

Ээй, Динаа, Рооб, может,  
вы соберёте ветки? У меня  
что-то не получается...

Мы тут думаем  
над планом,  
не мешай, Эрик.

А у веток сложная программа... Не будем в неё сейчас вникать.  
Но на касание Эрика эти ветки точно не реагируют.

The image shows a programming environment interface. On the left, a script for a sprite named 'ветки' (branches) is displayed, enclosed in a yellow rounded rectangle. The script consists of the following blocks:

- когда флажок нажат
- спрятаться
- перейти на задний слой
- повторить 20 раз
  - установить x в выдать случайное от -160 до 160
  - установить y в выдать случайное от -80 до -120
  - повернуться в направлении выдать случайное от 0 до 360
  - создать клон самого себя
- когда я начинаю как клон
- показаться

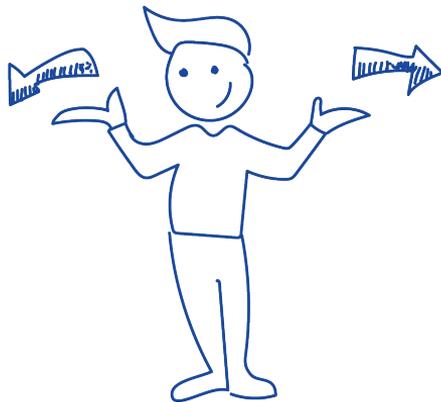
On the right, a forest scene is shown with three characters: Эрик (Eric), Роб (Rob), and Дина (Dina). A yellow arrow points to the 'ветки' sprite in the bottom toolbar, which is also highlighted with a yellow rounded rectangle. The 'ветки' sprite is currently hidden in the scene.

Below the scene, the 'Спрайт' (Sprite) panel shows the 'ветки' sprite selected. The 'Показать' (Show) checkbox is checked. The 'Сцена' (Stage) panel shows the forest background selected.

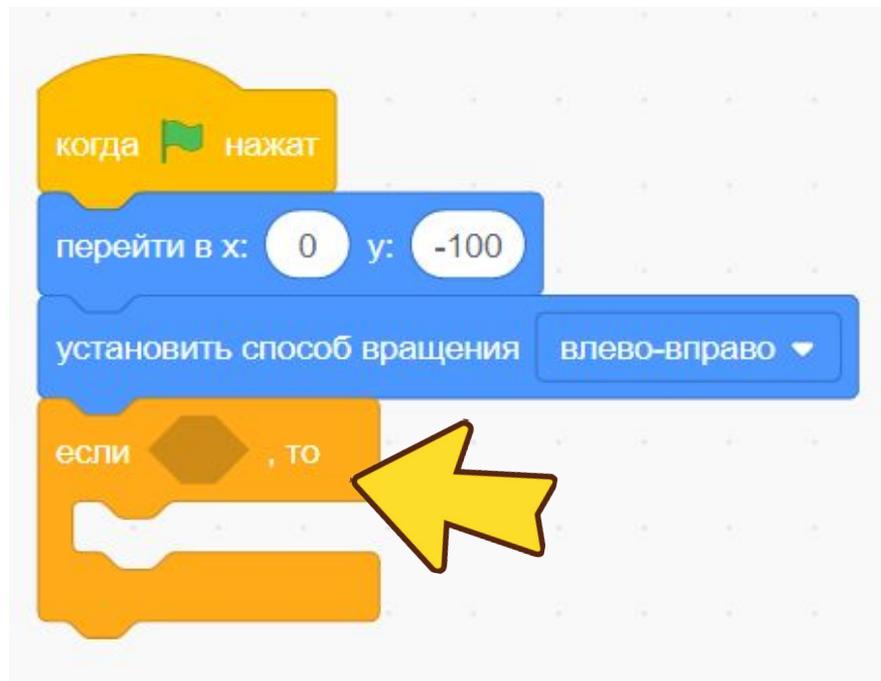
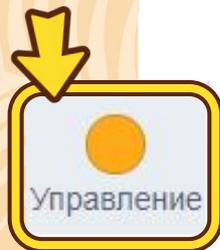


