



СЛУЧАЙНЫЕ ЧИСЛА

Scratch



«Случайности
не случайны»

$$\frac{1}{6} \cdot 100\% \approx 16,67\% .$$



1 
 fish-a
 114 x 66

2 
 fish-b
 125 x 70

3 
 fish-c
 110 x 77

4 
 fish-d
 98 x 85

fish-a



Группировать Разгруппировать

Вперёд Назад

Заливка

Контур

4

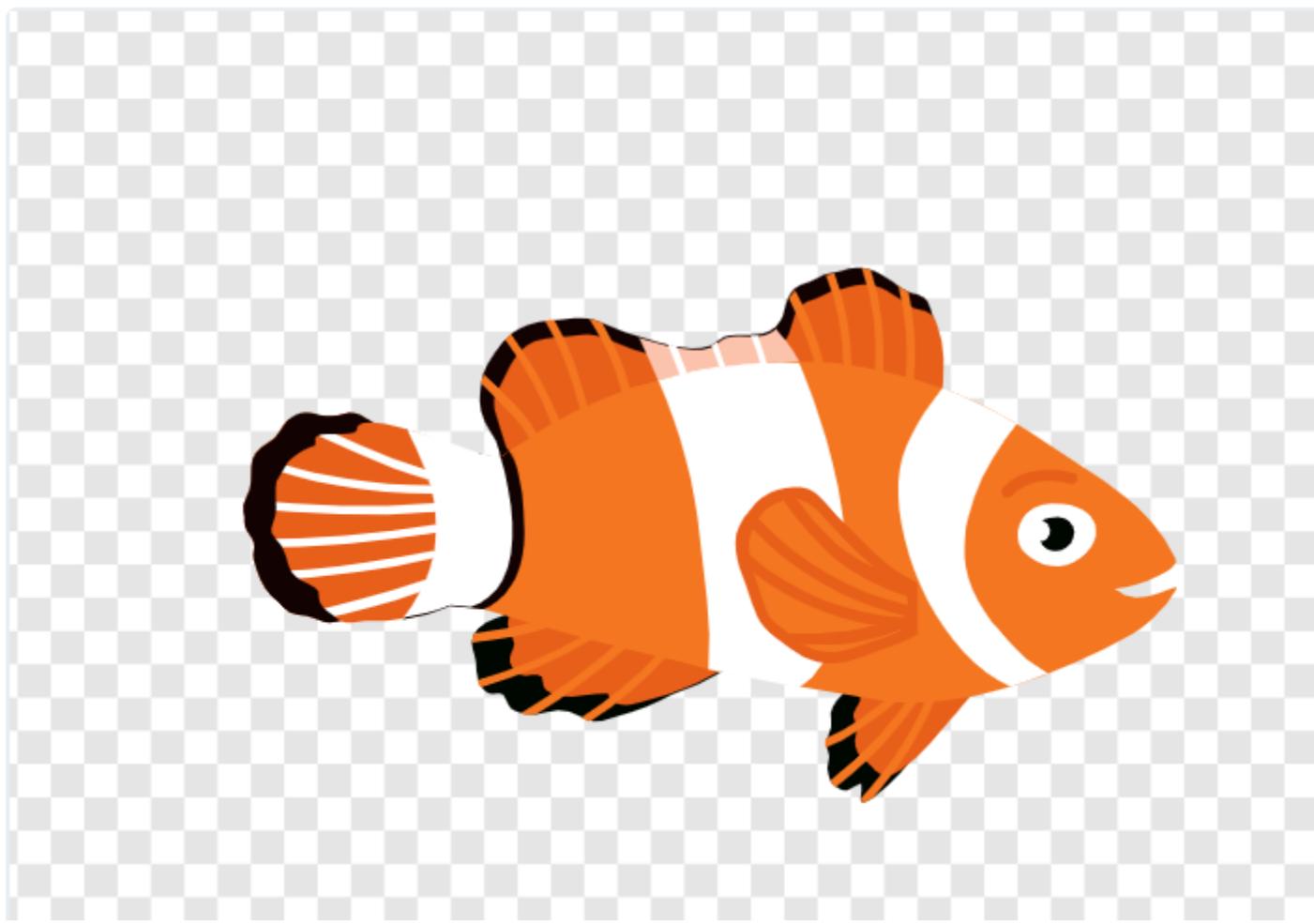
Копировать

Вставить

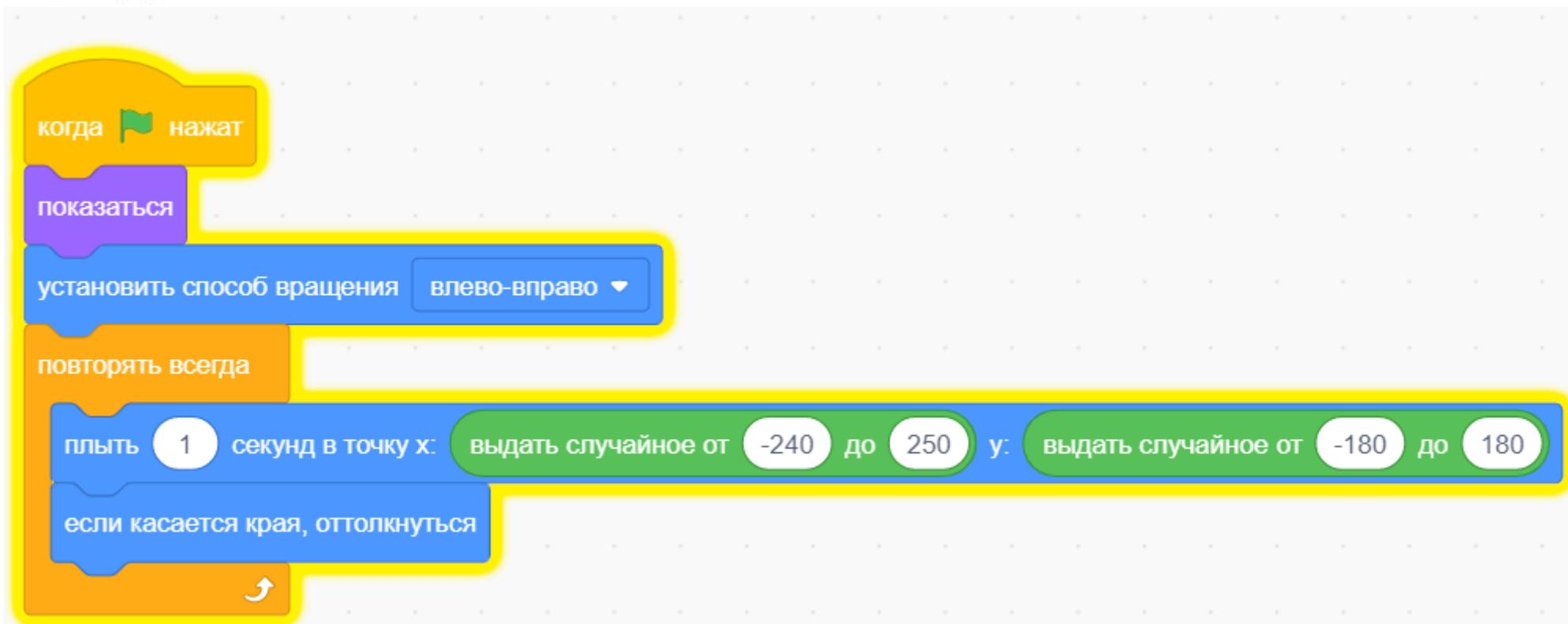
Удалить



T

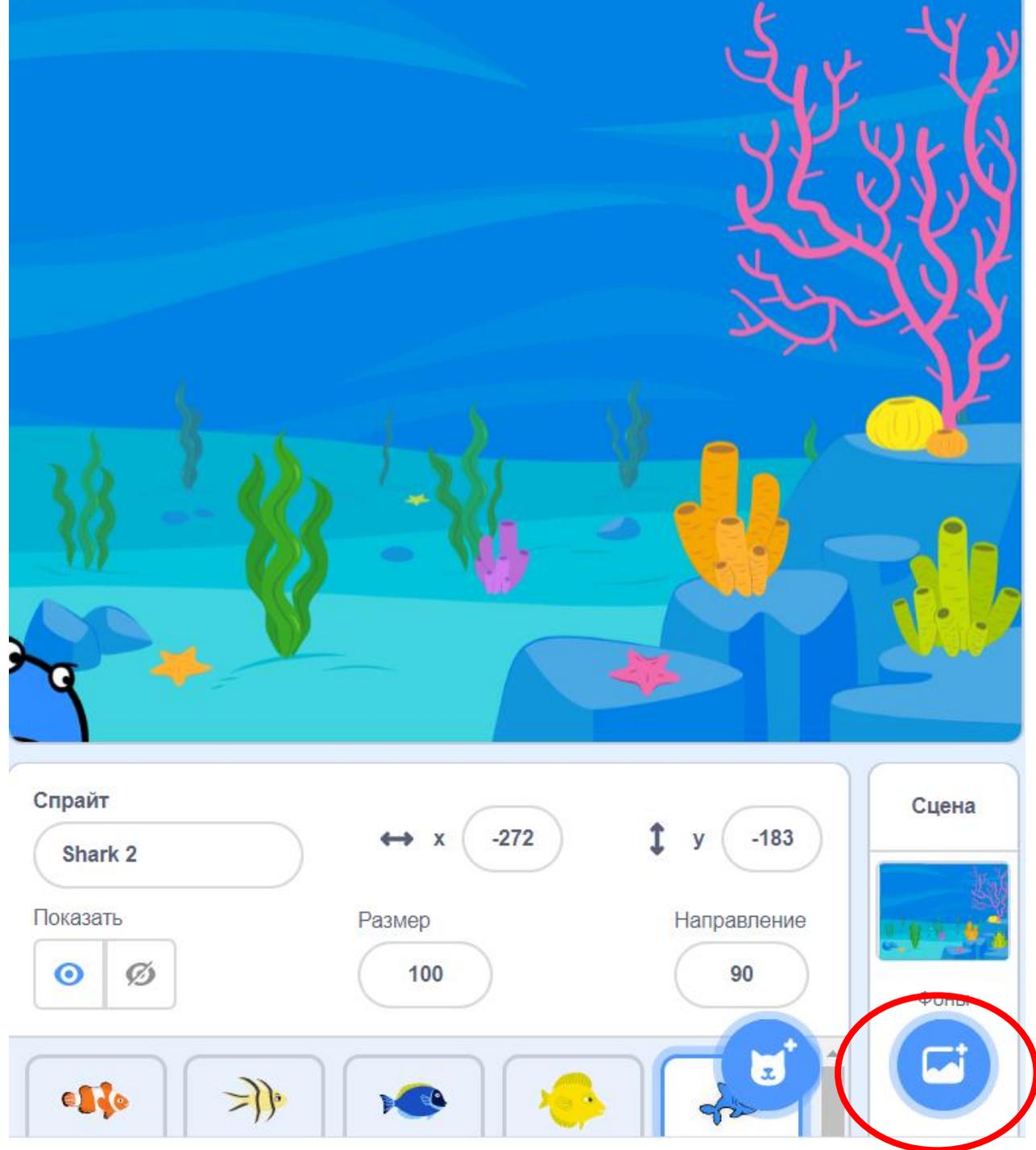


Теперь нужно задать диапазон, из которого будет выбираться случайное число (но мы не забываем, что оно **псевдослучайное**). Как мы помним, экран в Scratch ограничен по оси x : от -240 до 240 , а по оси y : от -180 до 180 .



