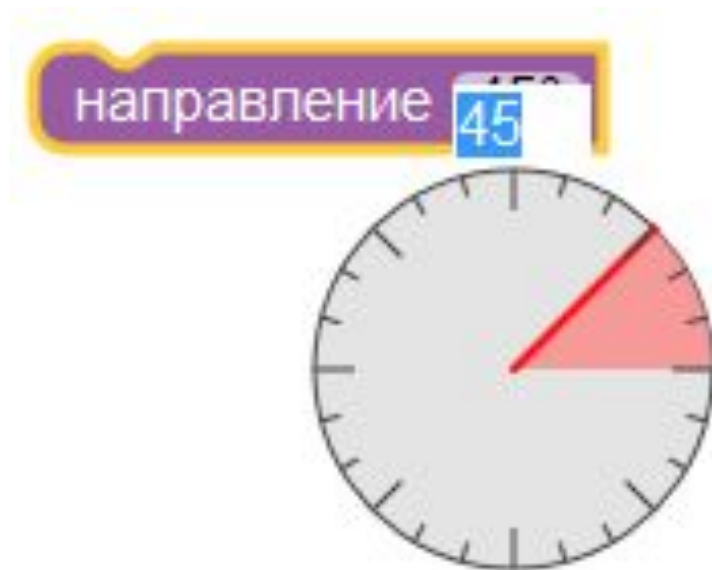
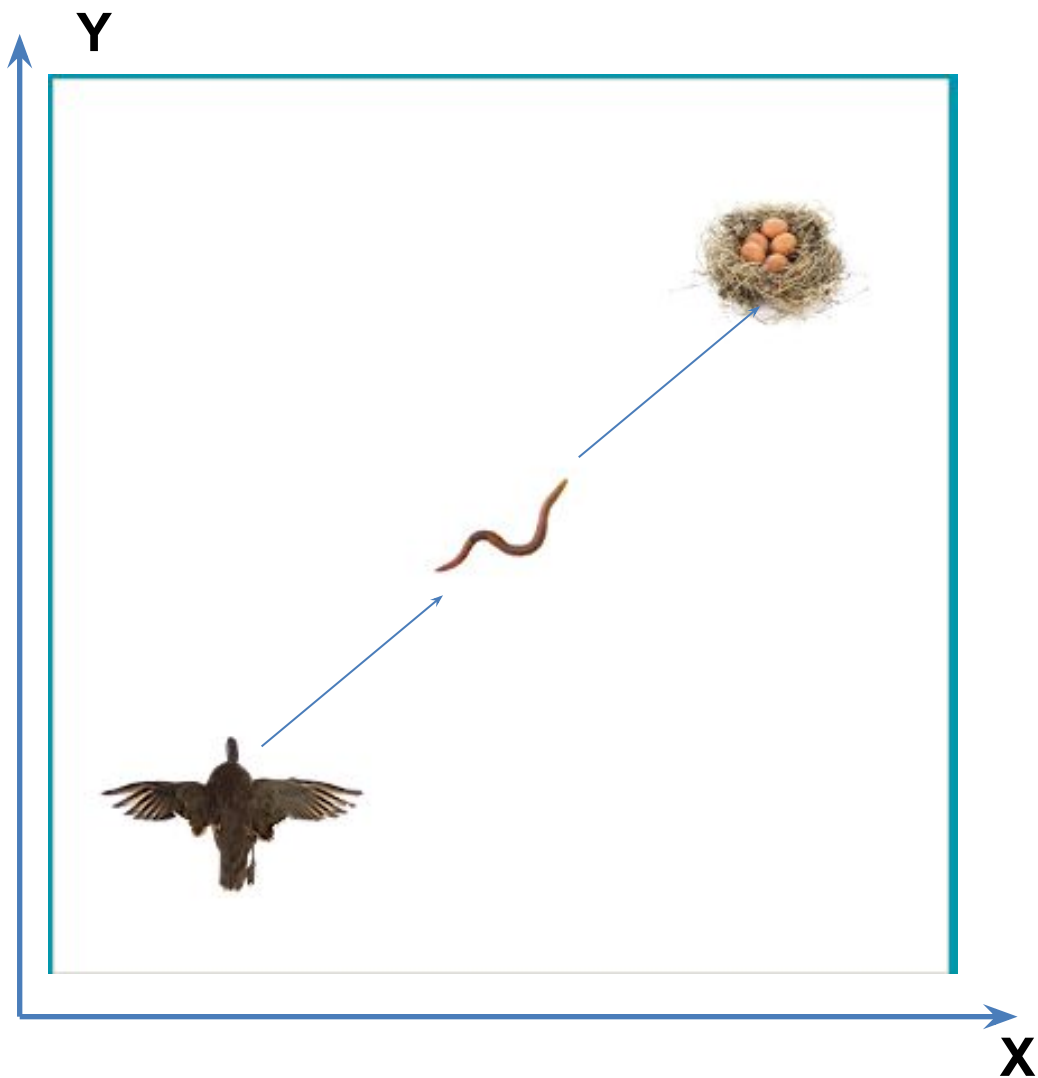


Исполнитель Птица

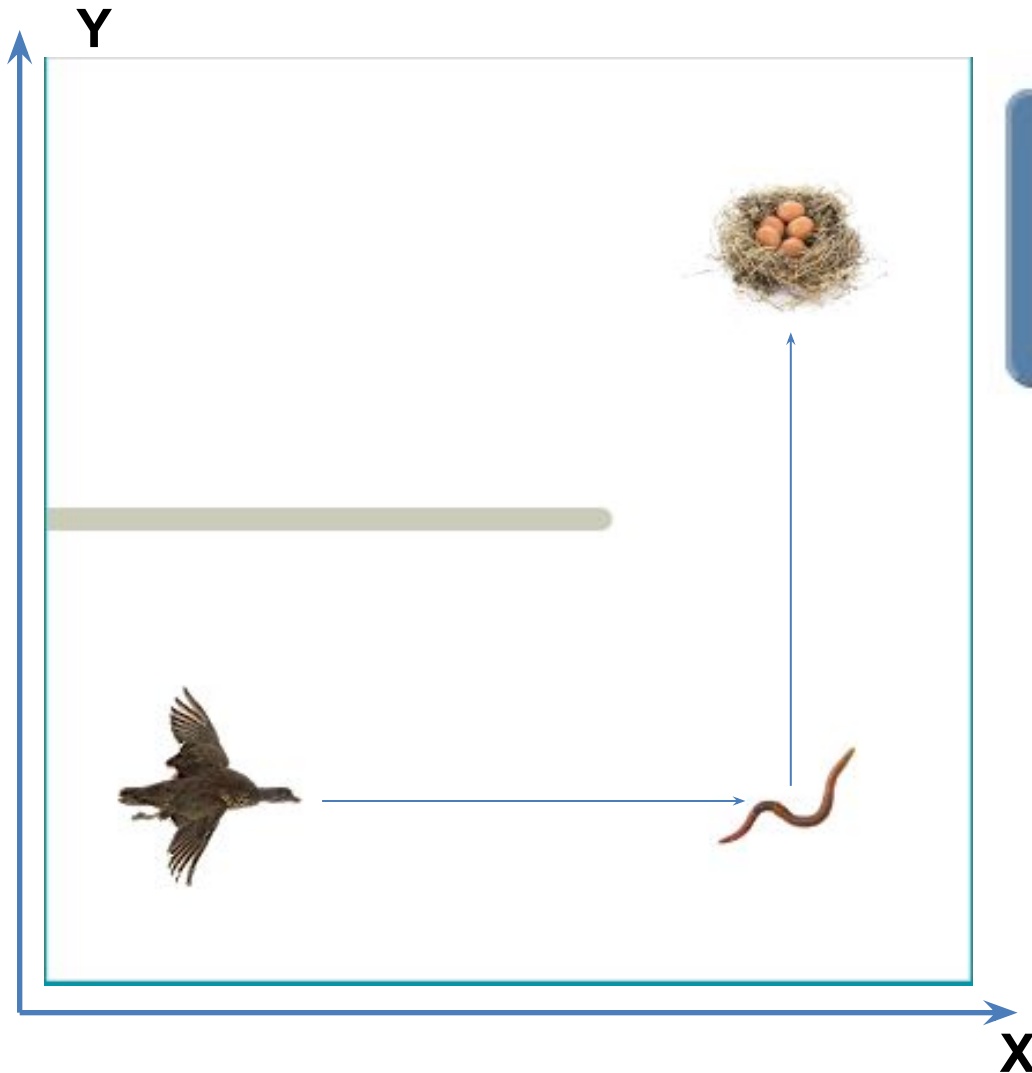
Алгоритмическая конструкция «ветвление»



