

У героя мы видим 2 скрипта. Первый скрипт (кусочек кода, программа) работает так: если герой коснётся синего цвета, то игра остановится. То есть на воду заходить нельзя.

The image shows the Scratch programming environment. On the left is the 'Код' (Code) palette with various blocks categorized by function: Движение (Movement), Внешний вид (Appearance), Звук (Sound), События (Events), Управление (Control), Сенсоры (Sensors), Операторы (Operators), and Переменные (Variables). The main workspace contains two scripts for the character 'Дина' (Dina). The first script, highlighted with a yellow border, starts with a 'когда флажок нажат' (when green flag clicked) block, followed by a 'повторять всегда' (repeat forever) loop. Inside the loop is an 'если касается цвета' (if touches color) block with a blue circle and a question mark, followed by a 'стоп все' (stop all) block. The second script, also highlighted with a yellow border, starts with a 'когда флажок нажат' block followed by a 'перейти в x: -200 y: 0' (go to x: -200 y: 0) block. On the right is the stage area showing a character on a grid background. Below the stage is the 'Спрайт' (Sprite) panel, which shows the character 'Дина' and its current position (x: -200, y: 0) and direction (90 degrees). A yellow arrow points to the 'Дина' sprite in the panel. At the bottom center, the word 'Рюкзак' (Backpack) is visible.

Второй скрипт содержит одну команду: «перейти в $x: -200, y: 0$ ». Эта команда устанавливает **координаты** той точки, в которой герой стоит на берегу. Но что значит «минус 200»?

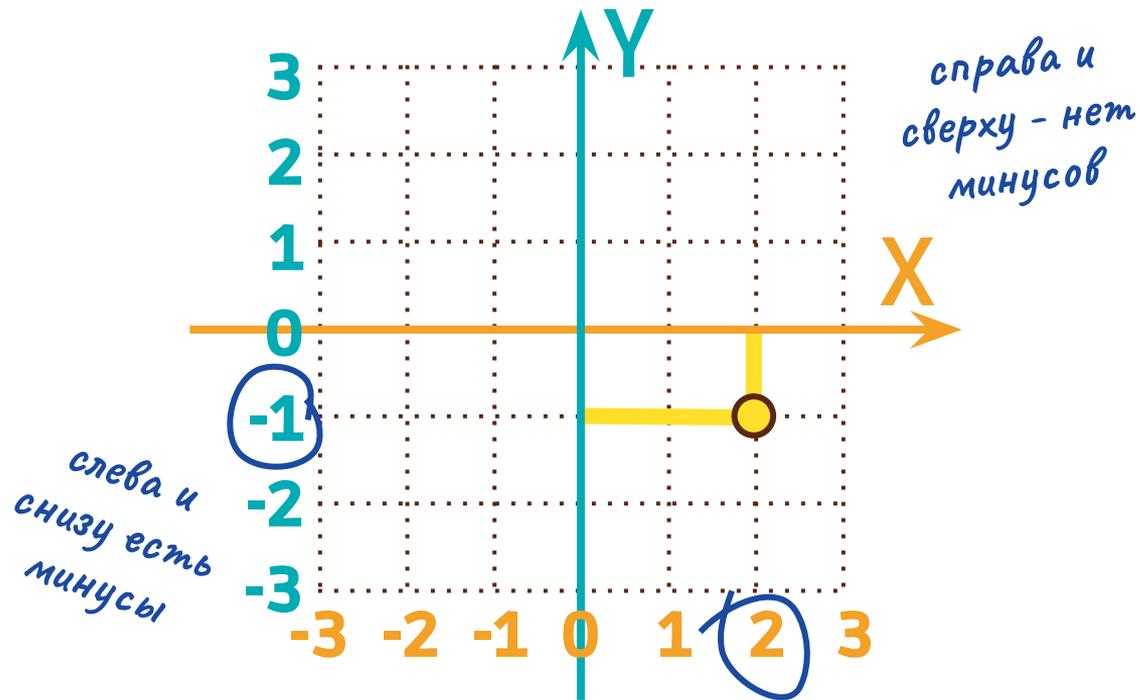
The image shows the Scratch programming environment. On the left, the 'Code' tab is active, displaying a script for the character 'Дина' (Dina). The script consists of two blocks:

- A 'when green flag clicked' block.
- A 'move to x: -200 y: 0' block.

