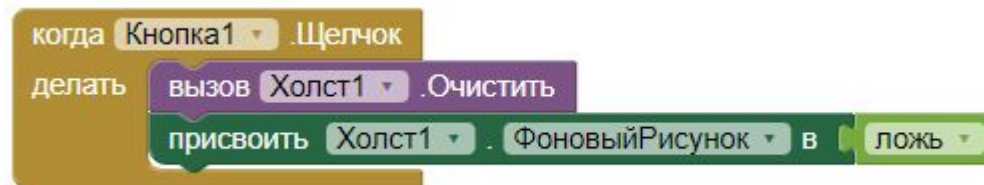
Круг

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

- Initialization:** A "when clicked" event for a button 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 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 released" event on the canvas triggers an "if-then" block. If "Круг" is true, it calls the "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, the initialization steps are summarized as two separate "initialize global variable" blocks: "X0 в 0" and "Y0 в 0" (top row), and "X в 0" and "Y в 0" (bottom row).

Очистка экрана



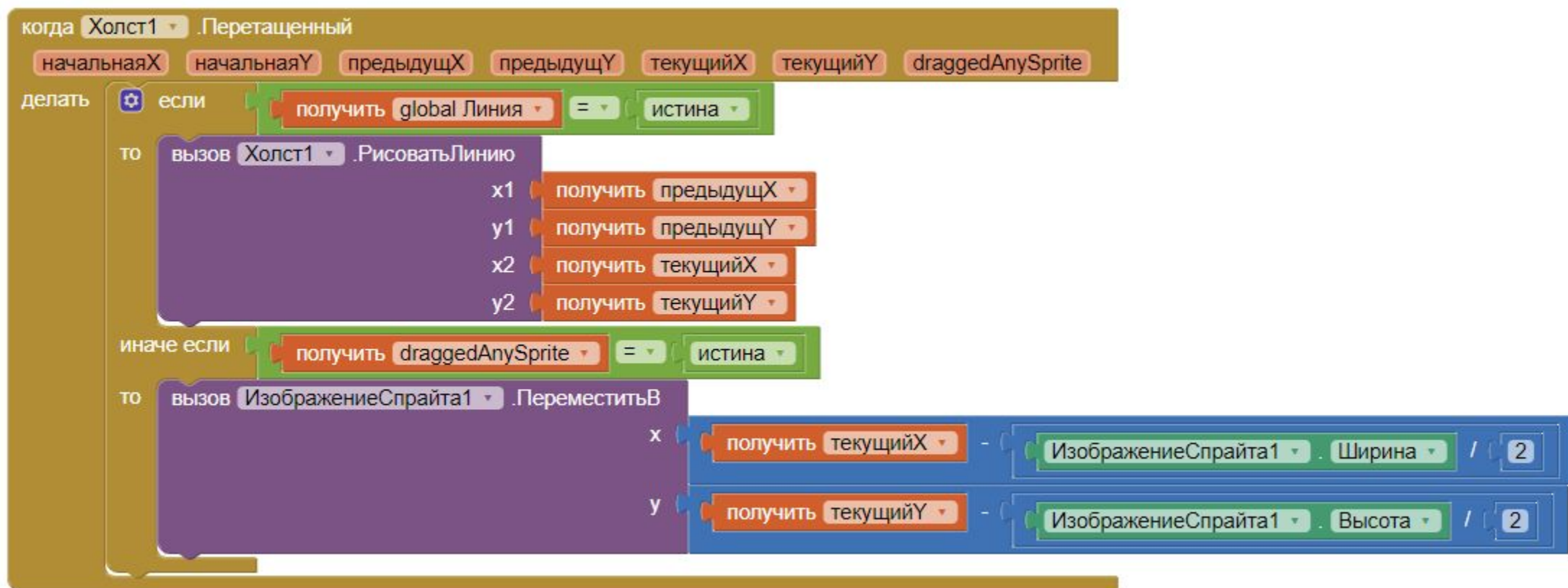
Сохранение



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