Задача 1



Задача 2



если

выполнить

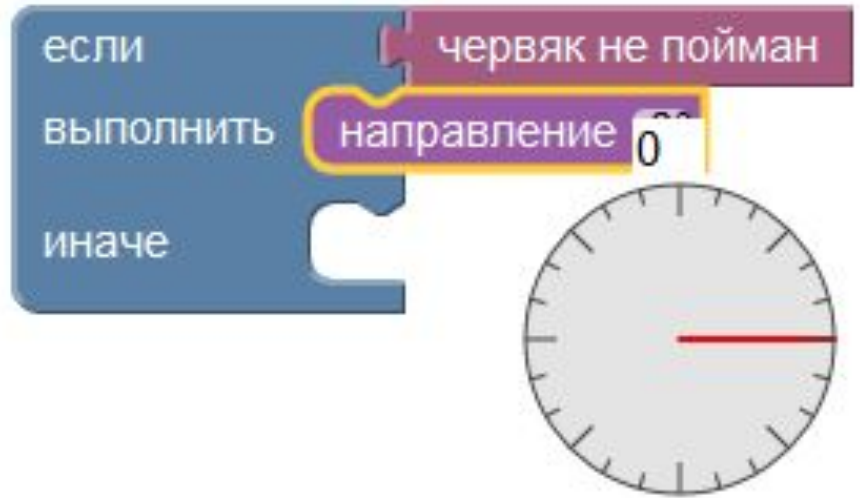
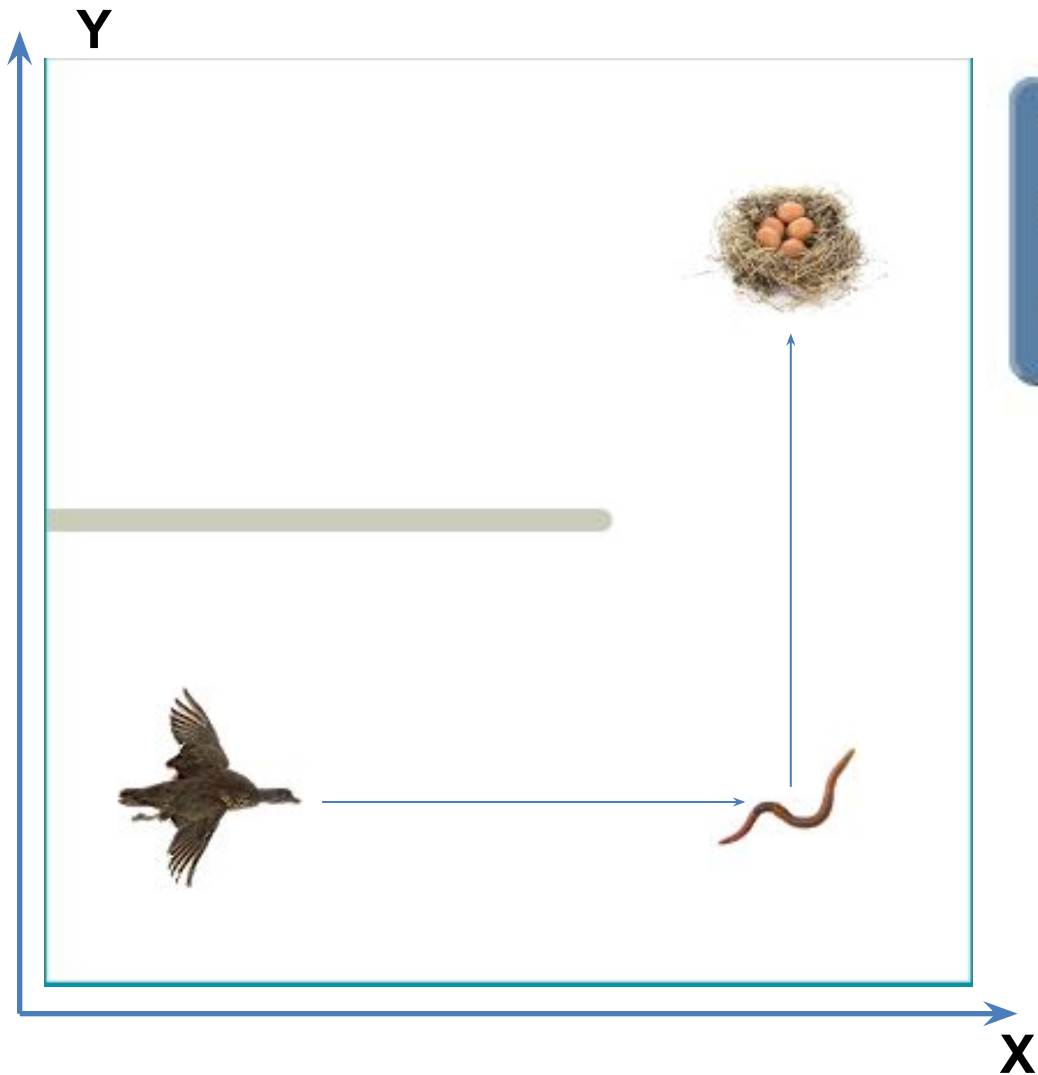
иначе

червяк не пойман

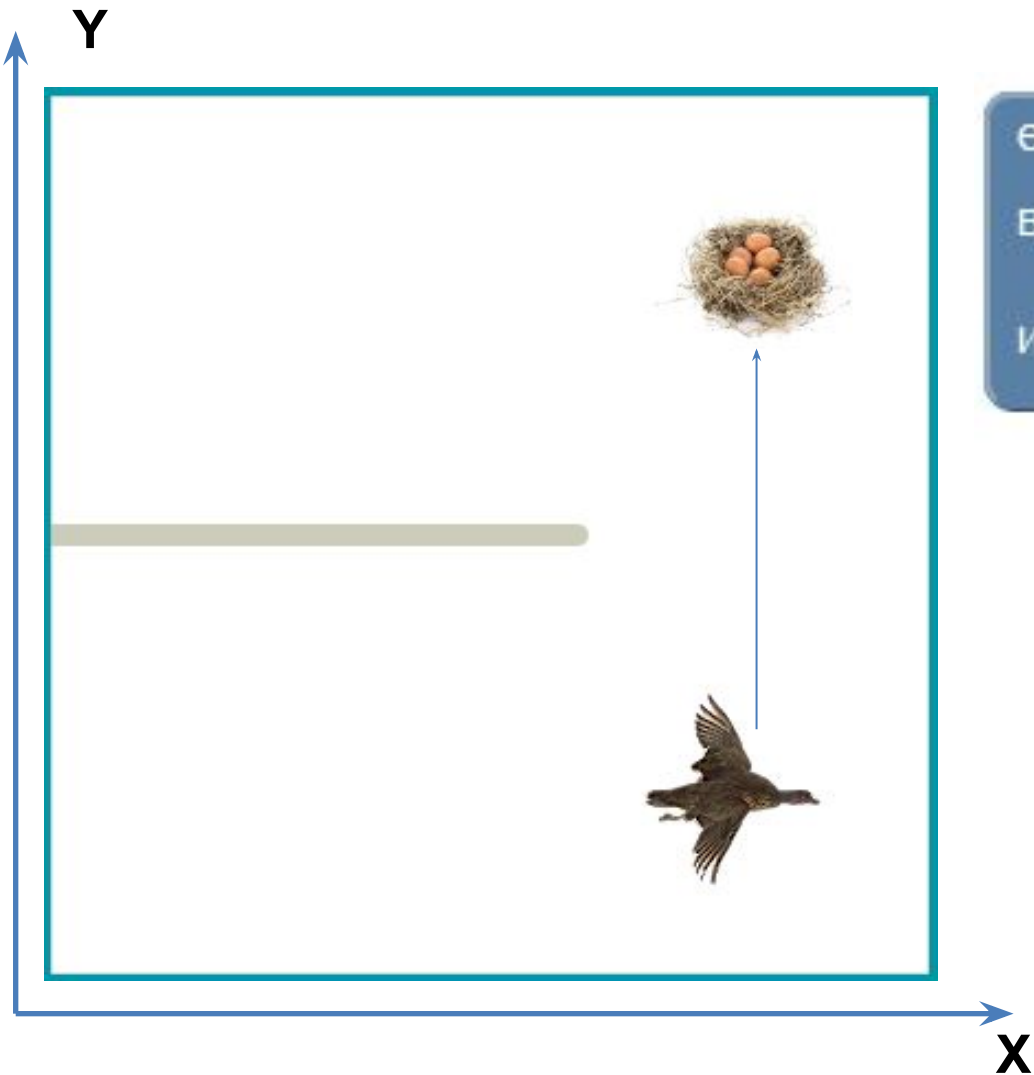
1) Какое направление нужно выбрать, если червяк не пойман?

2) Какое направление нужно выбрать, если червяк уже пойман?