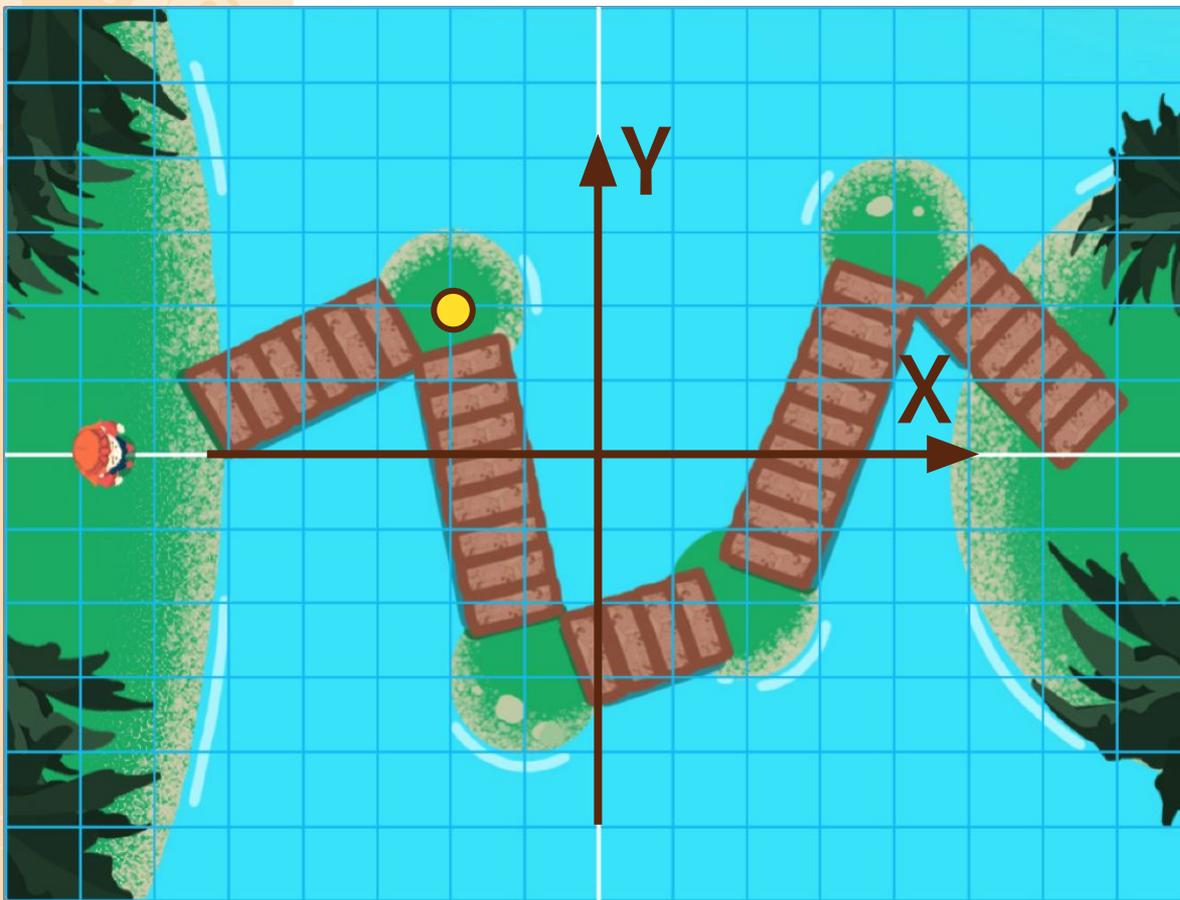
The 'move to x: -200 y: 0' block is highlighted with a yellow box. A yellow arrow points from this block to the 'Sprite' panel on the right, where the character 'Дина' is also highlighted with a yellow box. The 'Sprite' panel shows the character's position as $x: -200$ and $y: 0$.