## Алгоритм движения героя вправо

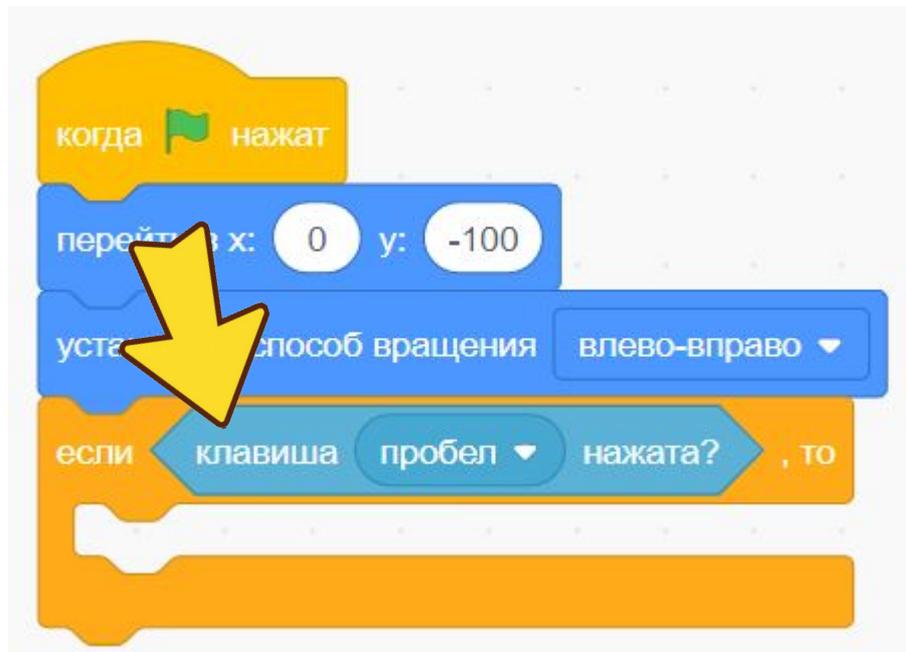
1. Проверить, нажата ли клавиша вправо?
2. Если да, то повернуться вправо и сделать шаг.
3. Повторять проверку во время всей игры.



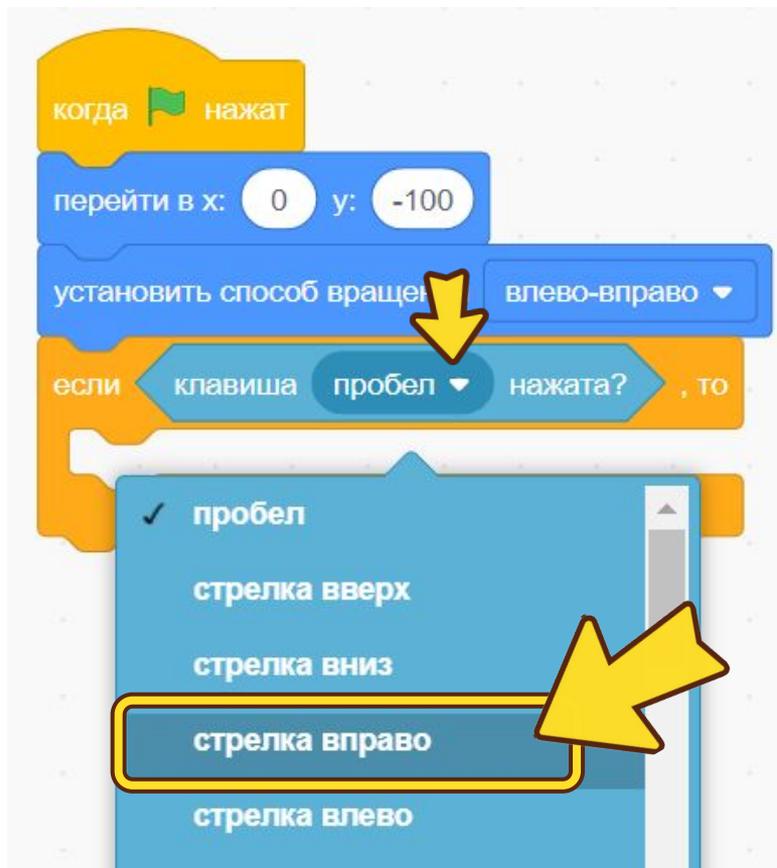
Запрограммируем управление Эриком по алгоритму Дины.  
Добавьте команду «если то» из раздела «Управление».



Добавьте условие «клавиша пробел нажата». Его можно найти в разделе «Сенсоры». Но нам нужно проверить не пробел: мы запрограммируем движение вправо и влево, значит, **нам нужна клавиша... Какая?**



Стрелка вправо! Точно! Выберите именно её из списка.  
Что же дальше? Сверимся с заметками Дины.

