

**УЧИМСЯ ВМЕСТЕ
СО SCRATCH**



<https://scratch.mit.edu>



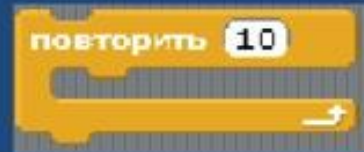
ЦИКЛЫ

ИГРА «КОШКИ-МЫШКИ»

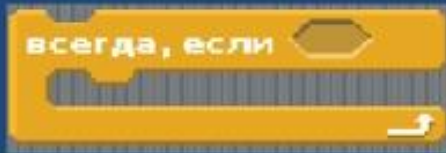
ВИДЫ ЦИКЛОВ:



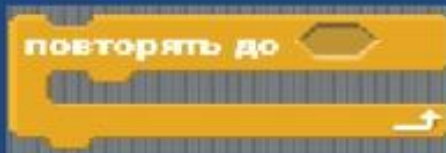
безусловный цикл



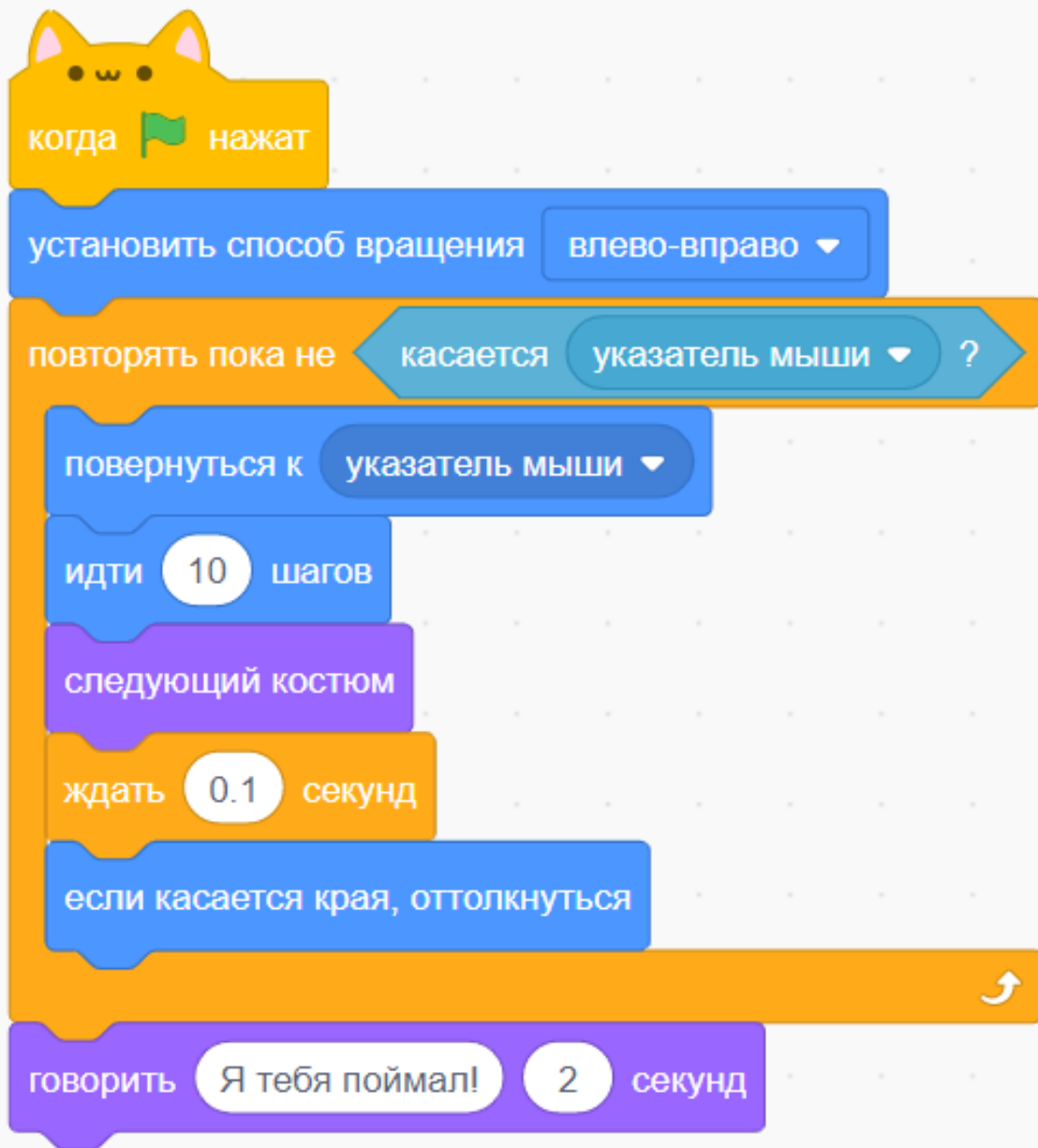
цикл со счетчиком




цикл с предусловием




цикл с постусловием



когда  нажат

установить способ вращения влево-вправо ▾

повторять пока не  касается указатель мыши ▾ ?

 повернуться к указатель мыши ▾

 идти 10 шагов

 следующий костюм

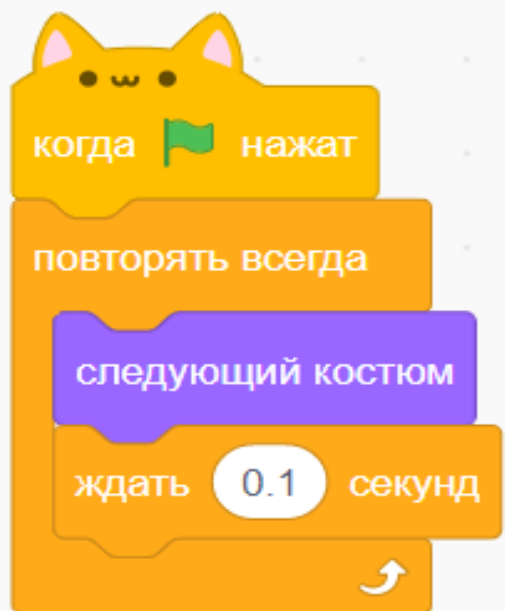
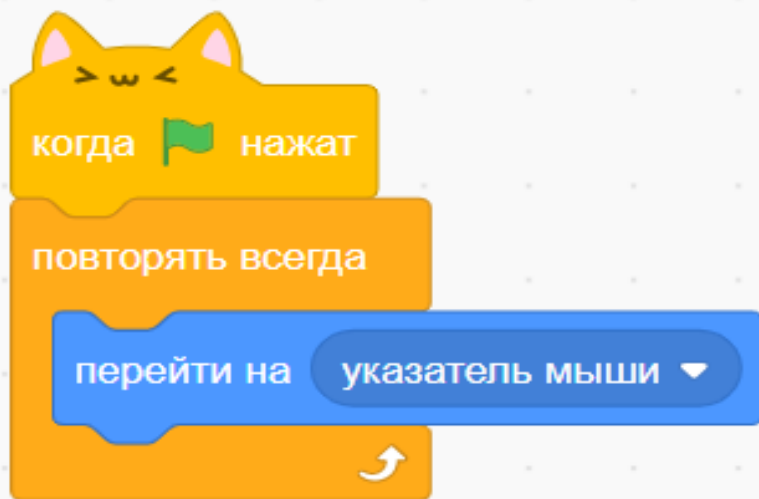
 ждать 0.1 секунд

 если касается края, оттолкнуться

 ↻

говорить Я тебя поймал! 2 секунд

КОД ДЛЯ КОШКИ



КОД ДЛЯ МЫШКИ

Задания для прохождения второго уровня и получения звания «Посвященный»

1. Сделайте так, чтобы Царапка двигался быстрее.
2. Сделайте так, чтобы Царапка периодически выкрикивал: «Поймаю!» и «Догоню!».
3. Попробуйте немного изменить игру — пусть Царапка отпускает мышку первые два раза и продолжает гоняться за ней, пока не поймает в третий раз.

Источник:

**Учимся вместе со Scratch. Программирование, игры,
робототехника**

Авторы: [В. В. Тарапата](#), [Б. В. Прокофьев](#)

Из серии: [Школа юного программиста](#)