Below the main workspace, the text 'Рюкзак' (Backpack) is visible.

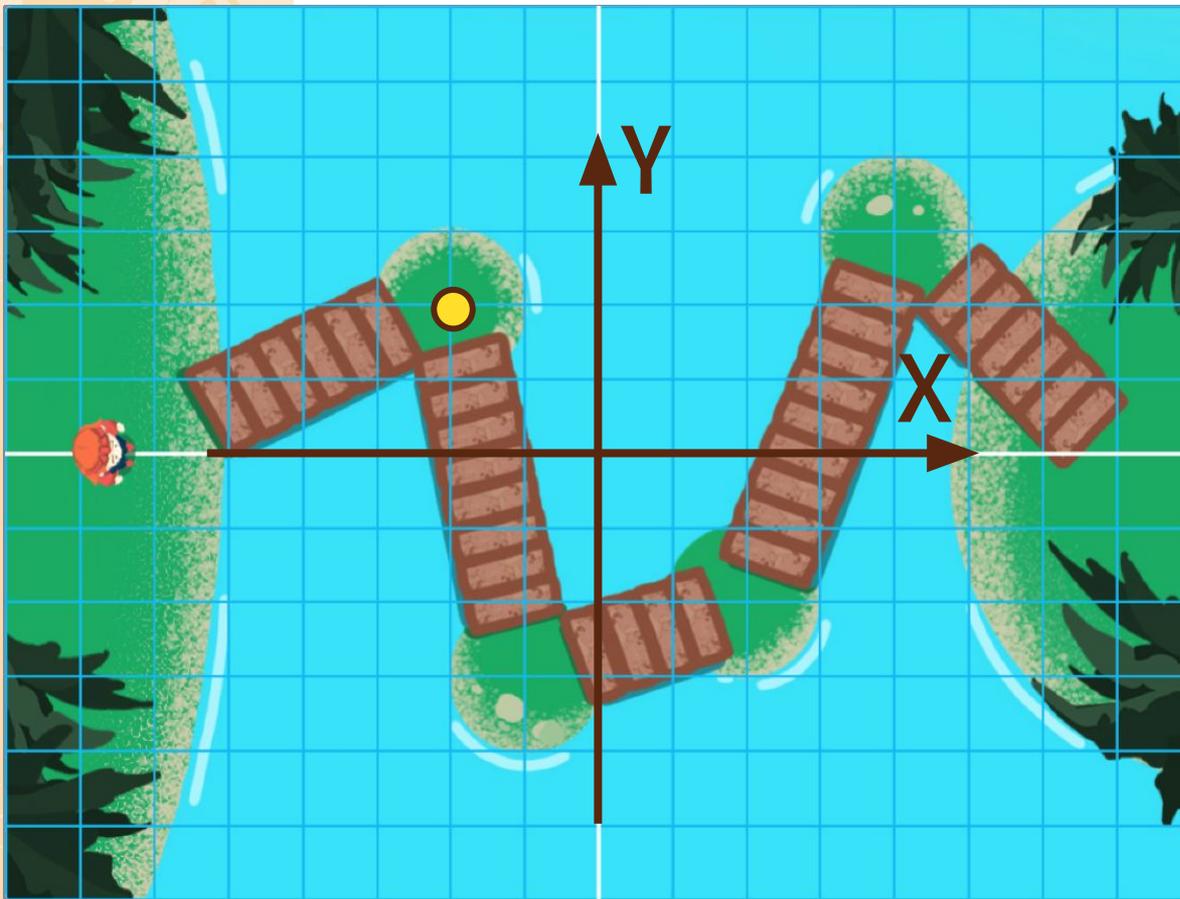
Координаты бывают отрицательными.
Центр такого поля — это точка $(0; 0)$.