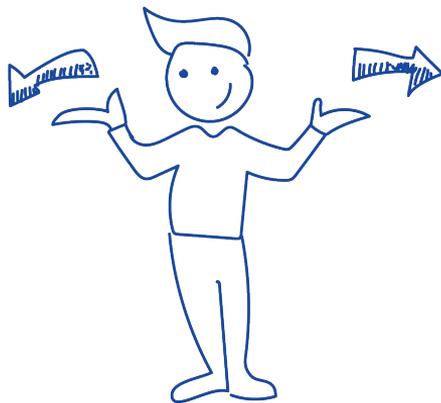


The image shows a Scratch script on a light gray grid background. The script starts with a yellow 'когда флажок нажат' (when green flag clicked) block. This is followed by a blue 'перейти в x: 0 y: -100' (go to x: 0 y: -100) block. Next is another blue block 'установить способ вращения влево-вправо' (set rotation style to left-right), with a yellow arrow pointing to the dropdown menu. Below this is an orange 'если клавиша пробел нажата?' (if space key pressed?) block. A blue dropdown menu is open below the 'если' block, listing five options: 'пробел' (checked), 'стрелка вверх', 'стрелка вниз', 'стрелка вправо', and 'стрелка влево'. A yellow arrow points to the 'стрелка вправо' option, which is highlighted with a yellow border.

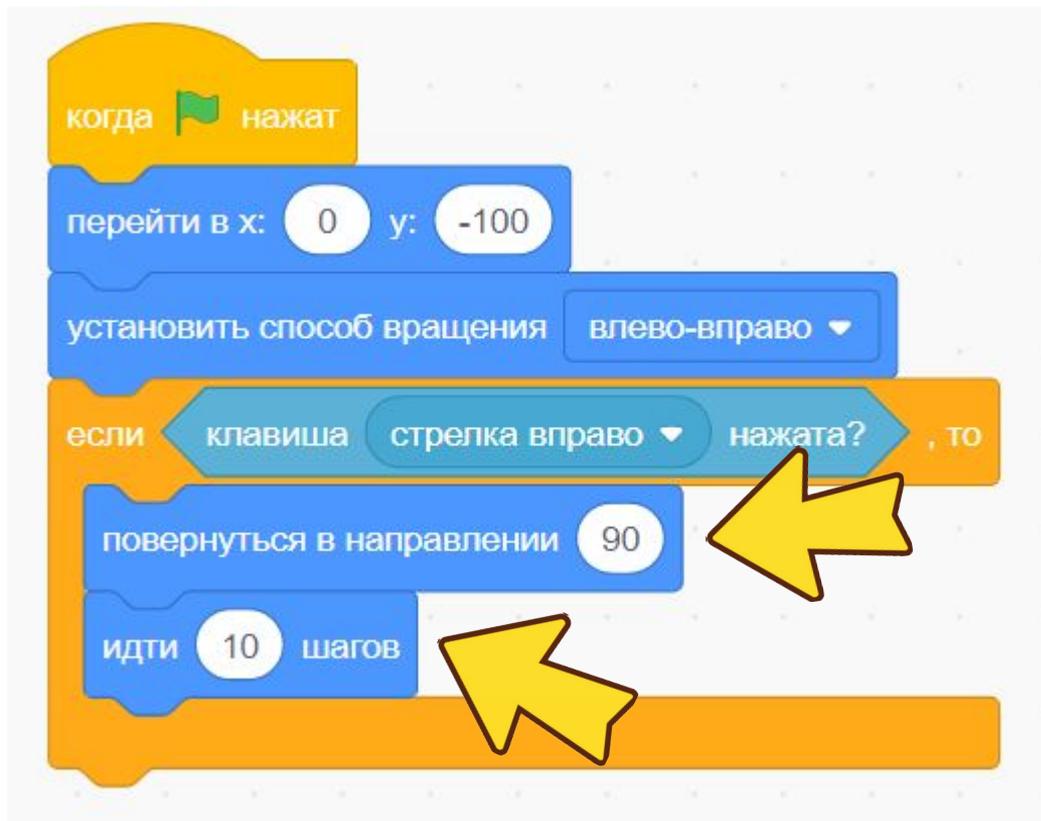
```
когда флажок нажат
  перейти в x: 0 y: -100
  установить способ вращения влево-вправо
  если клавиша пробел нажата?
    пробел
    стрелка вверх
    стрелка вниз
    стрелка вправо
    стрелка влево
```

