

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 (Motion), 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.

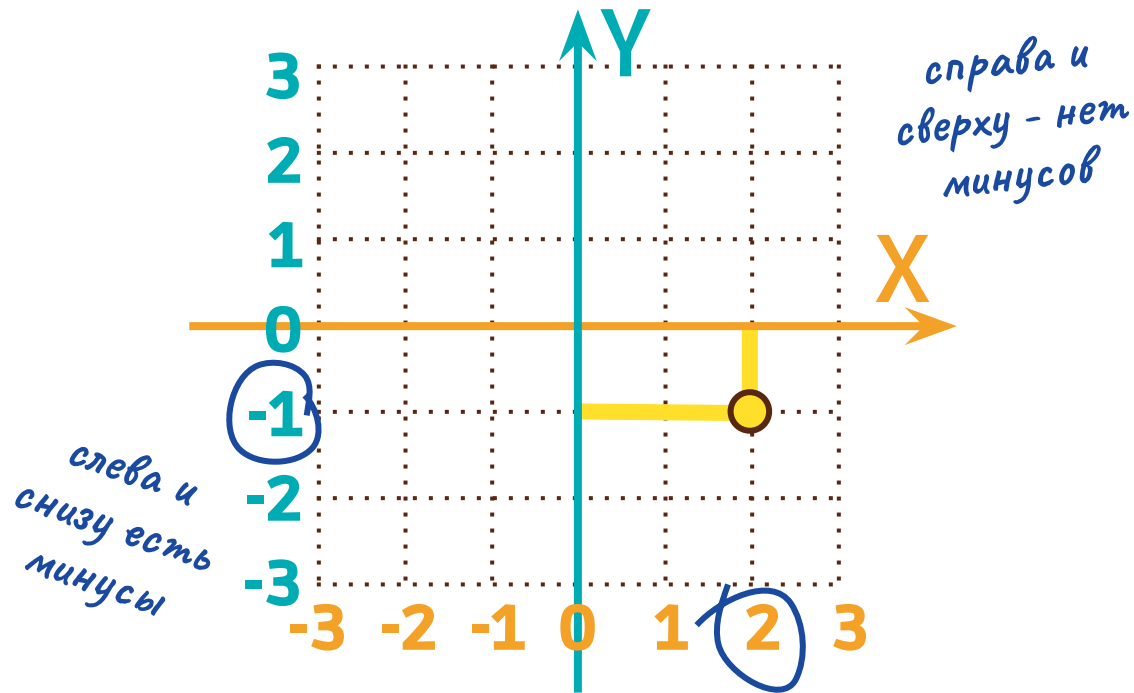
Второй скрипт содержит одну команду: «перейти в  $x: -200, y: 0$ ». Эта команда устанавливает **координаты** той точки, в которой герой стоит на берегу. Но что значит «минус 200»?

The screenshot displays the Scratch programming environment. On the left, the 'Code' tab is active, showing a script for the 'Дина' (Dina) sprite. The script consists of two main blocks:

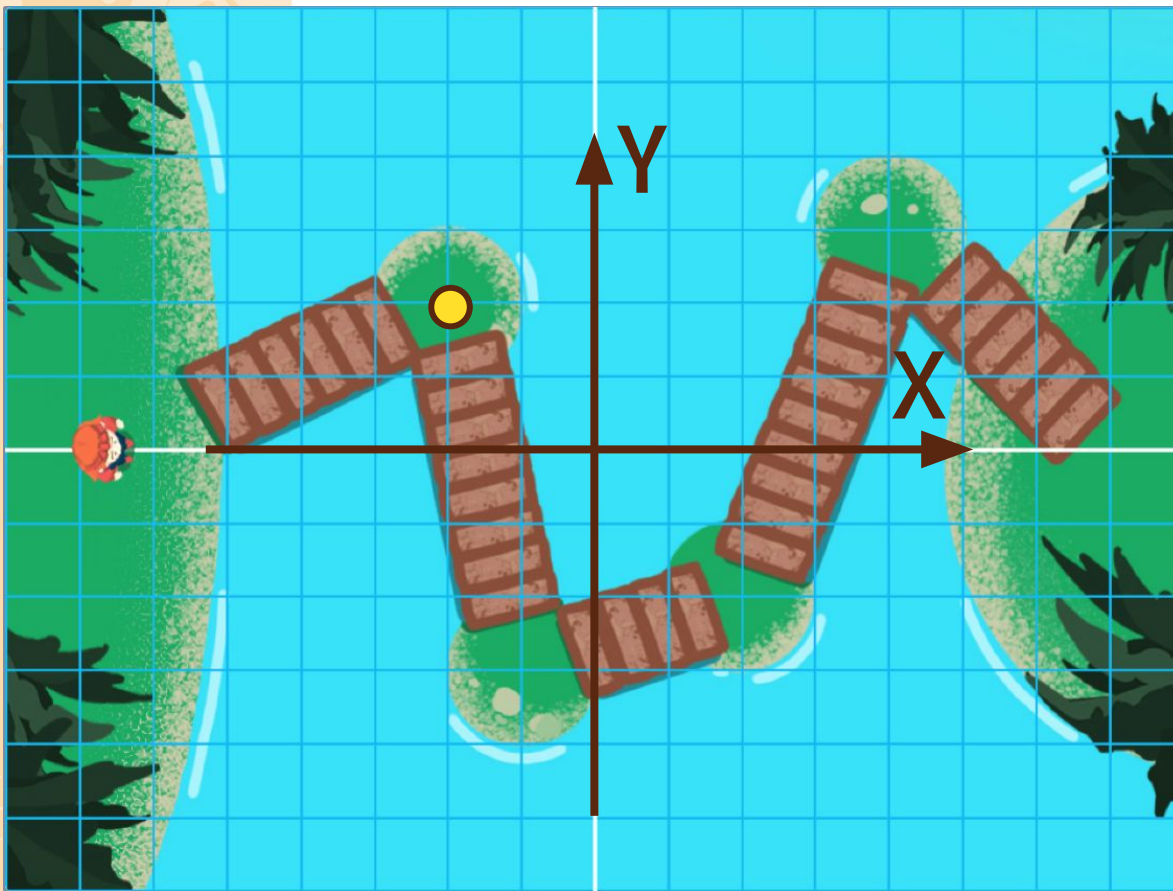
- A yellow 'when green flag clicked' block.
- A blue 'move to x: -200 y: 0' block, which is highlighted with a yellow box and a yellow arrow pointing to it from the right.

Below the main script, a smaller version of the same two-block script is shown, also highlighted with a yellow box. The right side of the interface shows the 'Stage' area with a grid background and a character named 'Дина' standing on a path. The 'Sprite' panel on the right shows the character's current position: x: -200, y: 0, and direction: 90. The 'Scene' panel shows the background image and the character's name 'Дина'.