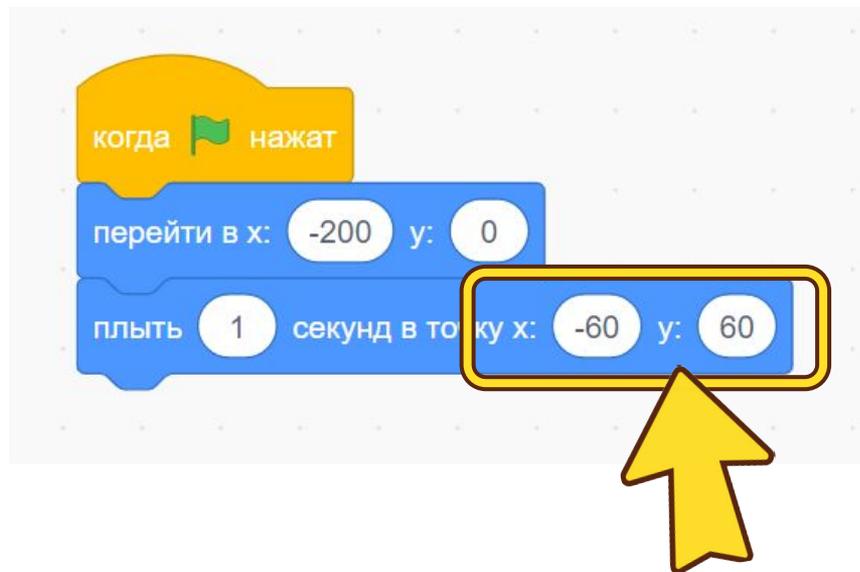
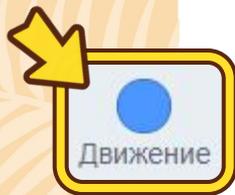
Карта разделена на клетки. Они помогут нам посчитать координаты кочек. Каждая клетка = 30. **Рассчитайте координату первой кочки.**