плыть 1 секунд к случайное положение ▼

Выбрать фон



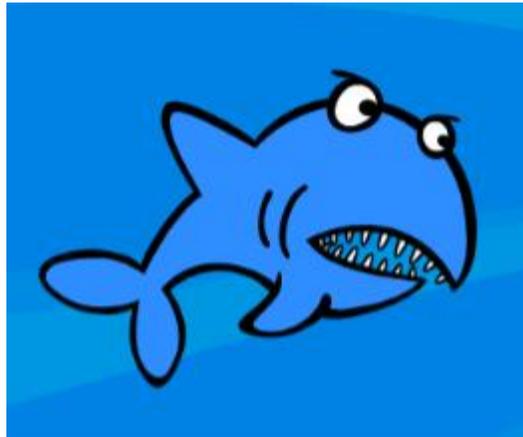
The image shows a game engine interface with a 2D underwater scene and a control panel. The scene features a blue ocean with various elements: a large pink coral tree on the right, orange and yellow sponges, green seaweed, a yellow starfish on the seabed, and a blue shark's head on the left. The control panel is divided into sections:

- Спрайт (Sprite):** A dropdown menu shows "Shark 2".
- Координаты (Coordinates):** X-axis is -272, Y-axis is -183.
- Показать (Visibility):** Two icons, one active (eye) and one inactive (eye with slash).
- Размер (Size):** A numeric input field set to 100.
- Направление (Angle):** A numeric input field set to 90.
- Сцена (Scene):** A preview window showing the current scene.
- Фон (Background):** A button with a background icon, circled in red.

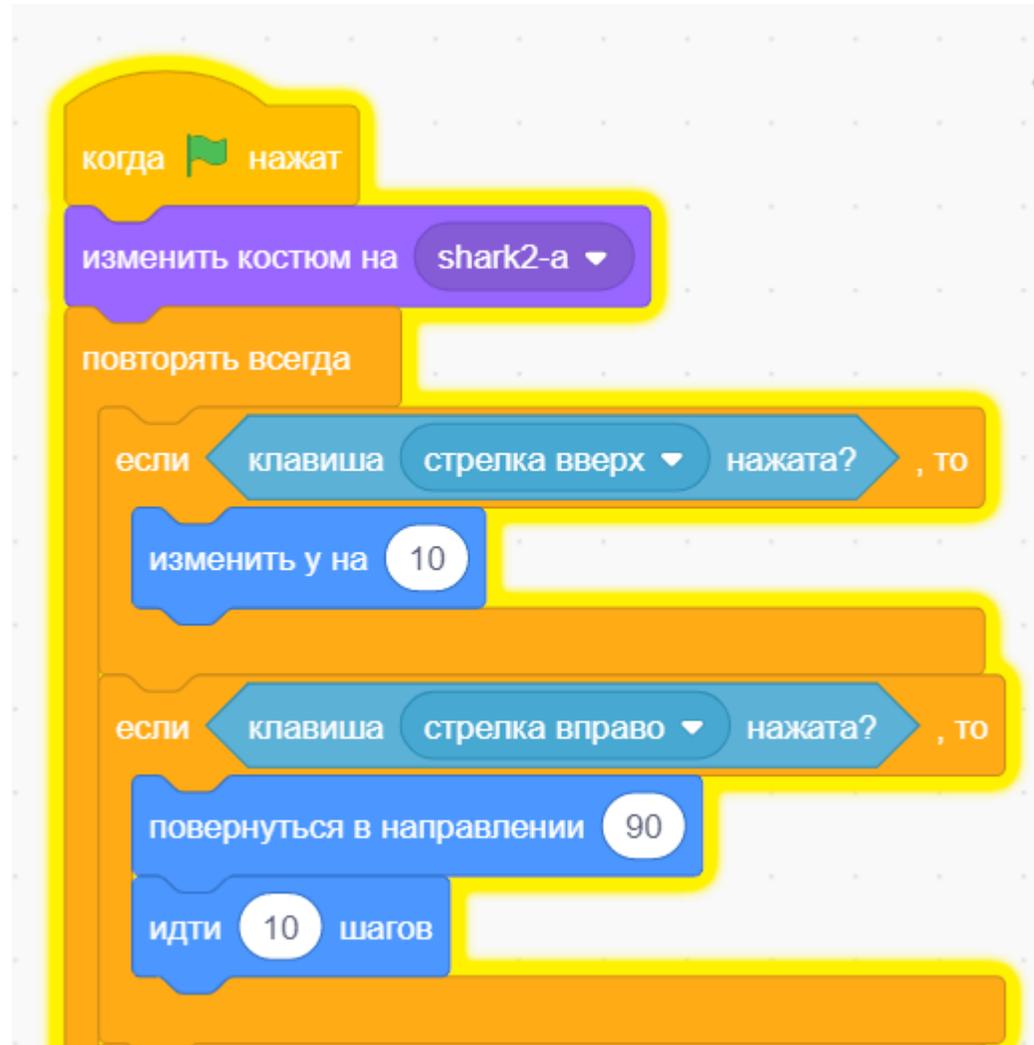
At the bottom, there is a toolbar with icons for different fish: a clownfish, a striped fish, a blue fish, a yellow fish, and a blue fish with a white circle containing a plus sign.