## Алгоритм движения героя вправо

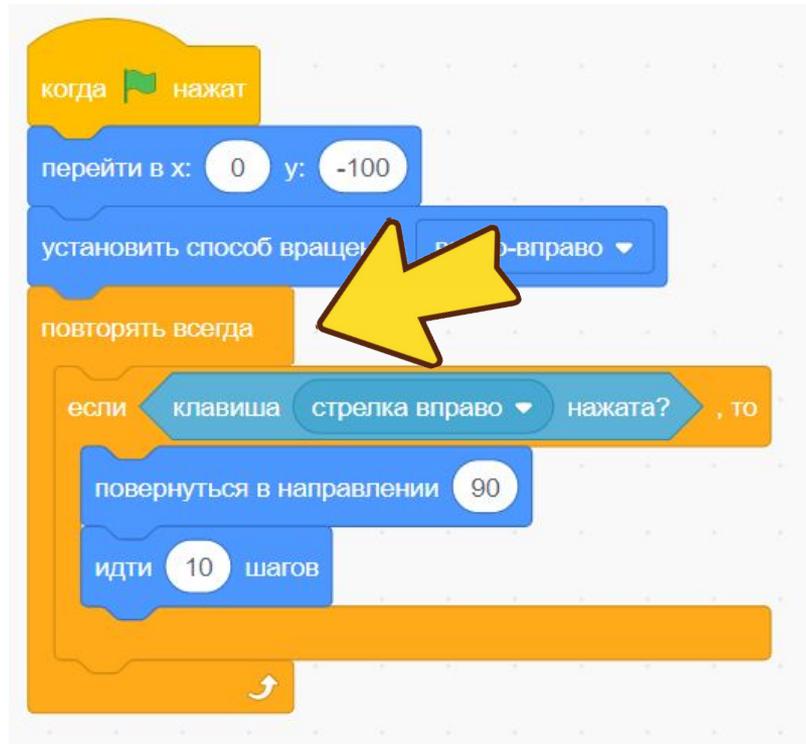
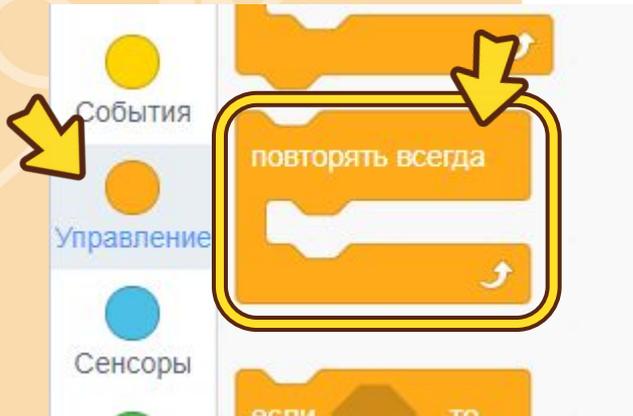
1. Проверить, нажата ли клавиша вправо?
2. Если да, то повернуться вправо и сделать шаг.
3. Повторять проверку во время всей игры.