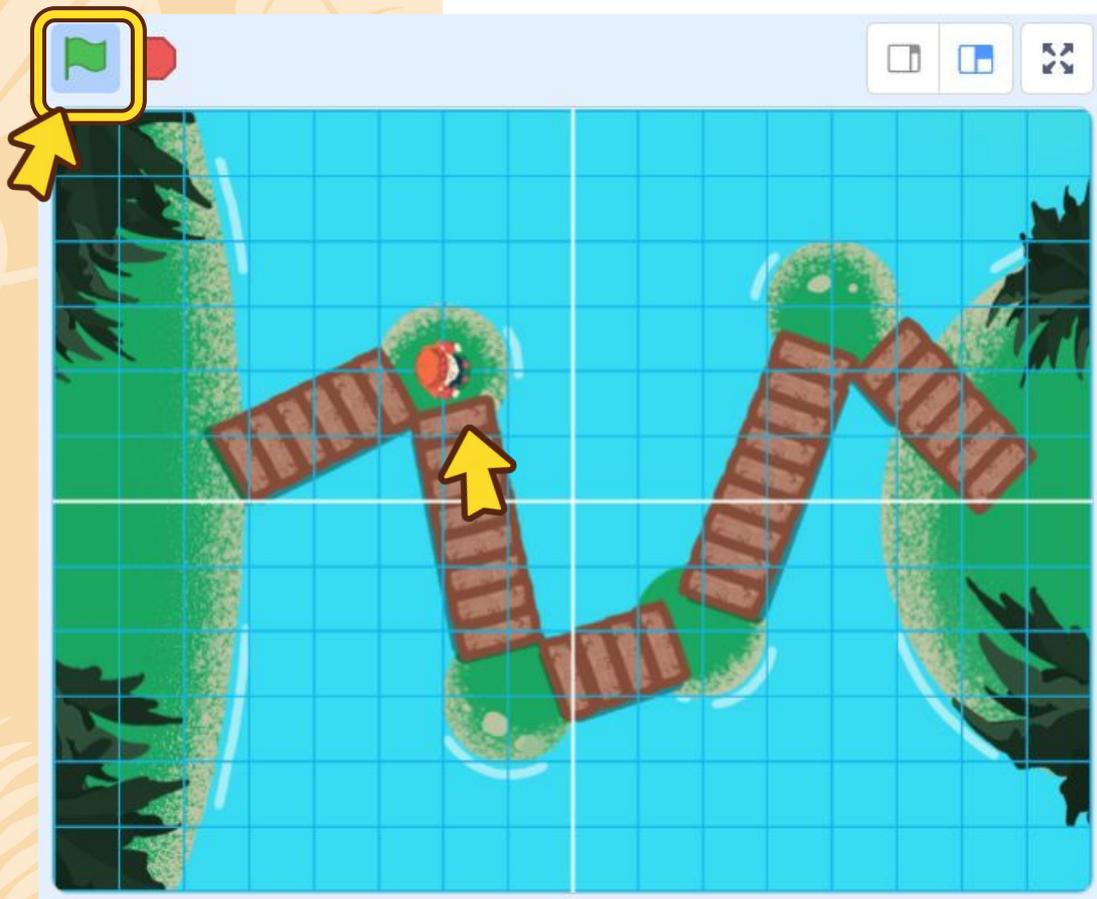


2 клетки влево. Влево — значит «минус». То есть $(-30) + (-30) = -60$.
Получается $X = -60$. Аналогично $Y = 60$.



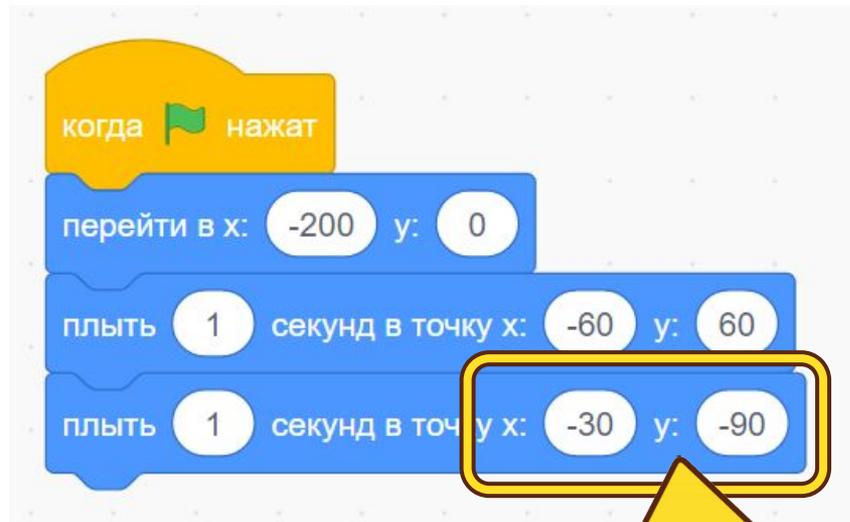
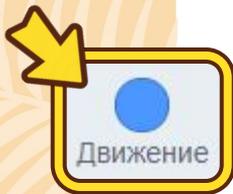
Координаты первой кочки (–60; 60). Переместим героя туда с помощью команды «плыть» из раздела «Движение». Эта команда плавно передвигает спрайт в указанную координату.