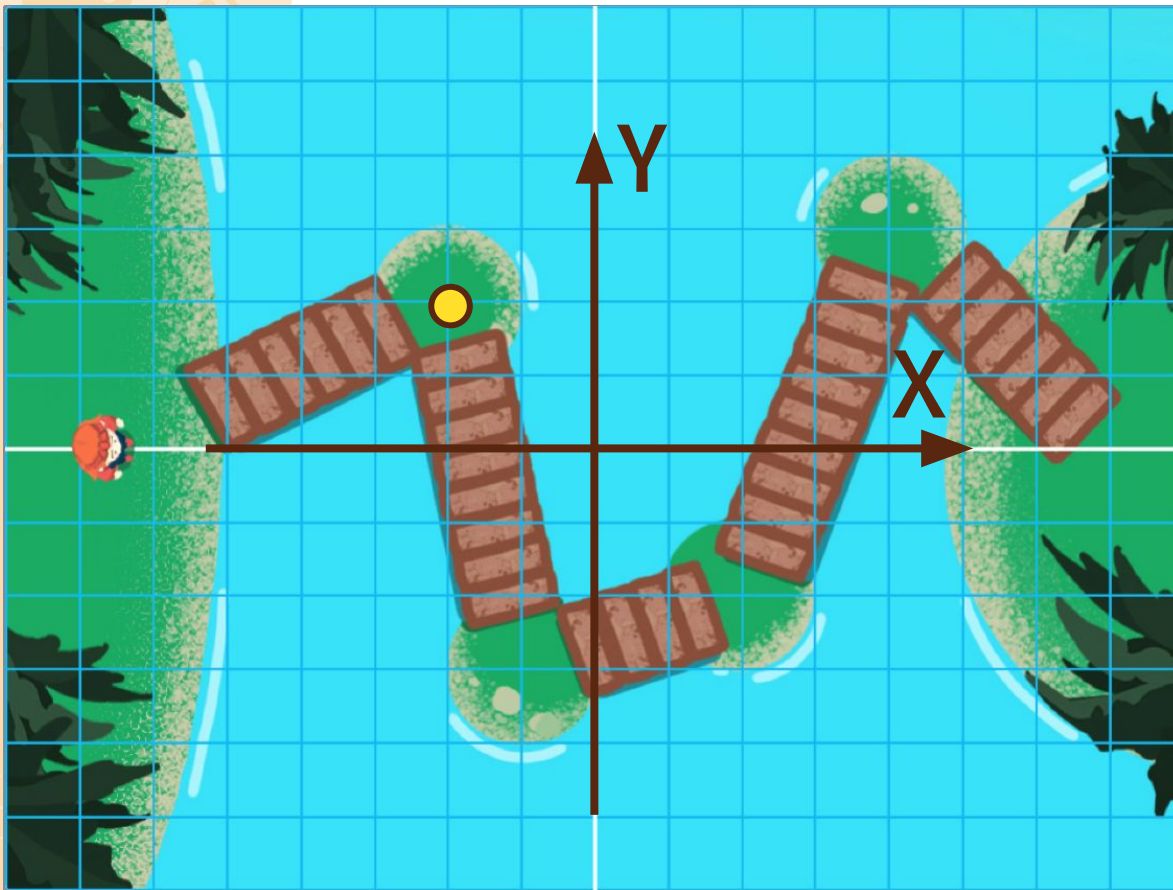
Координаты бывают отрицательными.  
Центр такого поля — это точка  $(0; 0)$ .



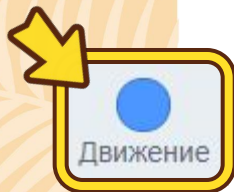
Карта разделена на клетки. Они помогут нам посчитать координаты кочек. Каждая клетка = 30. **Рассчитайте координату первой кочки.**

