

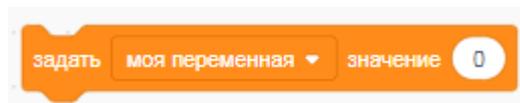
## Тема урока: Программирование прыжка в Scratch.

### Пошаговая инструкция по программированию прыжка у персонажа в Scratch

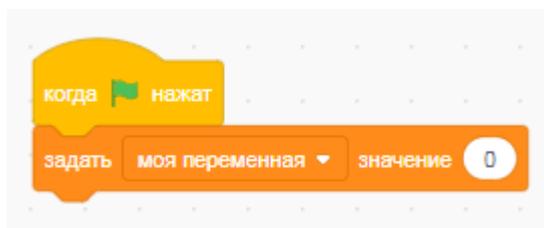
**Шаг первый.** Выберите произвольный спрайт.

Начнем с управления и разместим программный код под блоком начинающем работу после нажатия на зеленый флажок.

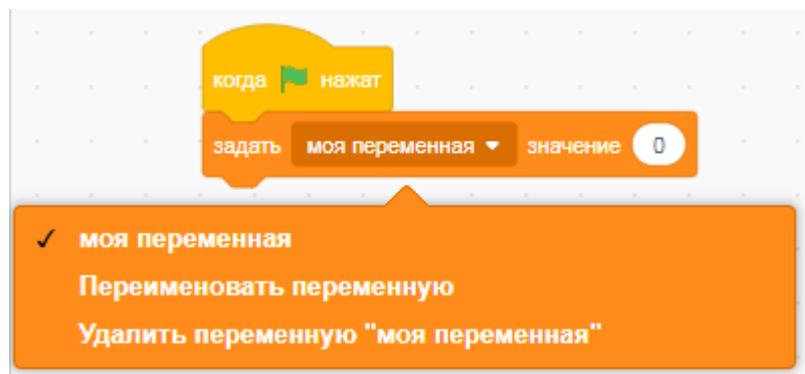
Далее зайдите в блок переменные, перенесите команду



на поле как показано на рисунке

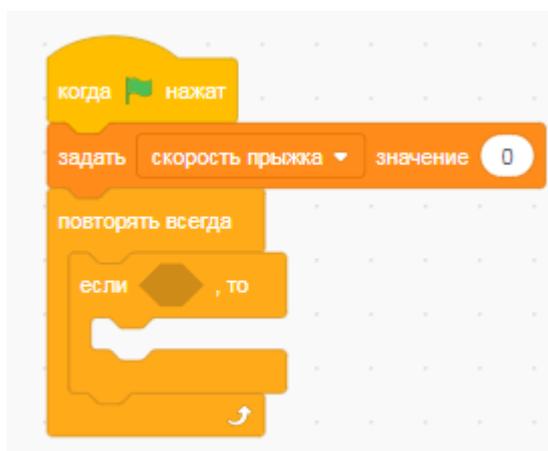


раскройте список переменных и выберите пункт переименовать переменную



Переименуйте переменную в скорость прыжка.

**Шаг второй.** Заводим цикл — Повторять всегда (пока не остановится игра) и внутрь его добавляем условие: Если ... То .... , как показано на рисунке ниже.

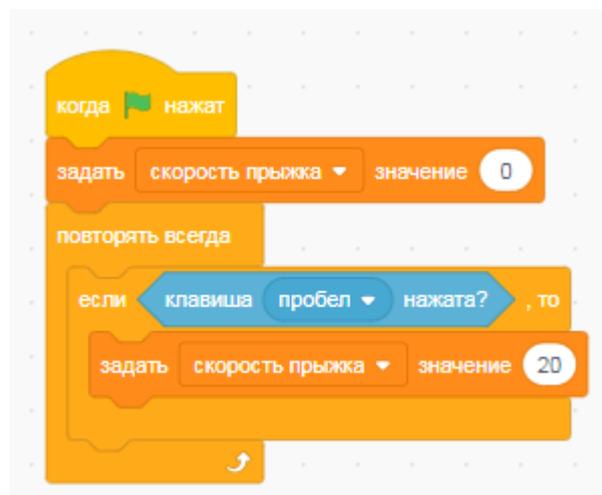


**Шаг третий.** Назначаем кнопку для прыжка через условие в команде Если ... То

...



**Шаг четвертый.** Задаем значение переменной (блок Переменные) — Скорость прыжка равное 20 (с этим параметром можно поиграться и посмотреть, как измениться скорость прыжка спрайта при изменении значения переменной)

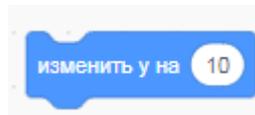


**Шаг пятый.** Определяем высоту прыжка персонажа в игре и делаем это за счет добавления цикла повторить несколько раз. Рисунок ниже.