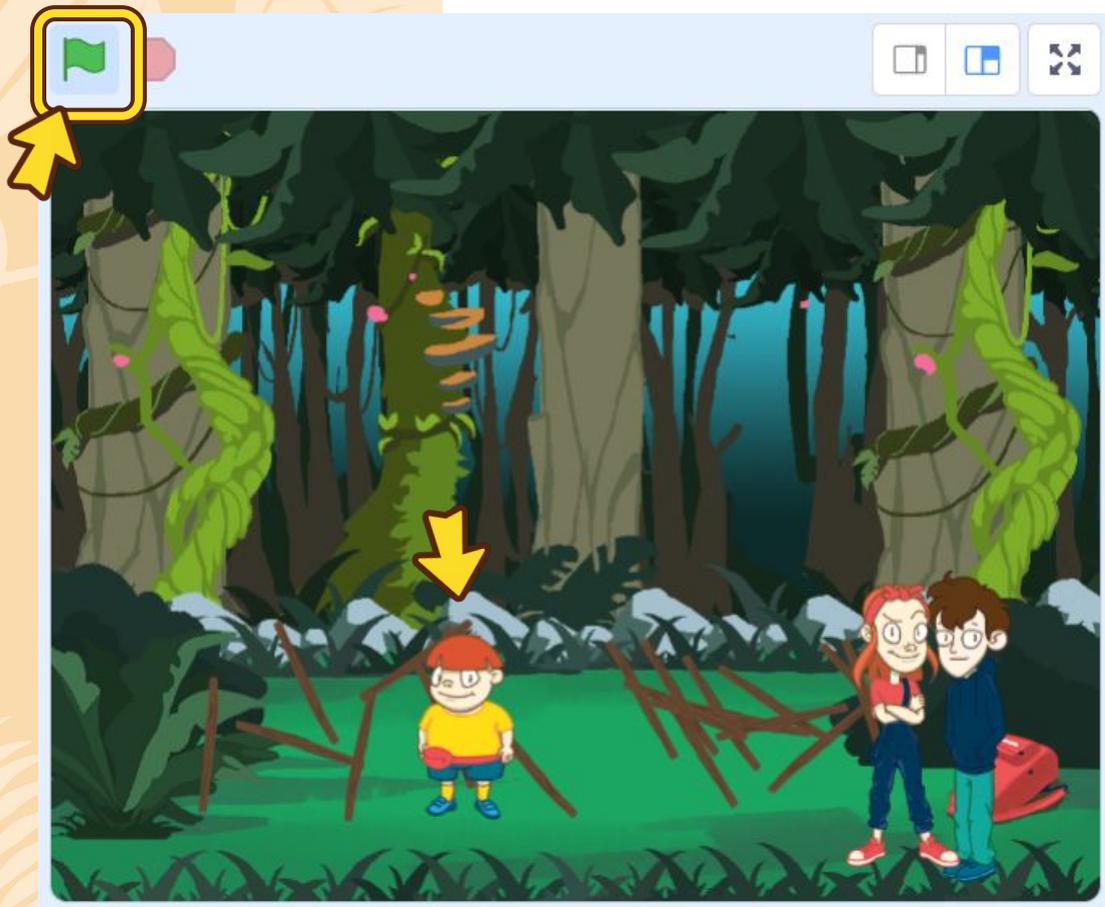


Нужно сделать поворот вправо и шаг, если условие ВЕРНОЕ, ИСТИННОЕ, ПРАВДИВОЕ. Эти команды вы уже использовали: поворот и шаг лежат в разделе «Движение»



Повторять проверку нужно во время всей игры — значит ВСЕГДА. Нужен цикл, который работает бесконечно. Помните, на уроке с Диной мы делали танец куриц? Там как раз был бесконечный цикл: курицы крутились без остановки. Вот и сейчас возьмите цикл «повторять всегда» из списка «Управление» и поставьте его ВОКРУГ команды «если то».

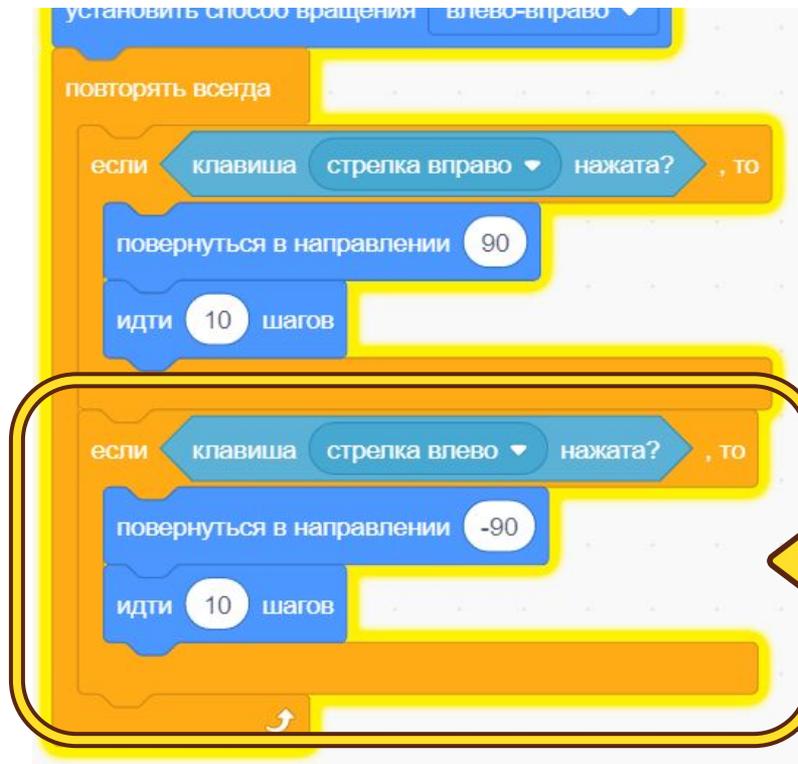




Эрик движется вправо.  
Супер!

Теперь **создайте для него второе условие с клавишей влево. Это можно сделать внутри того же самого цикла.**

Вот так выглядит второе условие для управления Эриком. Обратите внимание, что во втором условии указаны клавиша ВЛЕВО и поворот ВЛЕВО (вспоминайте, как мы настраивали его в прошлый раз).



*(поёт на мотив странной песенки)*

Ааааа! Я бегаю в панике по веткам,  
потому что они не идут ко мне  
в ручки, что же делааааать?