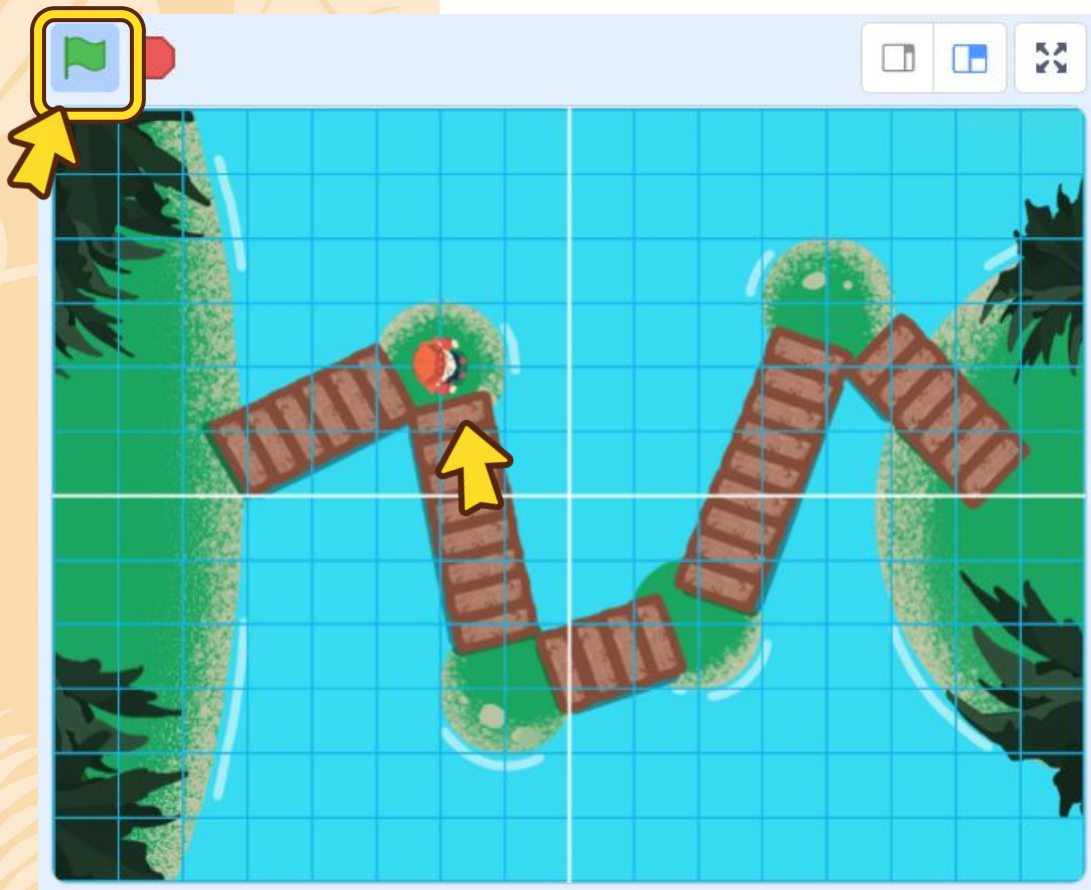


2 клетки влево. Влево — значит «минус». То есть  $(-30) + (-30) = -60$ .  
Получается  $X = -60$ . Аналогично  $Y = 60$ .



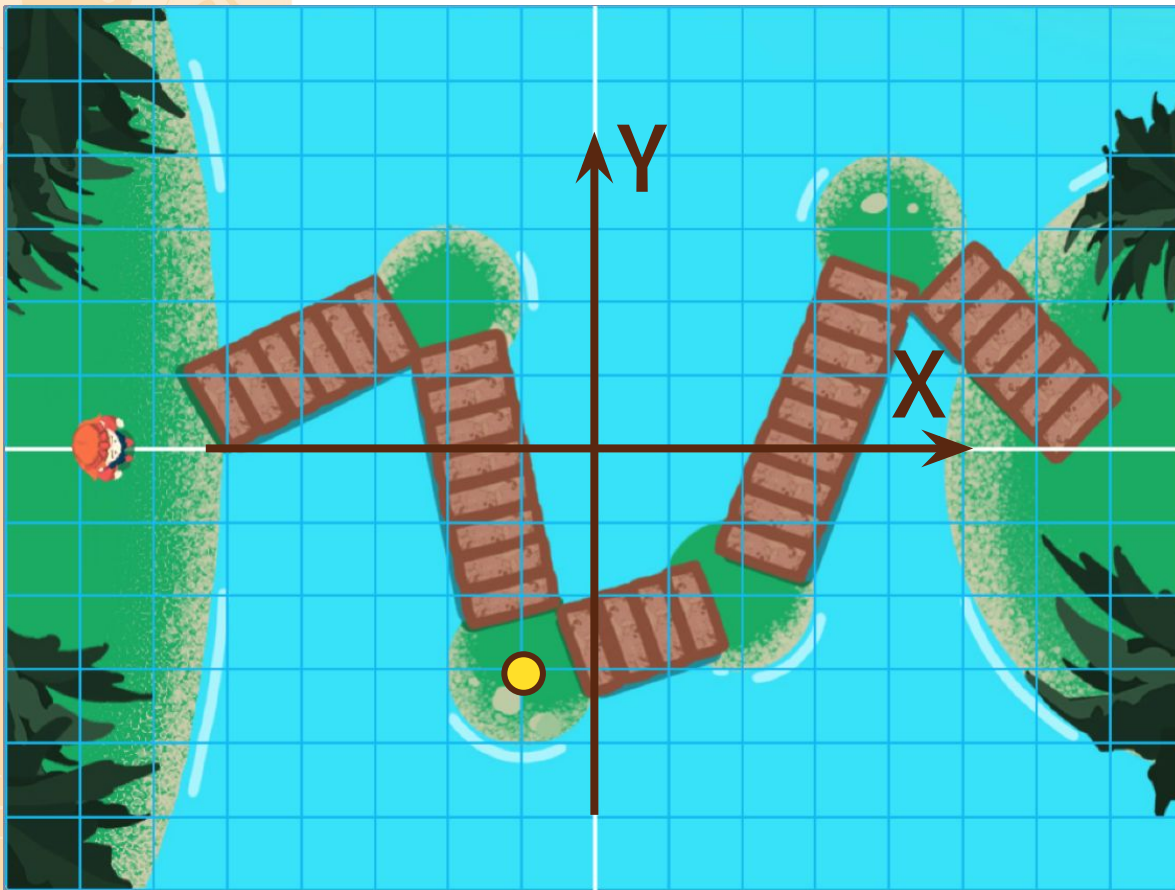
Координаты первой кочки (–60; 60). Переместим героя туда с помощью команды «плыть» из раздела «Движение». Эта команда плавно передвигает спрайт в указанную координату.