Задача 2 – 1 этап



Задача 2 – 2 этап



если

червяк не пойман

выполнить

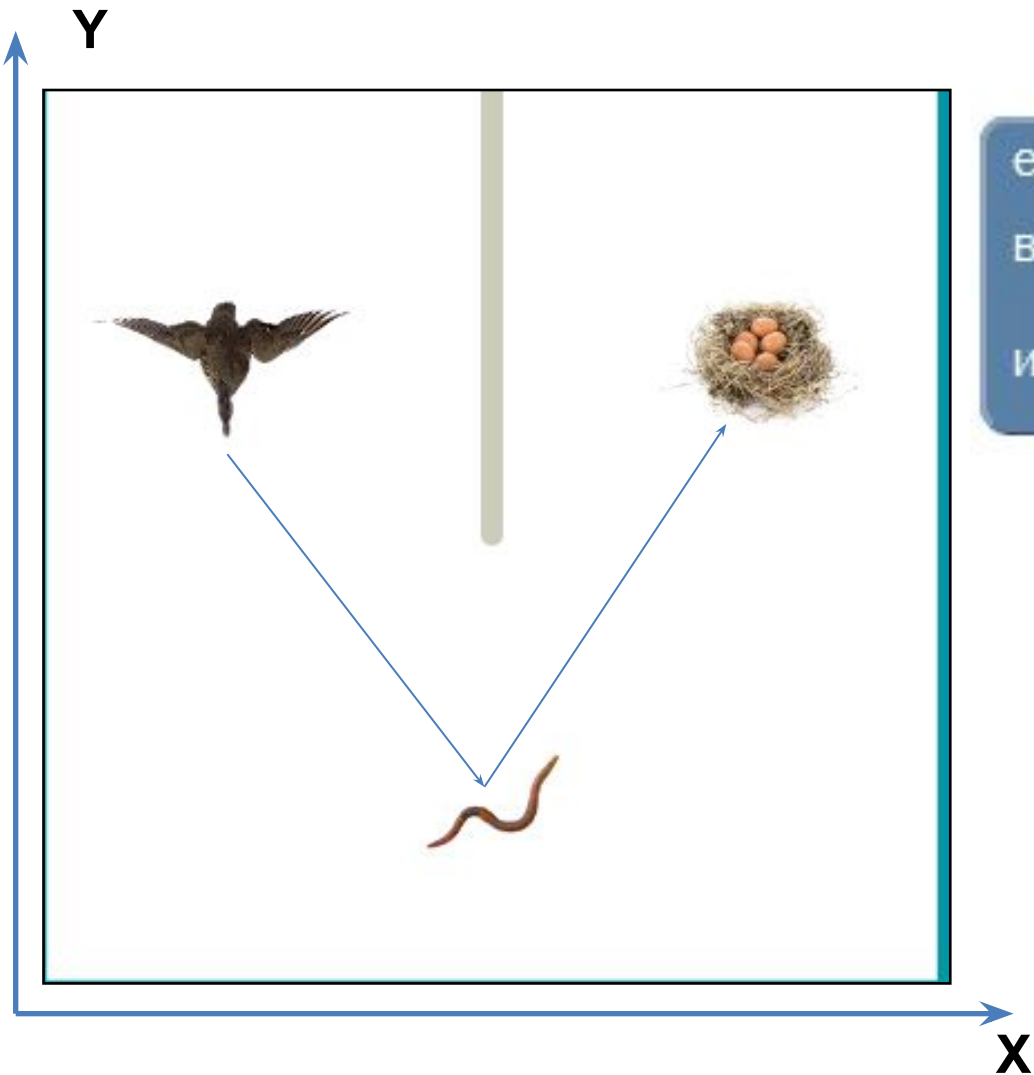
направление 0°

иначе

направление 90°



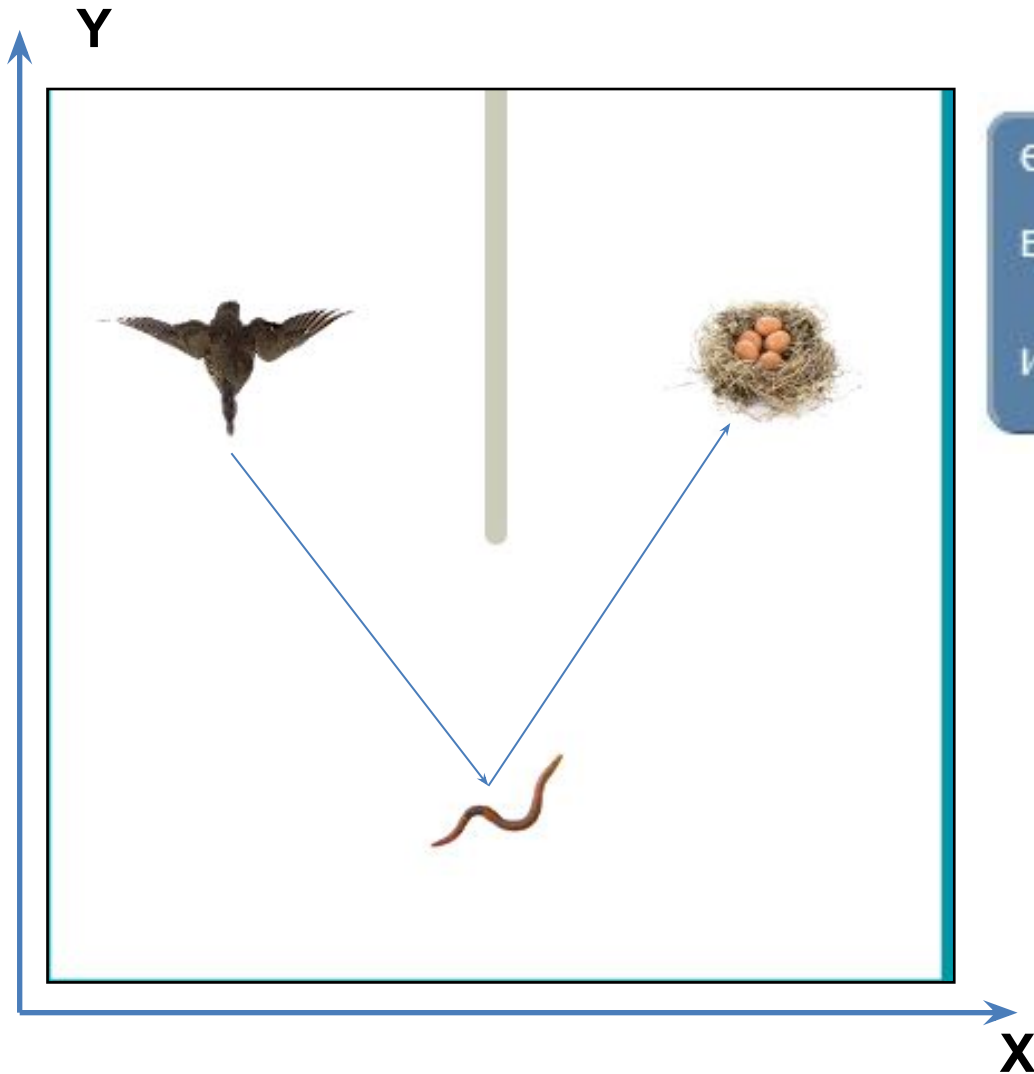
Задача 3 (самостоятельно)



если
выполнить
иначе

червяк не пойман

Задача 3 (проверка)