Если программа (или объекты в ней) реагируют на действия пользователя, то говорят, что в ней реализована *интерактивность* (от англ. *interaction* — взаимодействие).

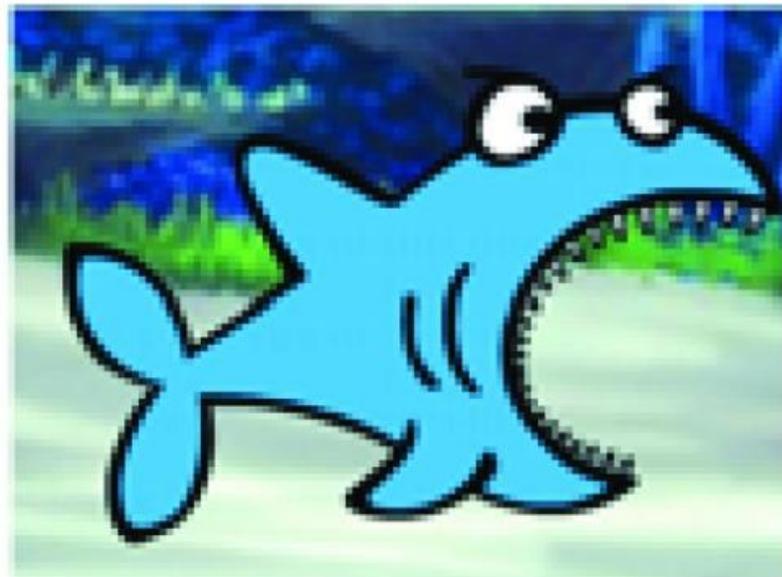
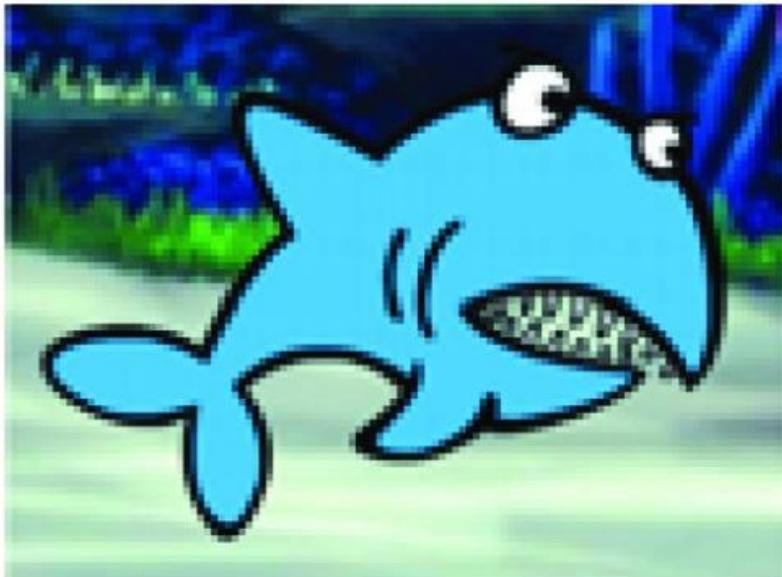
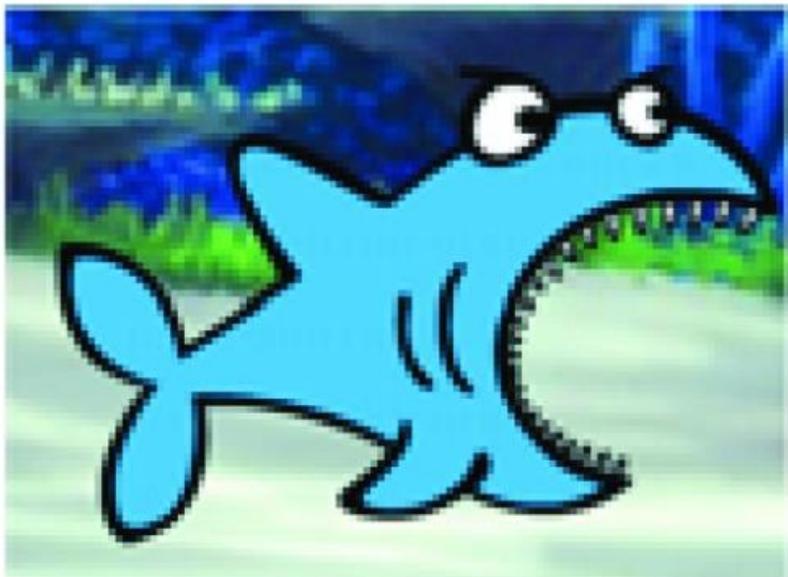
Добавим акулу