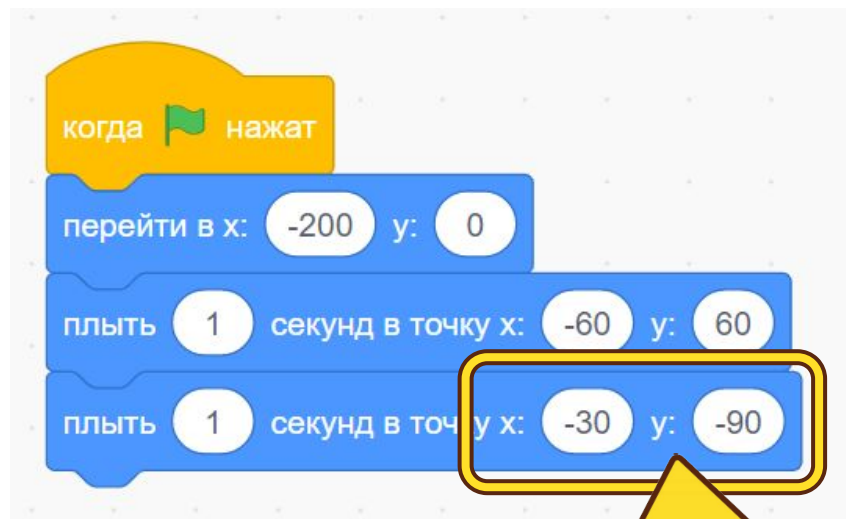
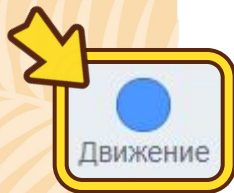
Запустите игру. Герой  
прошёл к первой кочке!