если

червяк не пойман

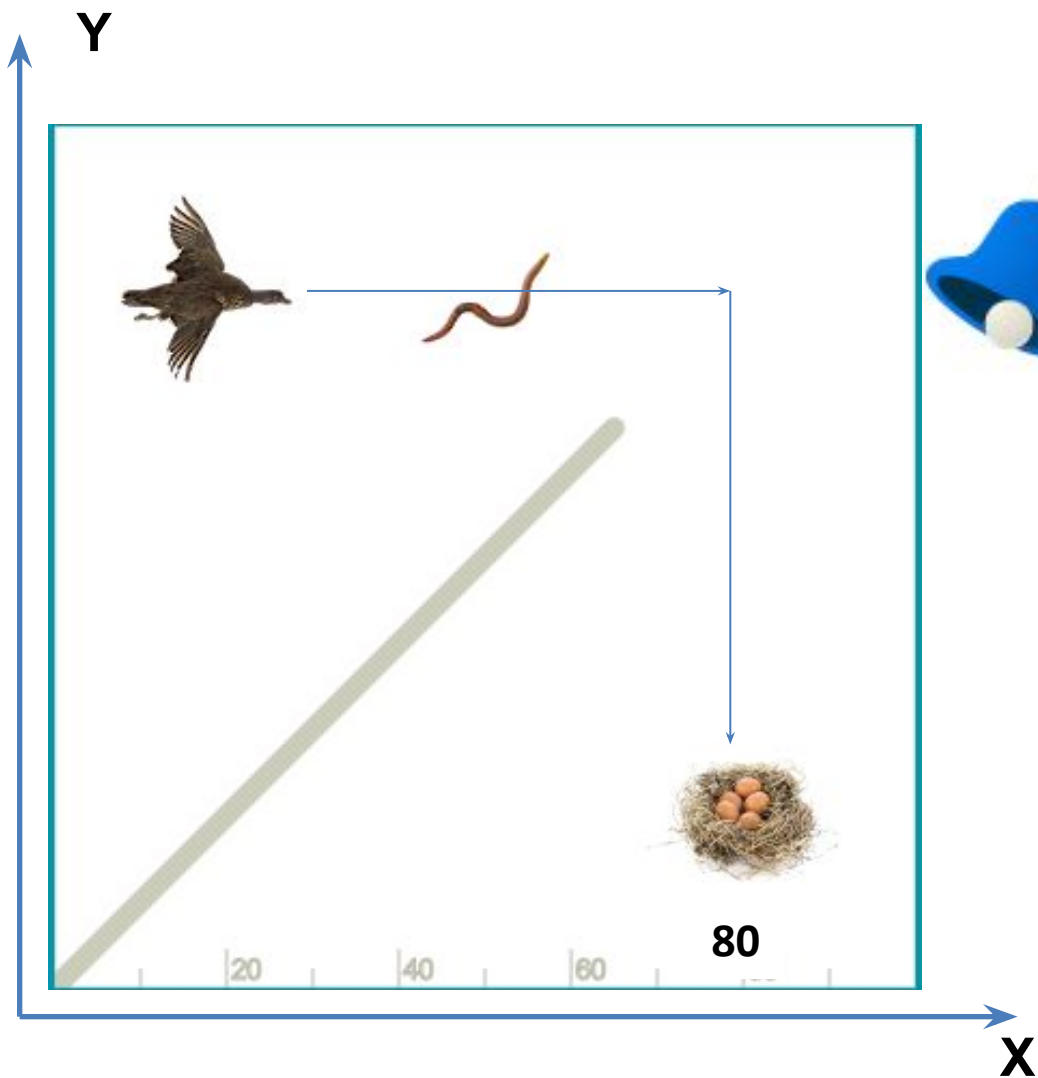
выполнить

направление 300°

иначе

направление 60°

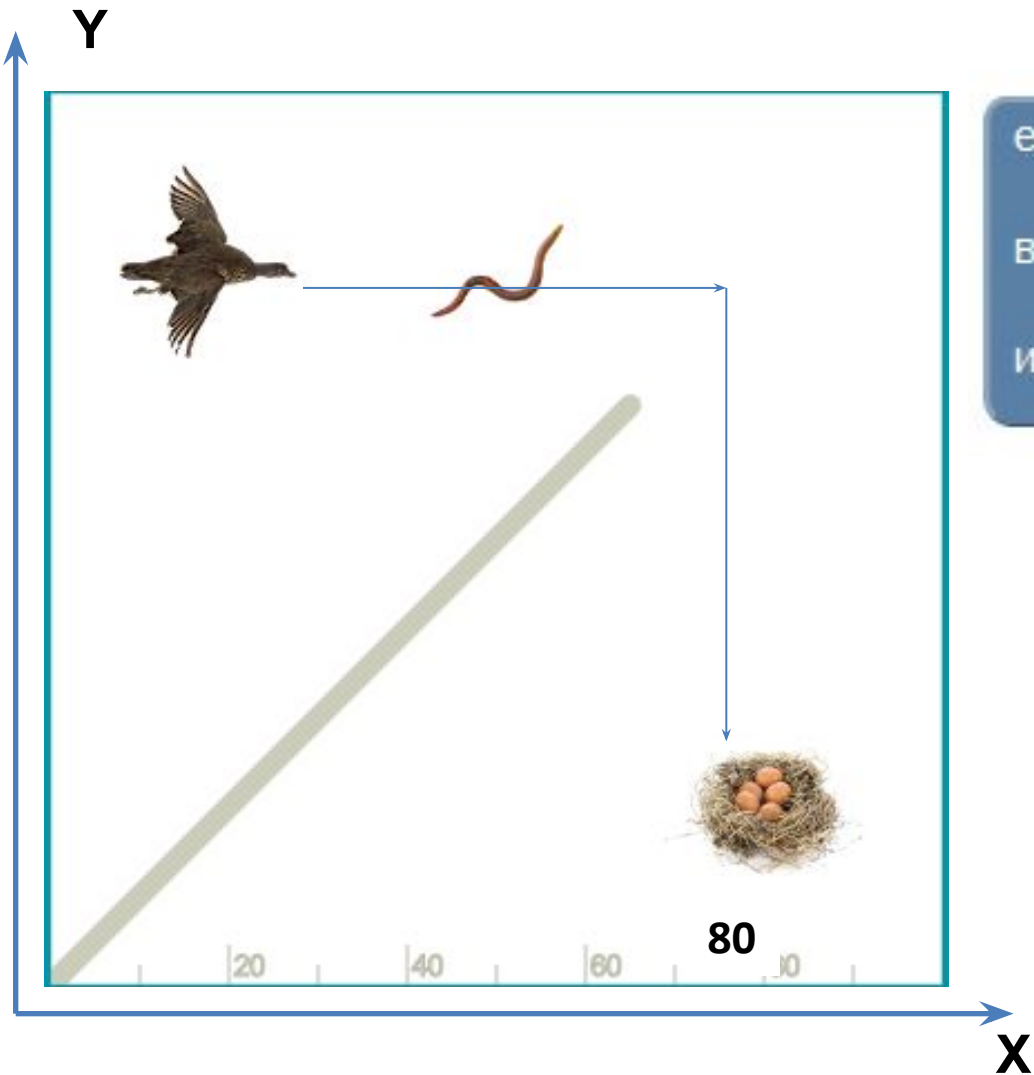
Задача 4



'x' - это текущее горизонтальное положение. Используй этот блок, чтобы двигаться в одном направлении, если 'x' меньше числа, или в другом направлении, в противном случае.