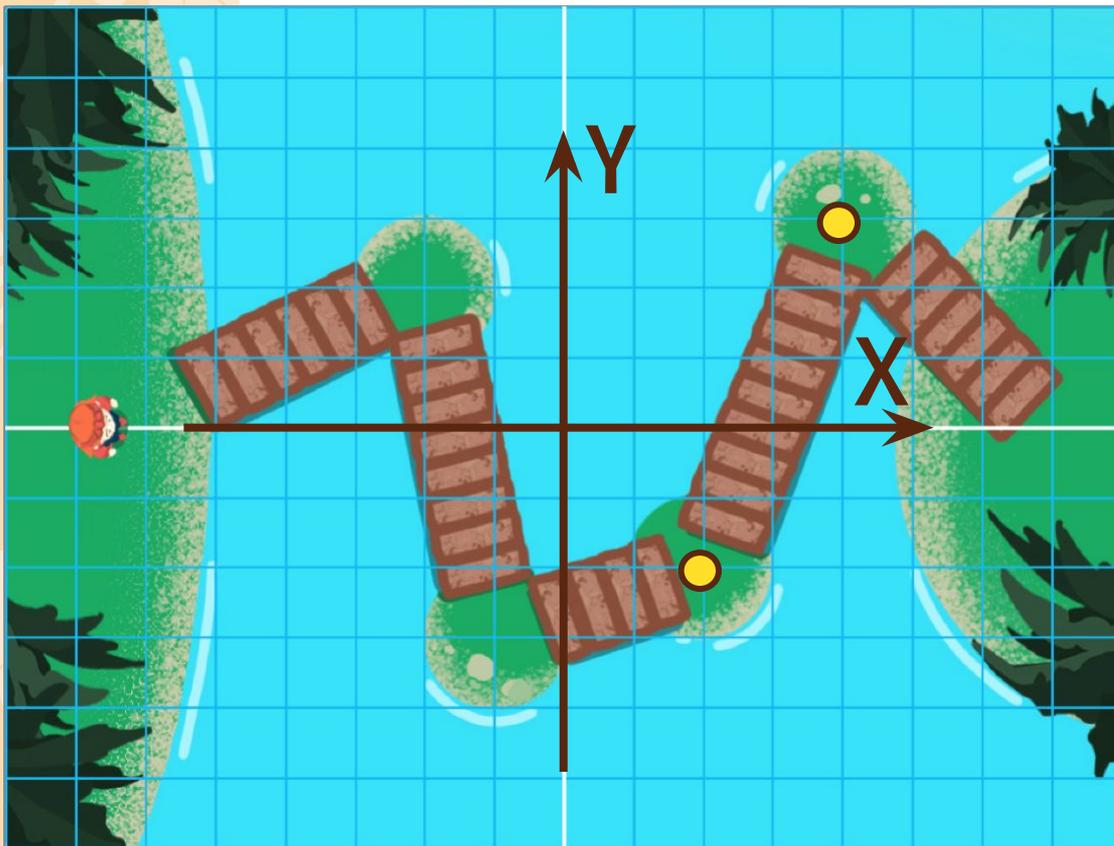


Запустите игру. Герой
прошёл к первой кочке!

Координаты второй кочки ($-30, -90$). Снова возьмите команду «плыть» и впишите координаты. Запустите и проверьте.



Самостоятельно посчитайте третью и четвёртую точки. Добавьте 2 команды «плыть». Если вы укажете не те числа — не страшно, игра остановится при касании с водой, герой не утонет.



Сверьте координаты.