Пора покорить вторую кочку! **Рассчитайте её координаты.**

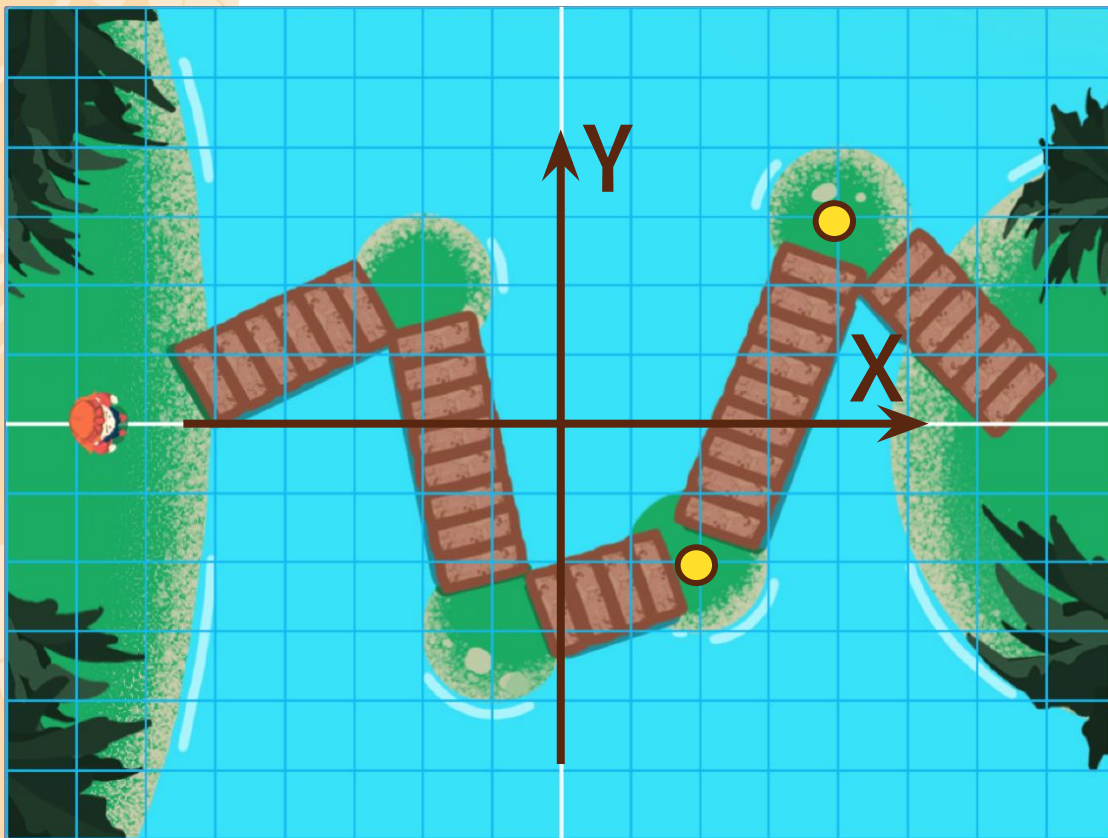





Координаты второй кочки ( $-30, -90$ ). Снова возьмите команду «плыть» и впишите координаты. Запустите и проверьте.



Самостоятельно посчитайте третью и четвёртую точки. Добавьте 2 команды «плыть». Если вы укажите 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