Задача 4 – 1 этап

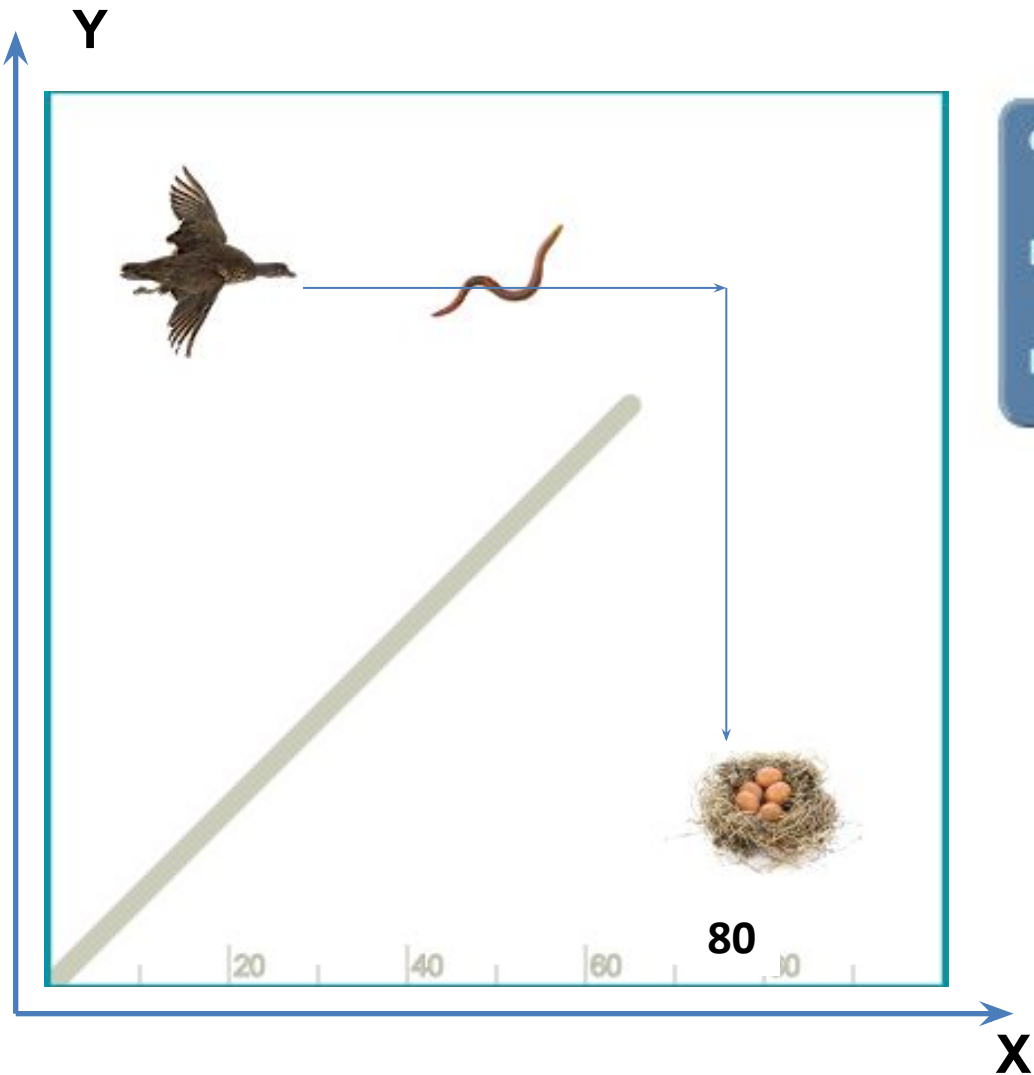


если x $<$ 80

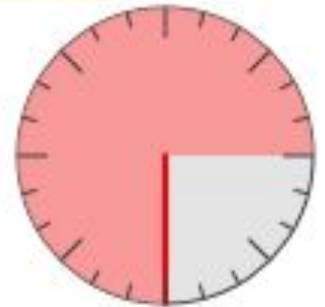
выполнить направление

иначе

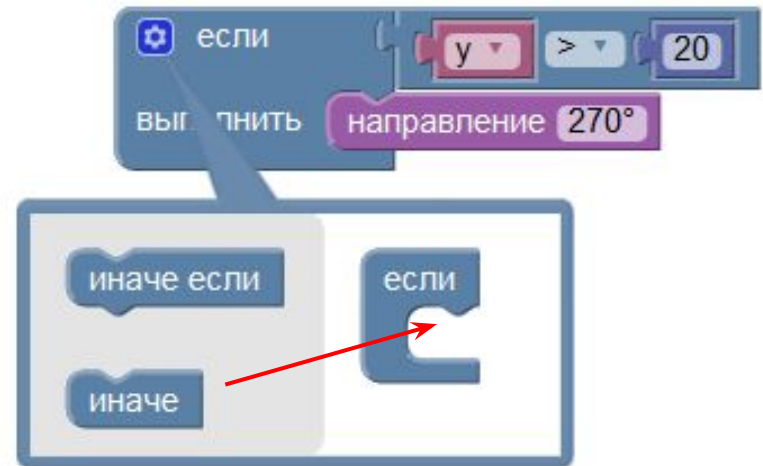
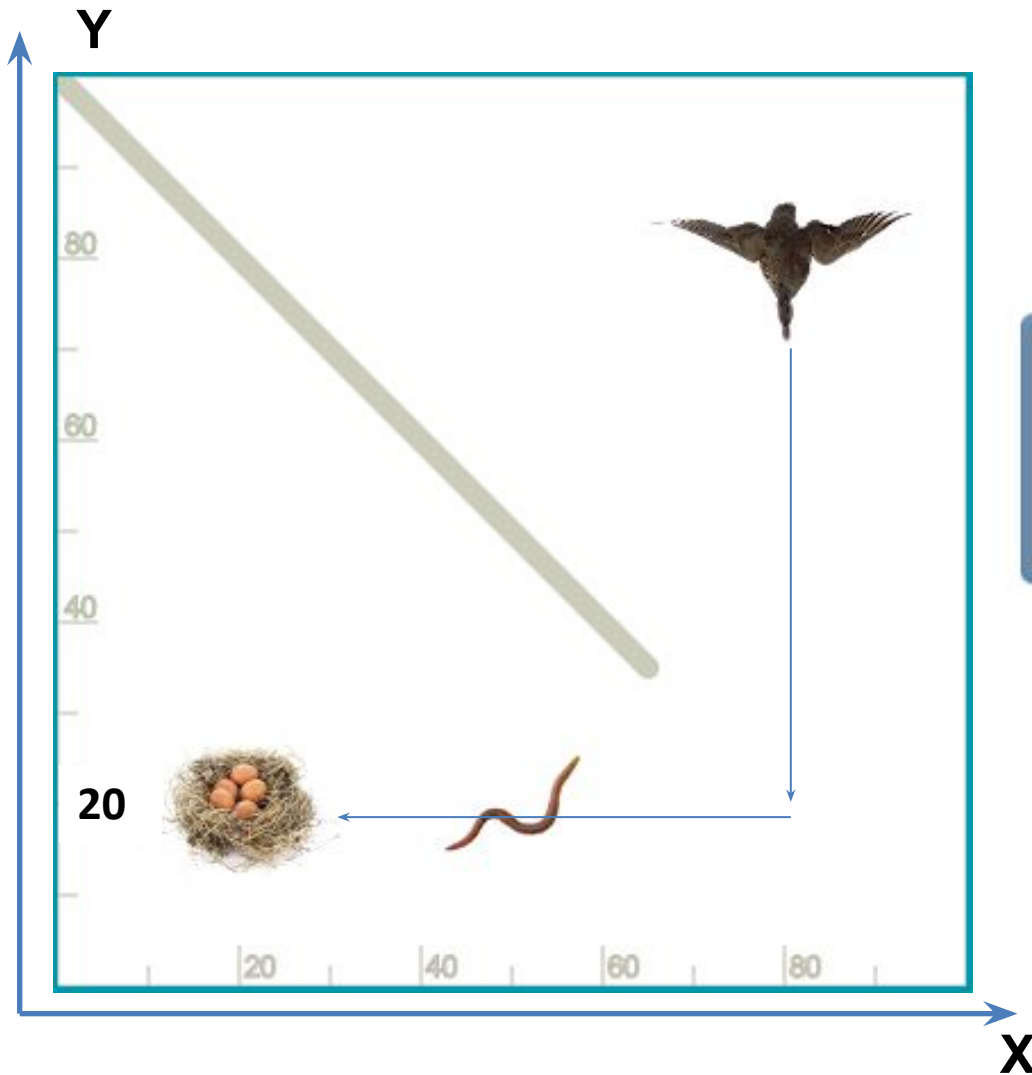
Задача 4 – 2 этап



```
если [x] < 80  
  выполнить [направление 0°]  
иначе  
  направление 270
```

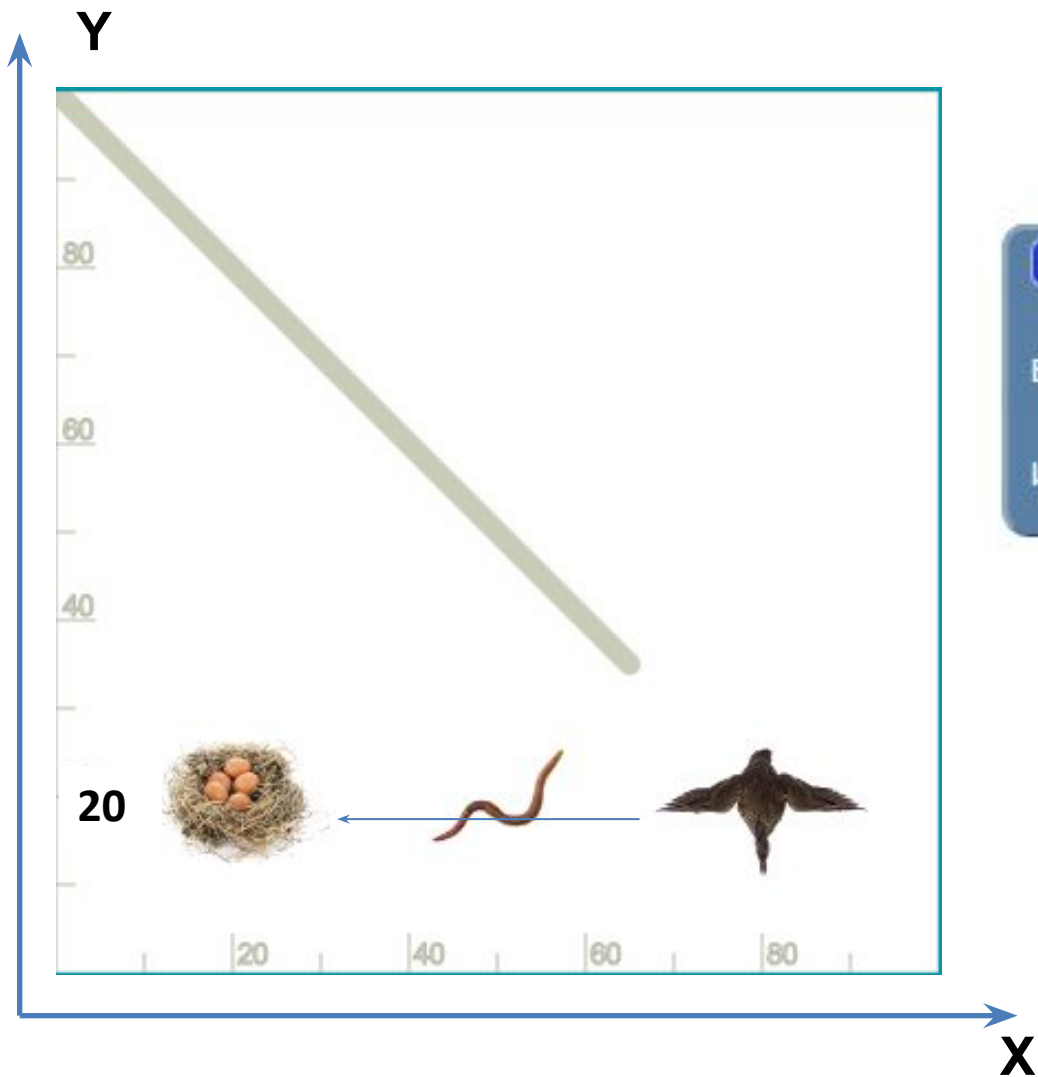


Задача 5 – 1 этап

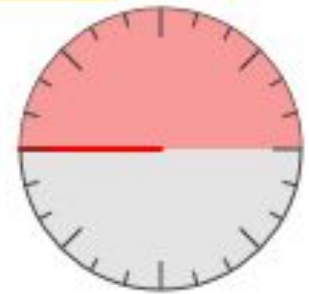


Перенеси блок "иначе" в блок "если".

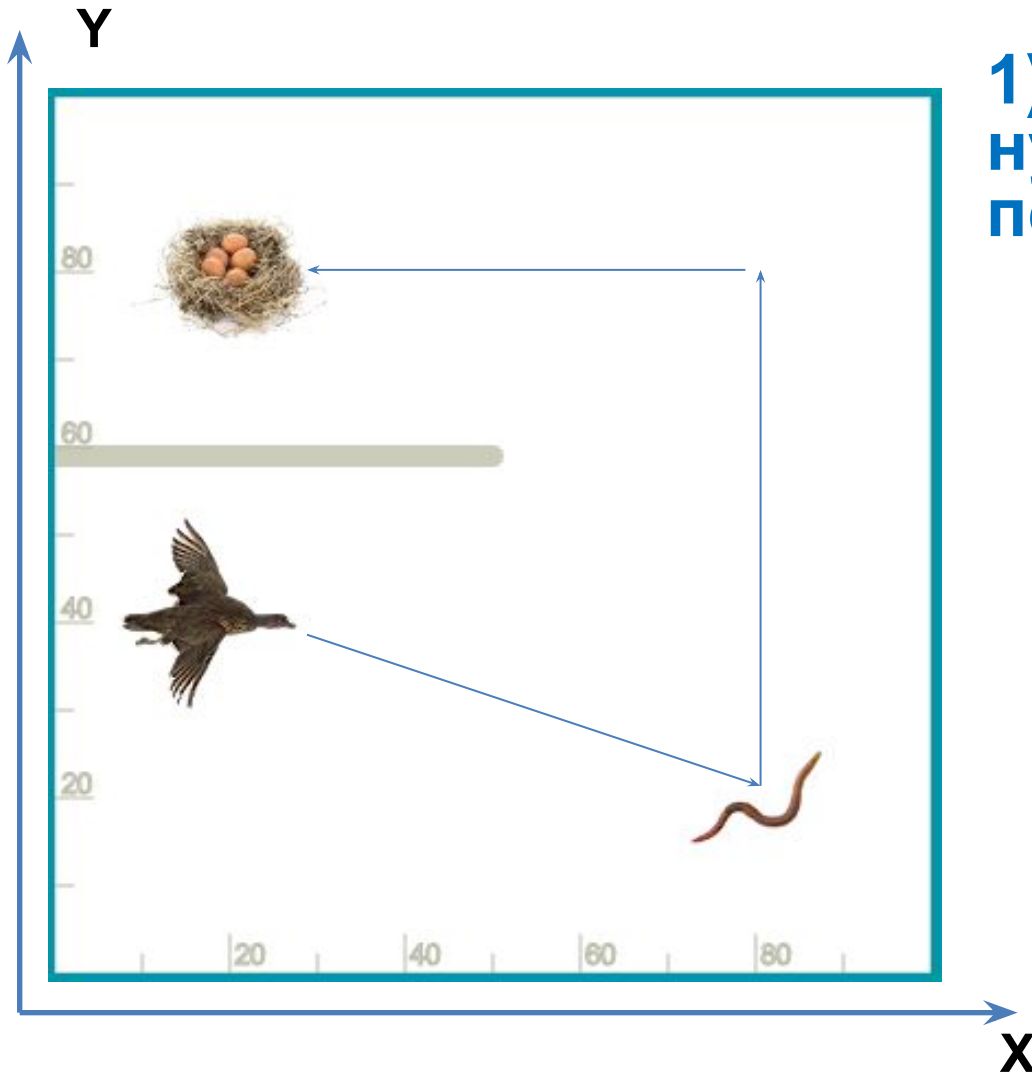
Задача 5 – 2 этап



```
если (y > 20)
  выполнить (направление 270°)
иначе
  выполнить (направление 180°)
```

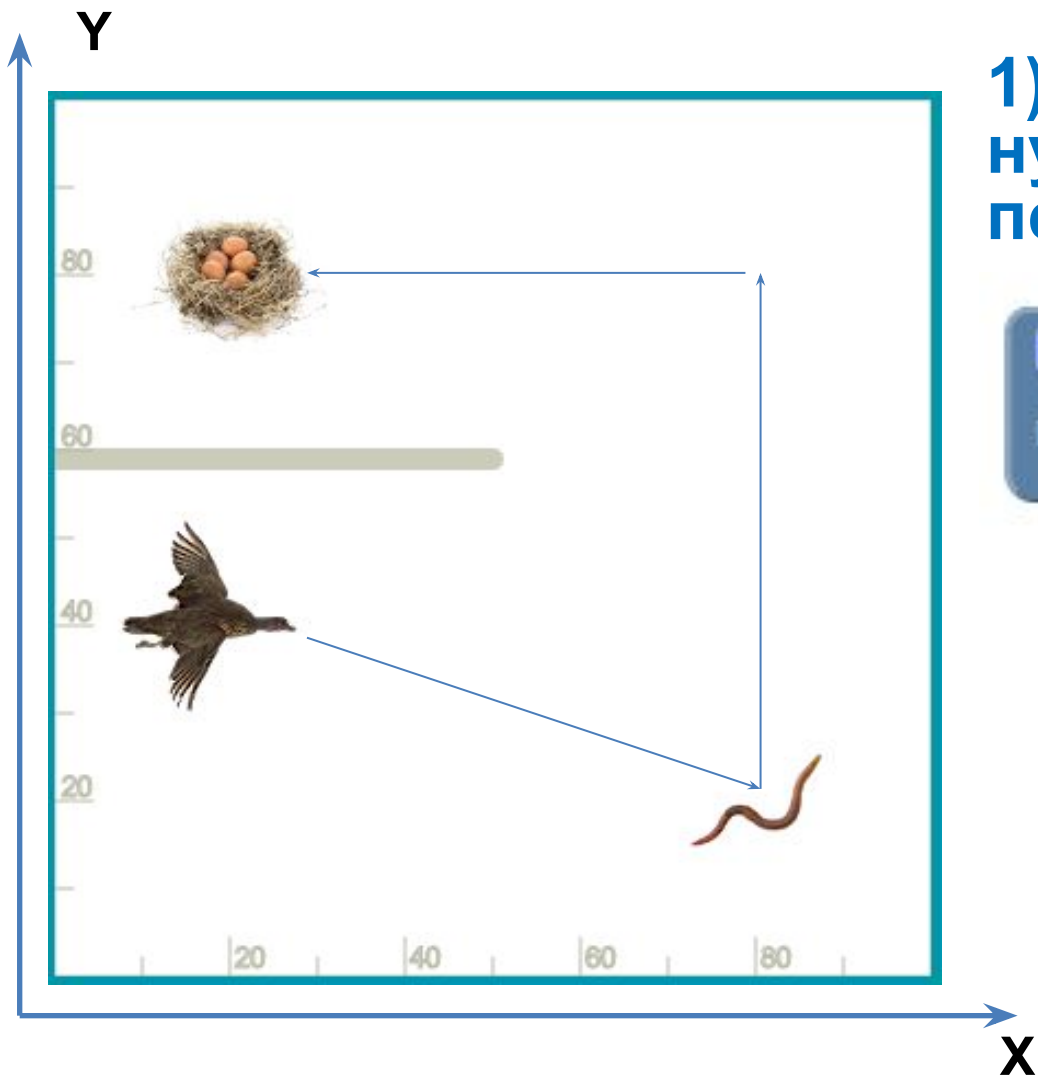


Задача 6 – 1 этап



1) Какое условие нужно проверить на первом этапе пути?

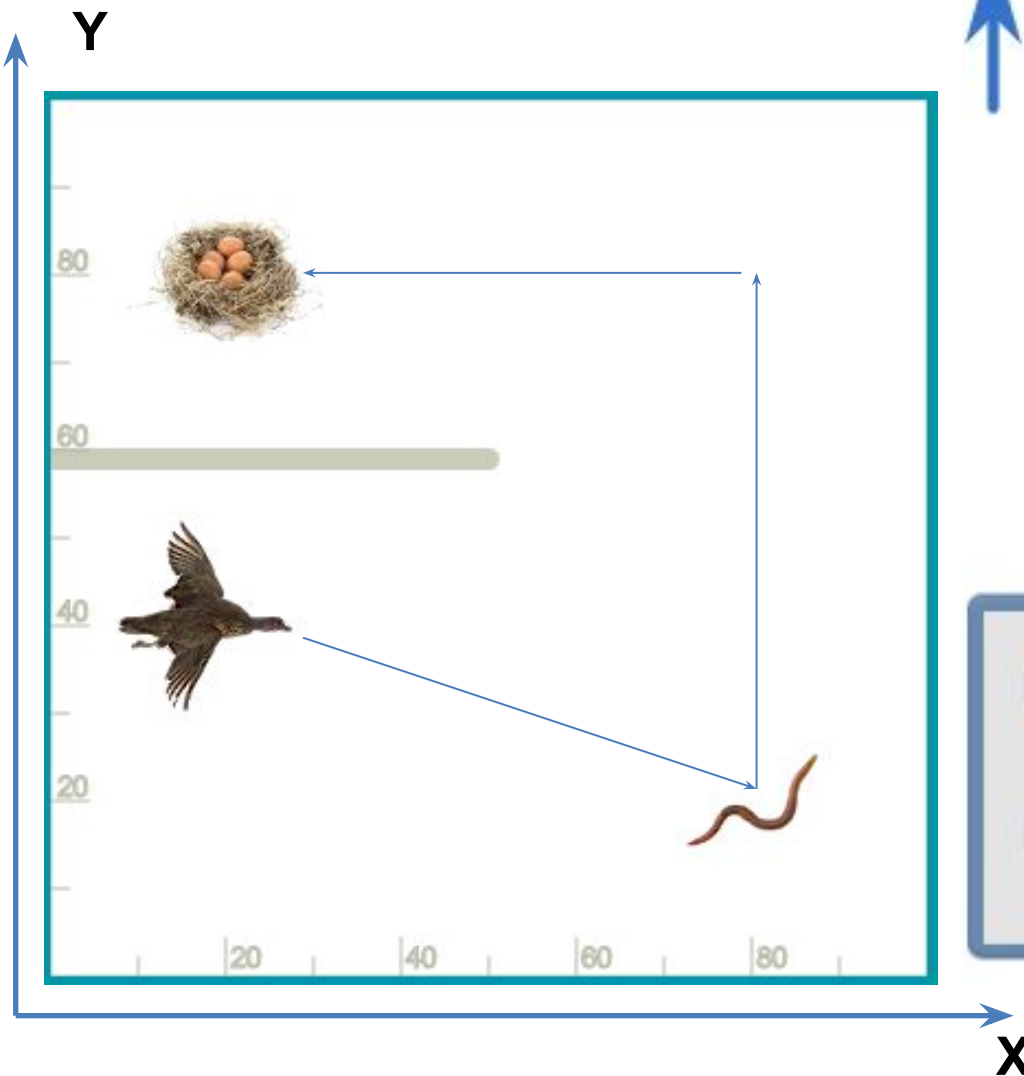
Задача 6 – 1 этап



1) Какое условие нужно проверить на первом этапе пути?



Задача 6 – 2 этап



На этом уровне требуются блоки "иначе если" и "иначе".



если

выполнить

иначе если

выполнить

иначе

червяк не пойман

направление 345°

иначе если

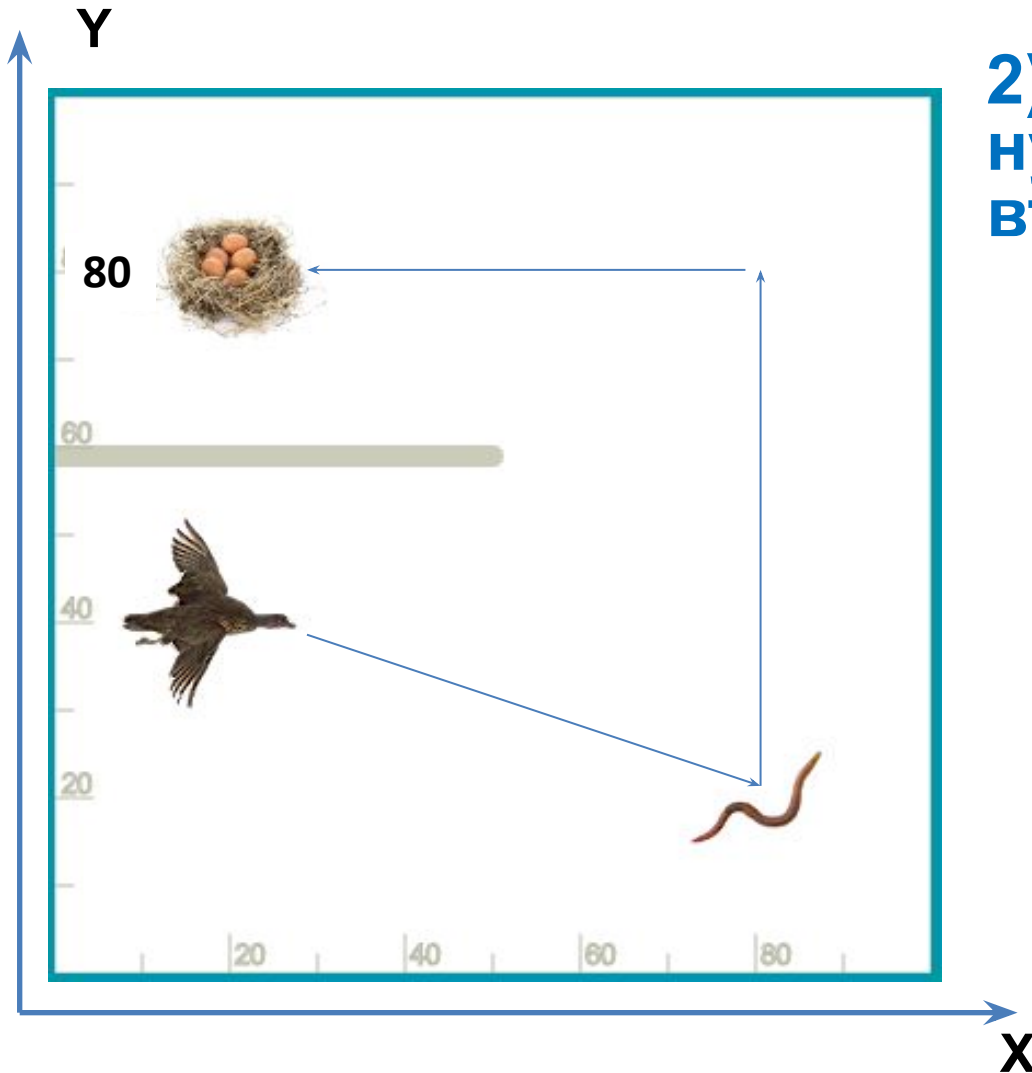
иначе

если

иначе если

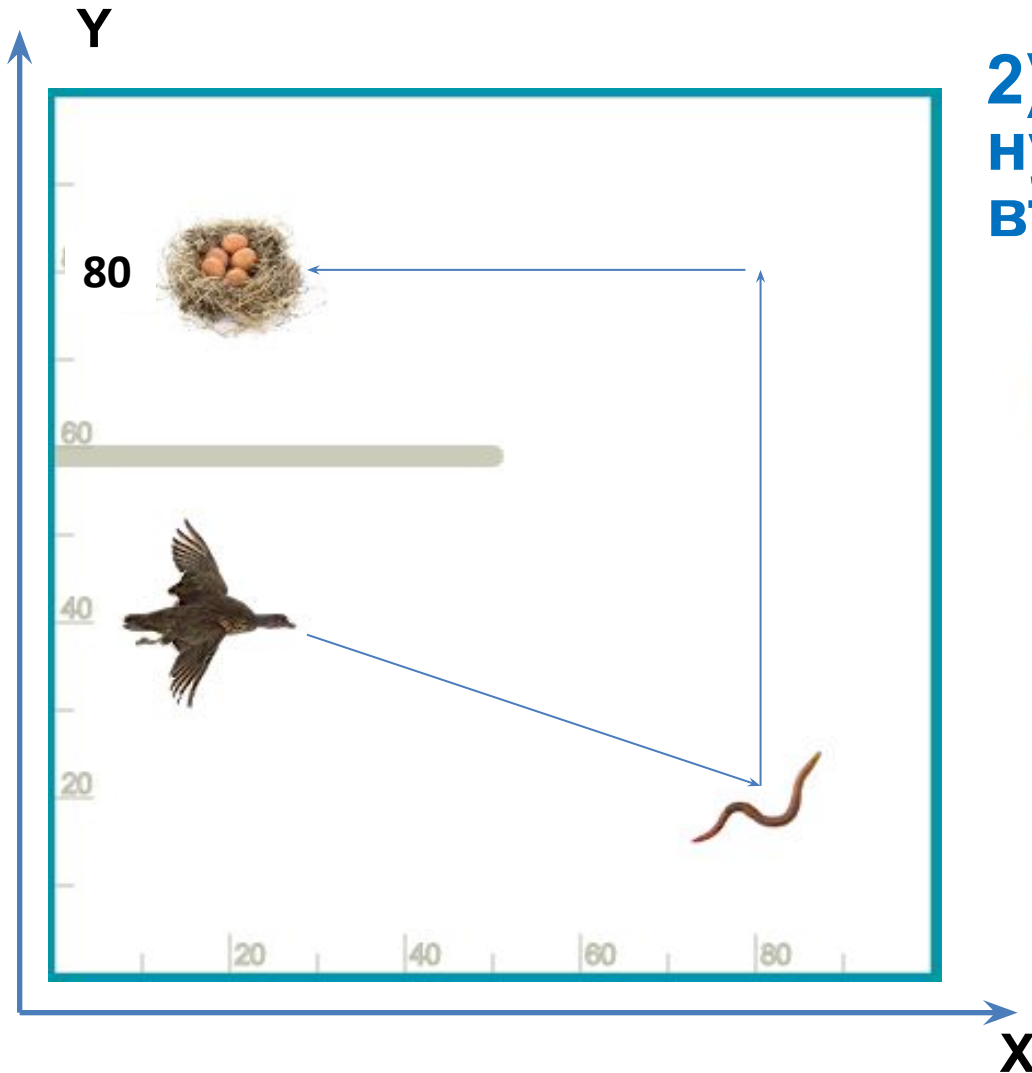
иначе

Задача 6 – 2 этап



2) Какое условие нужно проверить на втором этапе пути?