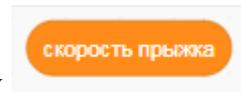


**Шаг шестой.** Добавляем программный код, который изменяет положение персонажа игры по высоте.

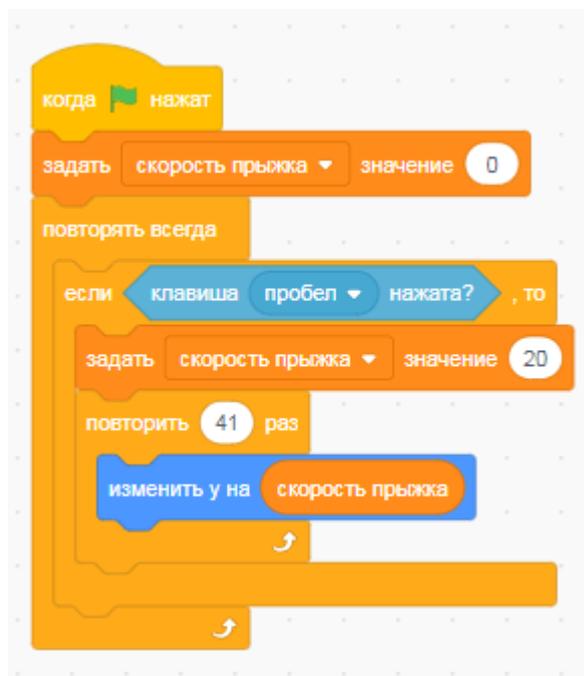
Из блока Движения выбираем команду



Из блока Переменные выбираем команду

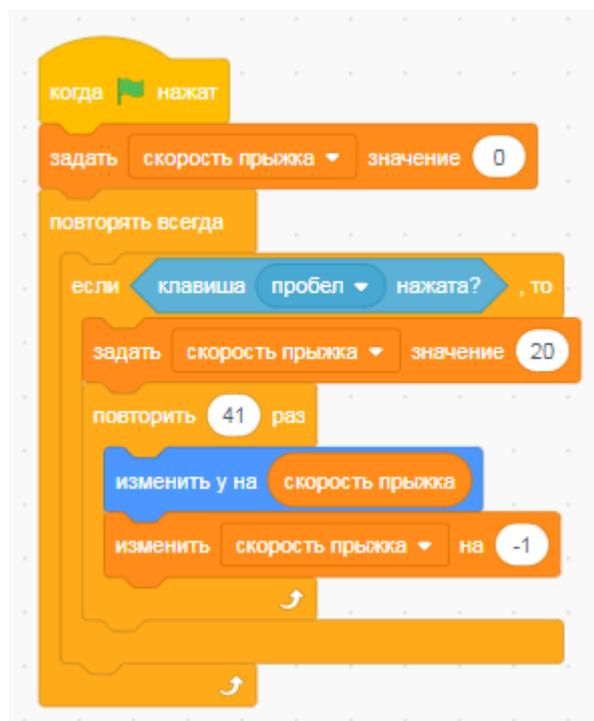


Соединив, добавляем в программу как показано на рисунке



**Шаг седьмой.** Окончательно формируем код прыжка. Персонаж поднимается вверх и затем медленно спускается вниз за счет изменения значения в переменной на

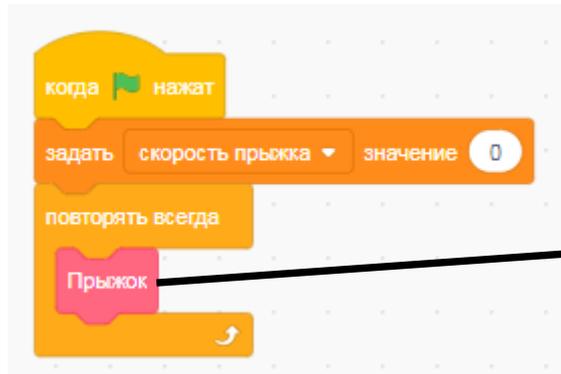
-1. Готовый код ниже:





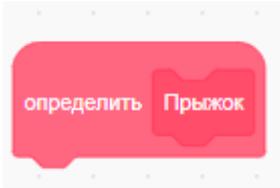
**Домашнее задание:** Создайте программу прыжка, через подпрограмму.

Для этого создайте следующий код:



Прыжок – это подпрограмма, реализующая действия прыжка

Определите подпрограмму, которая выполняет прыжок



Файл или ссылку на онлайн версию файла выслать в сетевом городе через сообщения или прикрепить в форму обратной связи в системе дистанционного обучения