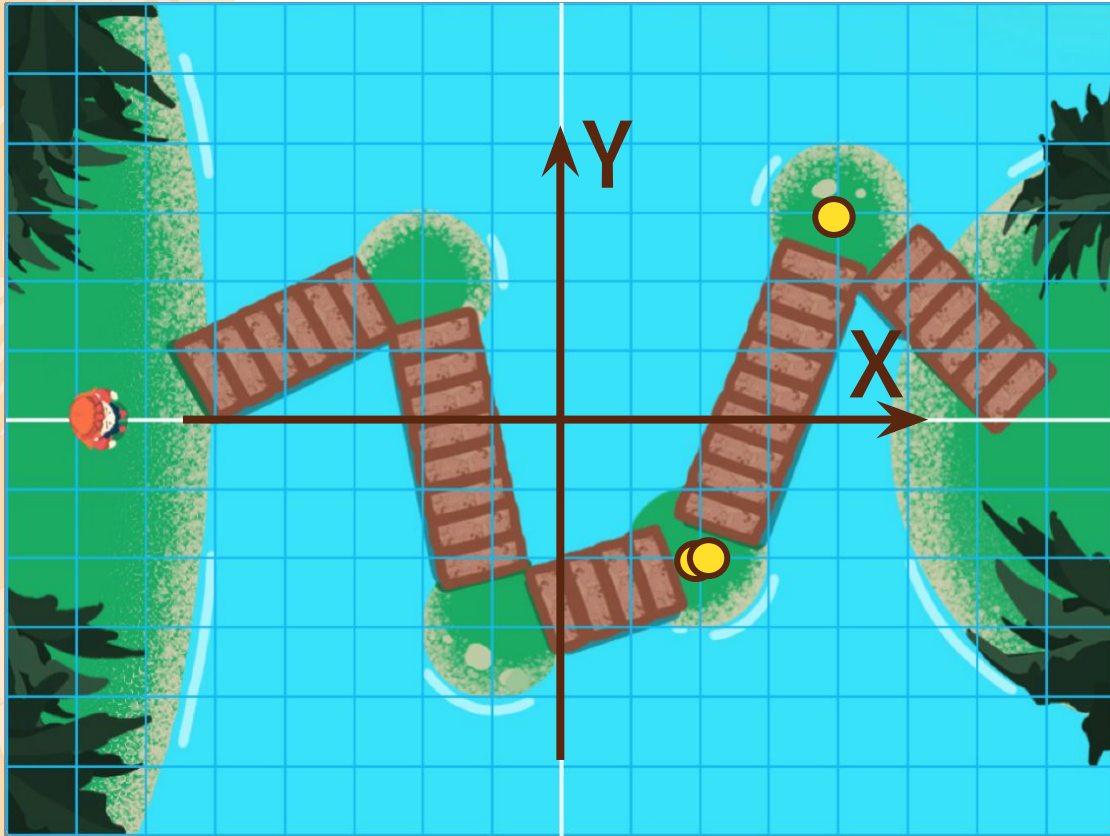
плыть 1 секунд в точку x: -30 y: -90

плыть 1 секунд в точку x: 60 y: -60

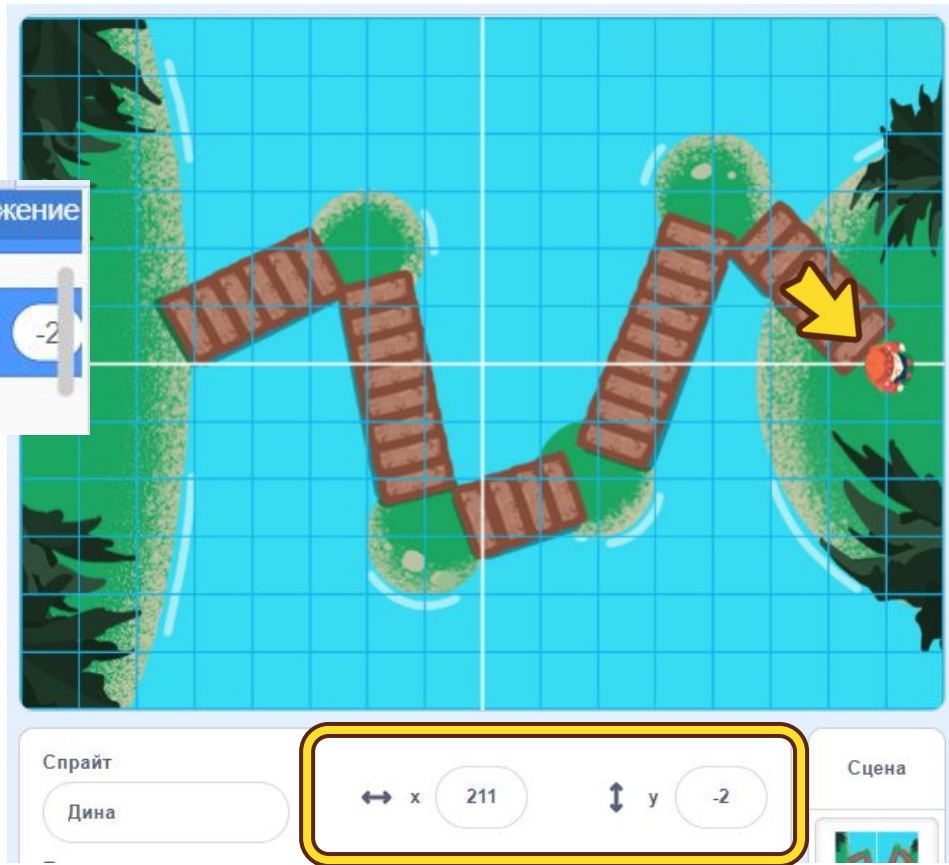
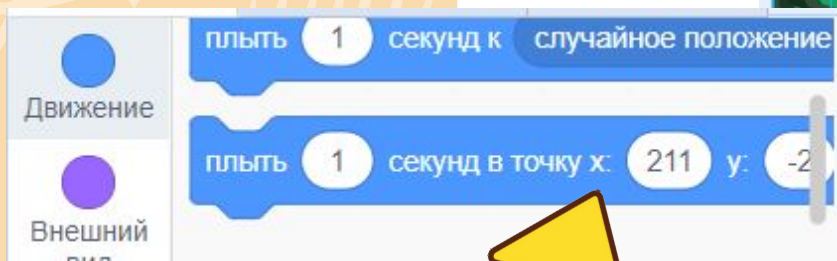
плыть 1 секунд в точку x: 120 y: 90

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.

Какую точку осталось добавить?



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 are 'move 1 second to x: y:' blocks with the following coordinates: (-60, 60), (-30, -90), (60, -60), and (120, 90). The final block, which is highlighted with a yellow double-line border and a yellow arrow pointing to it from the right, is 'move 1 second to x: 208, y: -1'.

```
когда флажок 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!