когда  нажат

перейти в x: -200 y: 0

плыть 1 секунд в точку x: -60 y: 60

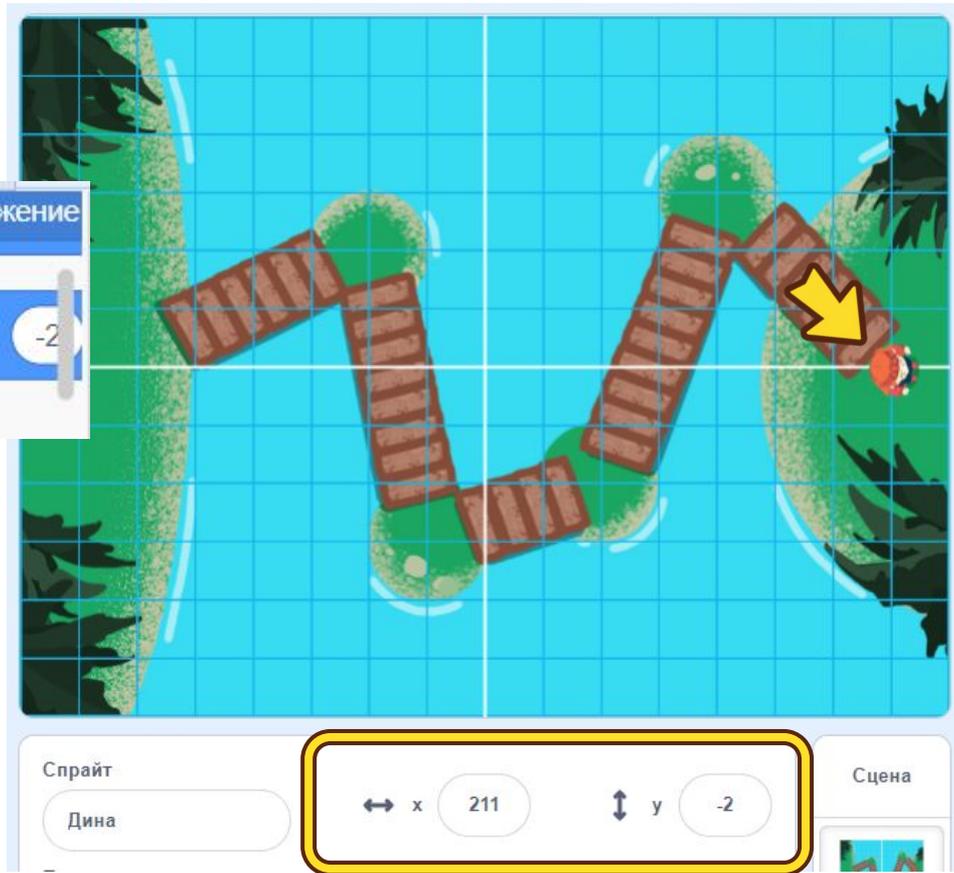
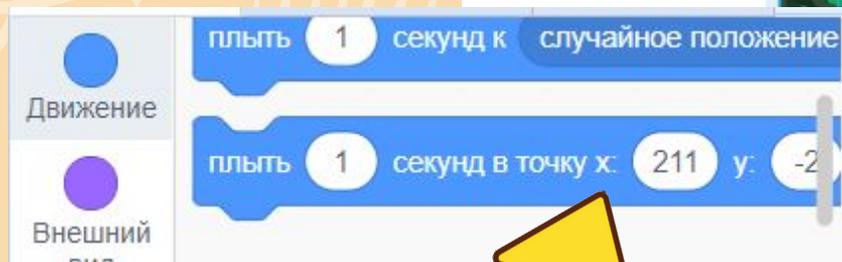
плыть 1 секунд в точку x: -30 y: -90

плыть 1 секунд в точку x: 60 y: -60

плыть 1 секунд в точку x: 120 y: 90

The script consists of a yellow 'when green flag clicked' block followed by five blue 'move' blocks. The first block is 'move to x: -200 y: 0'. The next four are 'move 1 second to x: -60 y: 60', 'move 1 second to x: -30 y: -90', 'move 1 second to x: 60 y: -60', and 'move 1 second to x: 120 y: 90'. A yellow arrow points to the final 'move' block.

Сделаем последний ход новым способом: переместите героя в нужную точку. В команде «плыть» (внутри списка команд) автоматически появятся координаты героя.



Добавьте команду «плыть» с финальными координатами (они могут отличаться). Запустите игру.

The image shows a Scratch script on a light gray grid background. The script starts with a yellow 'when green flag clicked' block. It is followed by five blue 'move to x: y:' blocks. The first block moves to x: -200, y: 0. The next four blocks move to x: -60, y: 60; x: -30, y: -90; x: 60, y: -60; and x: 120, y: 90. The final block, which is highlighted with a yellow border and a yellow arrow pointing to it from the right, moves to x: 208, y: -1. Each 'move to' block includes a '1' in a white circle, indicating a duration of 1 second.

```
когда  нажат  
перейти в x: -200 y: 0  
плыть 1 секунд в точку x: -60 y: 60  
плыть 1 секунд в точку x: -30 y: -90  
плыть 1 секунд в точку x: 60 y: -60  
плыть 1 секунд в точку x: 120 y: 90  
плыть 1 секунд в точку x: 208 y: -1
```



Ого, у меня получилось!
Идите по моим следам!

Я не понимаю, почему
у тебя получилось? Но
это правда сработало!