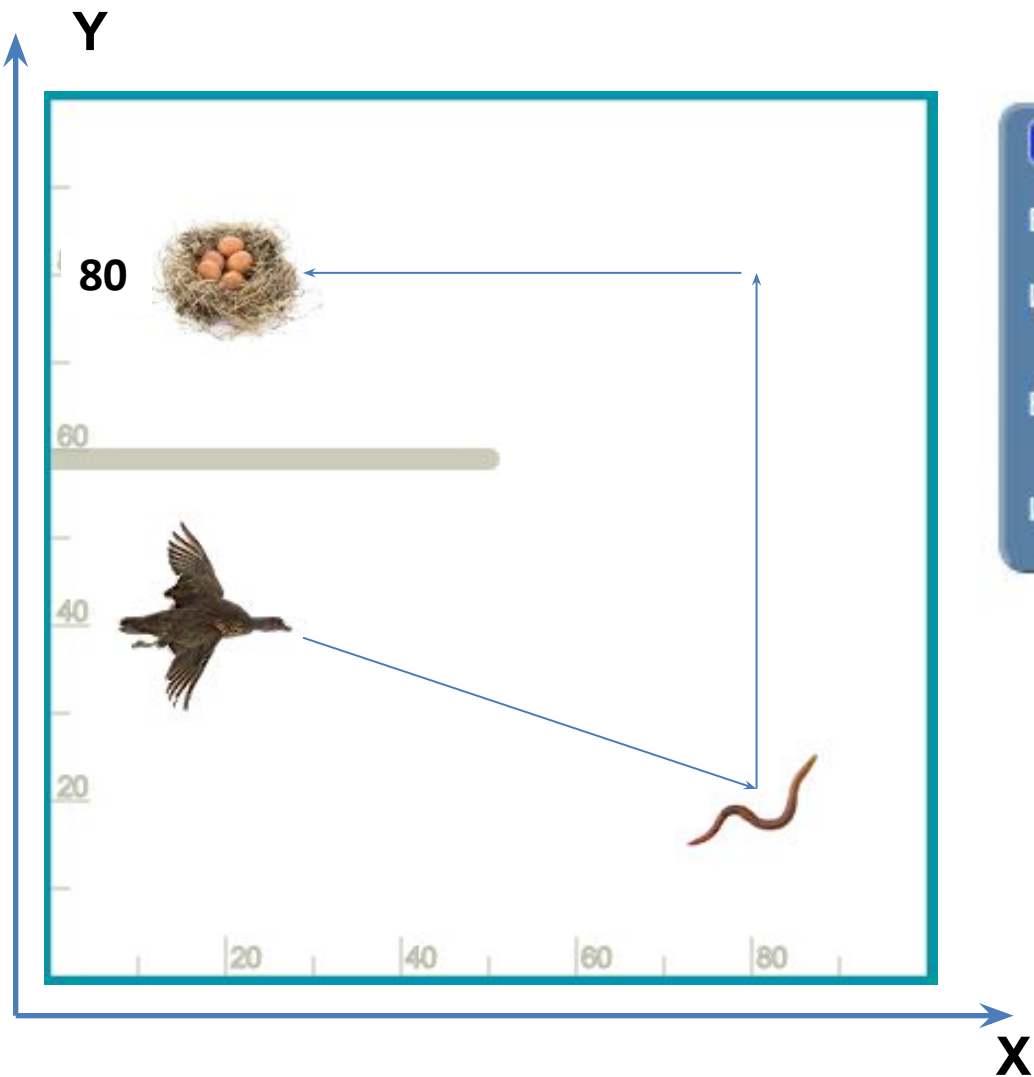
Задача 6 – 2 этап



2) Какое условие нужно проверить на втором этапе пути?



Задача 6 – 2 этап

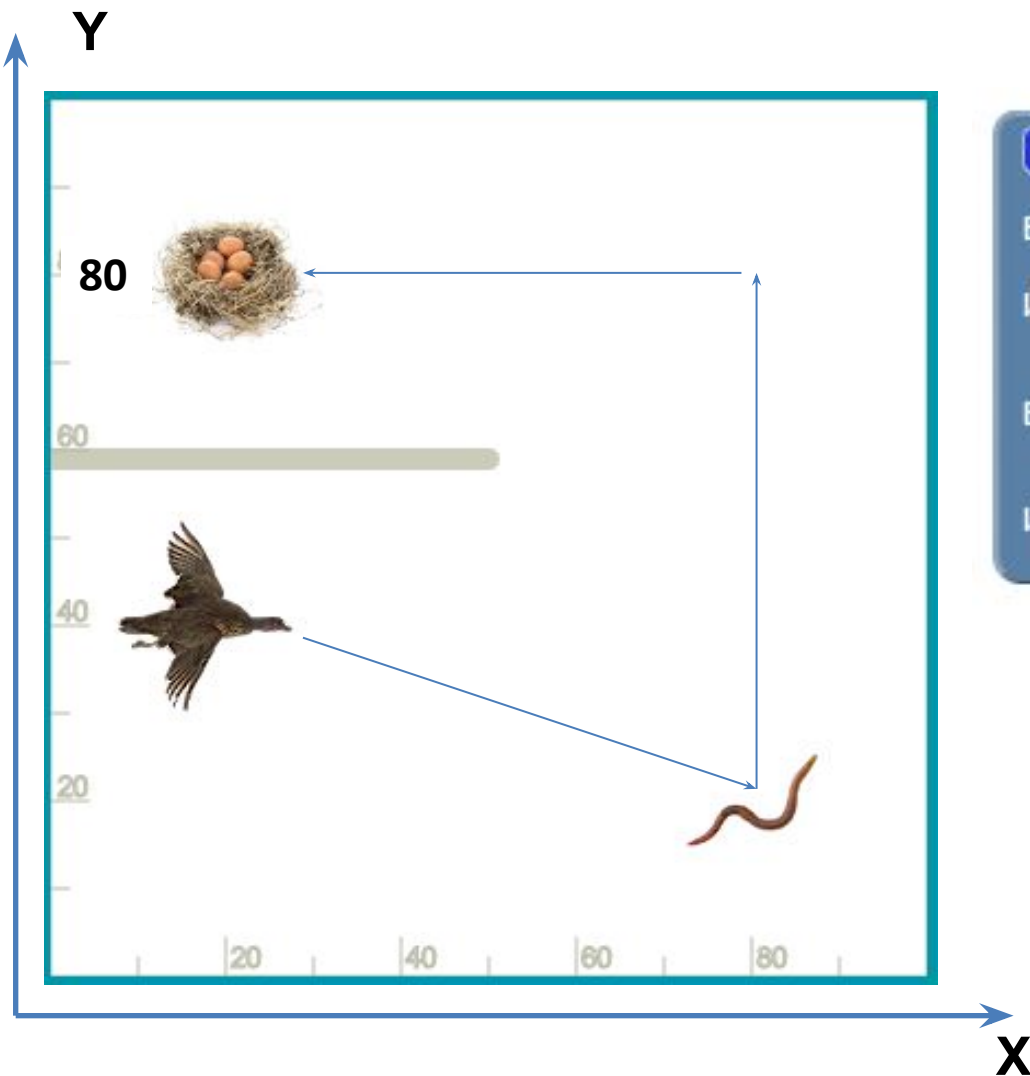


Scratch code blocks for a conditional logic block:

- если (if) блок с условием: червяк не пойман (worm not caught)
- выполнить (do) блок: направление 345° (direction 345°)
- иначе если (else if) блок с условием: y < 80
- выполнить (do) блок: направление 90° (direction 90°)
- иначе (else) блок (empty)

Below the code is a clock icon with a red hand pointing to the 12 o'clock position.

Задача 6 – 3 этап



```
если червяк не пойман  
  выполнить направление 345°  
иначе если y < 80  
  выполнить направление 90°  
иначе направление 180°
```