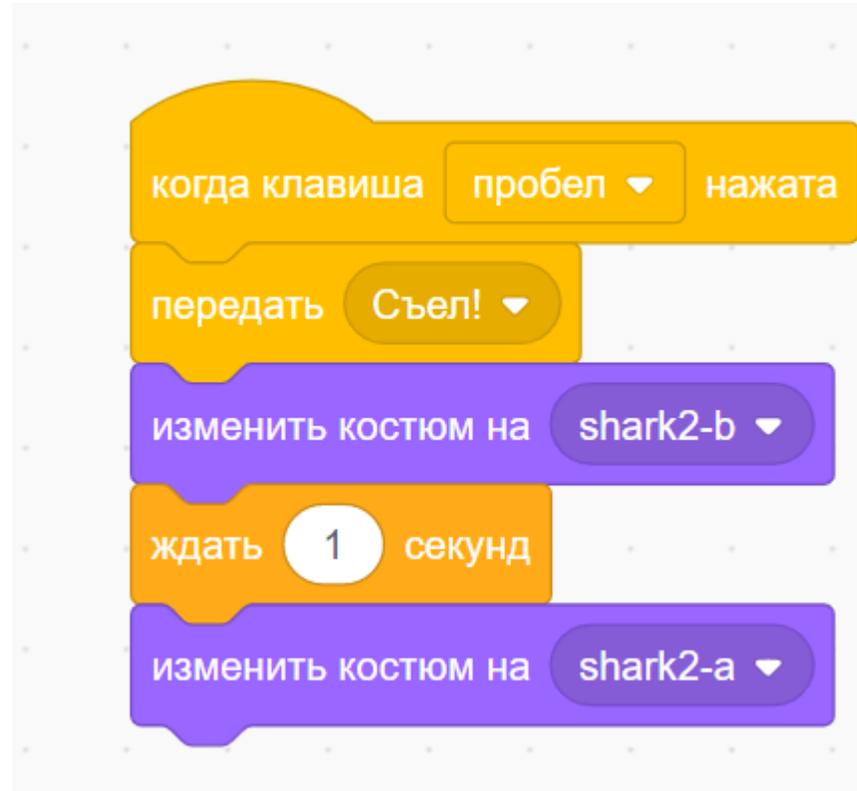
Допишите код для акулы:



Начнём охоту по клавише пробел:



Допишите код для акулы:



Допишите код для рыбки:

