



СЛУЧАЙНЫЕ ЧИСЛА

Scratch




«Случайности
не случайны»

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



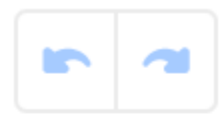
1  fish-a
114 x 66

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

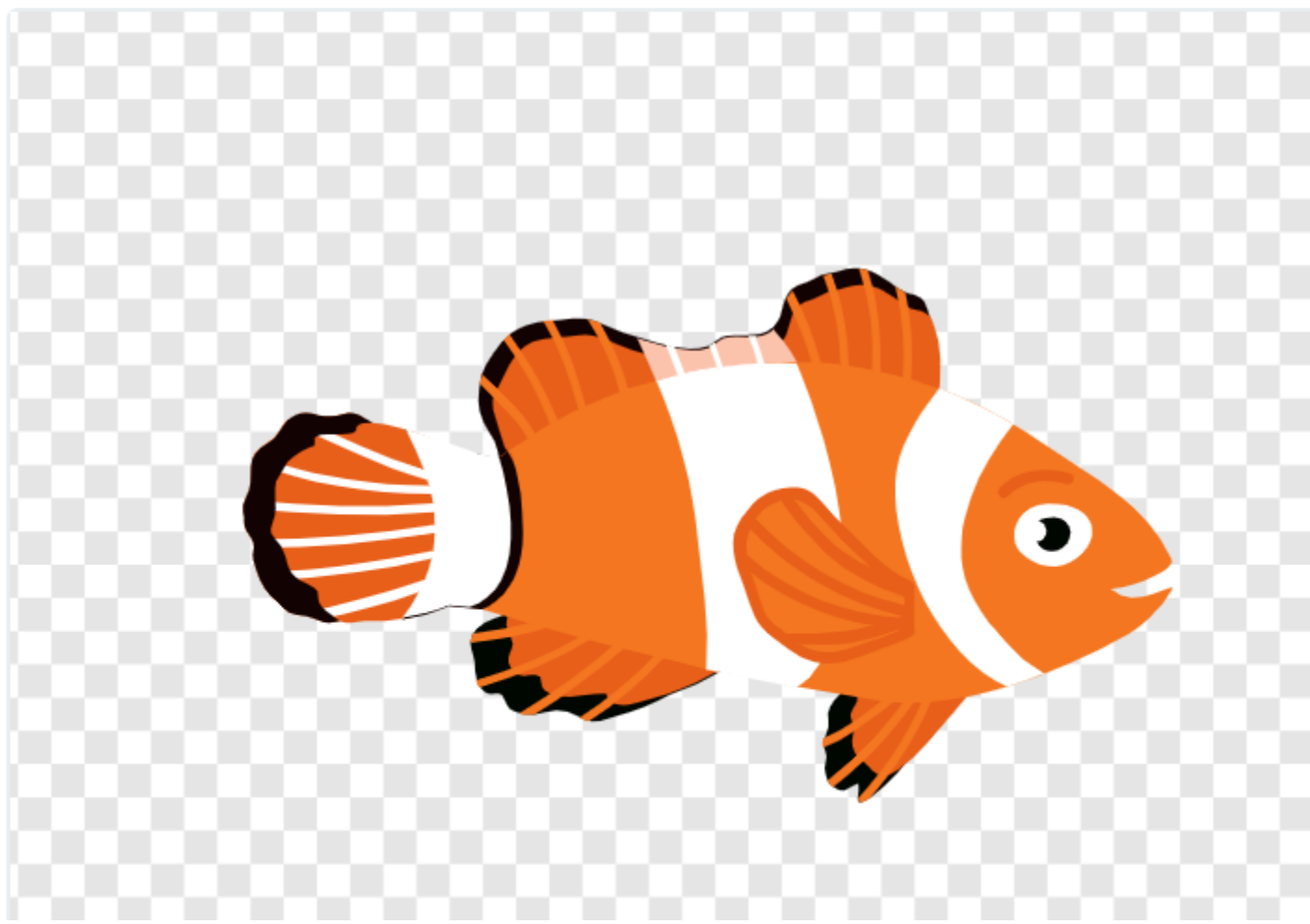
Контур

4

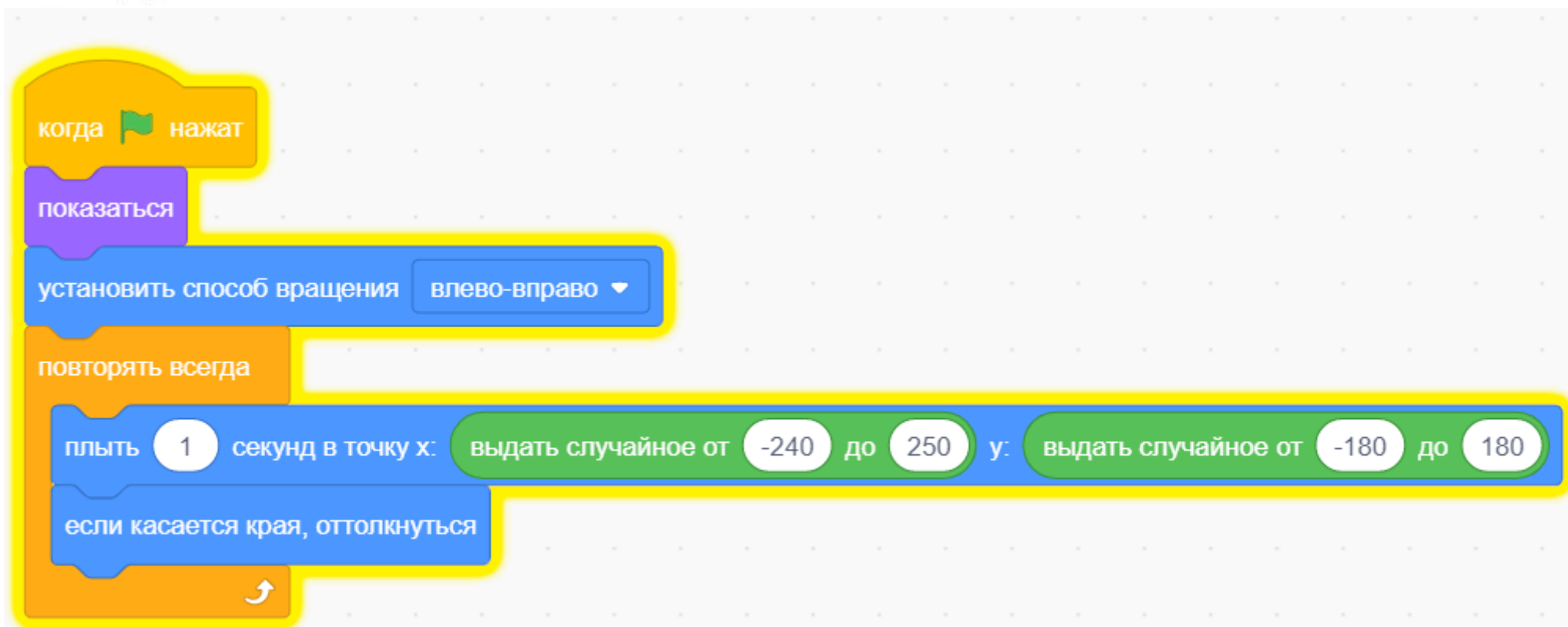
Копировать

Вставить

Удалить

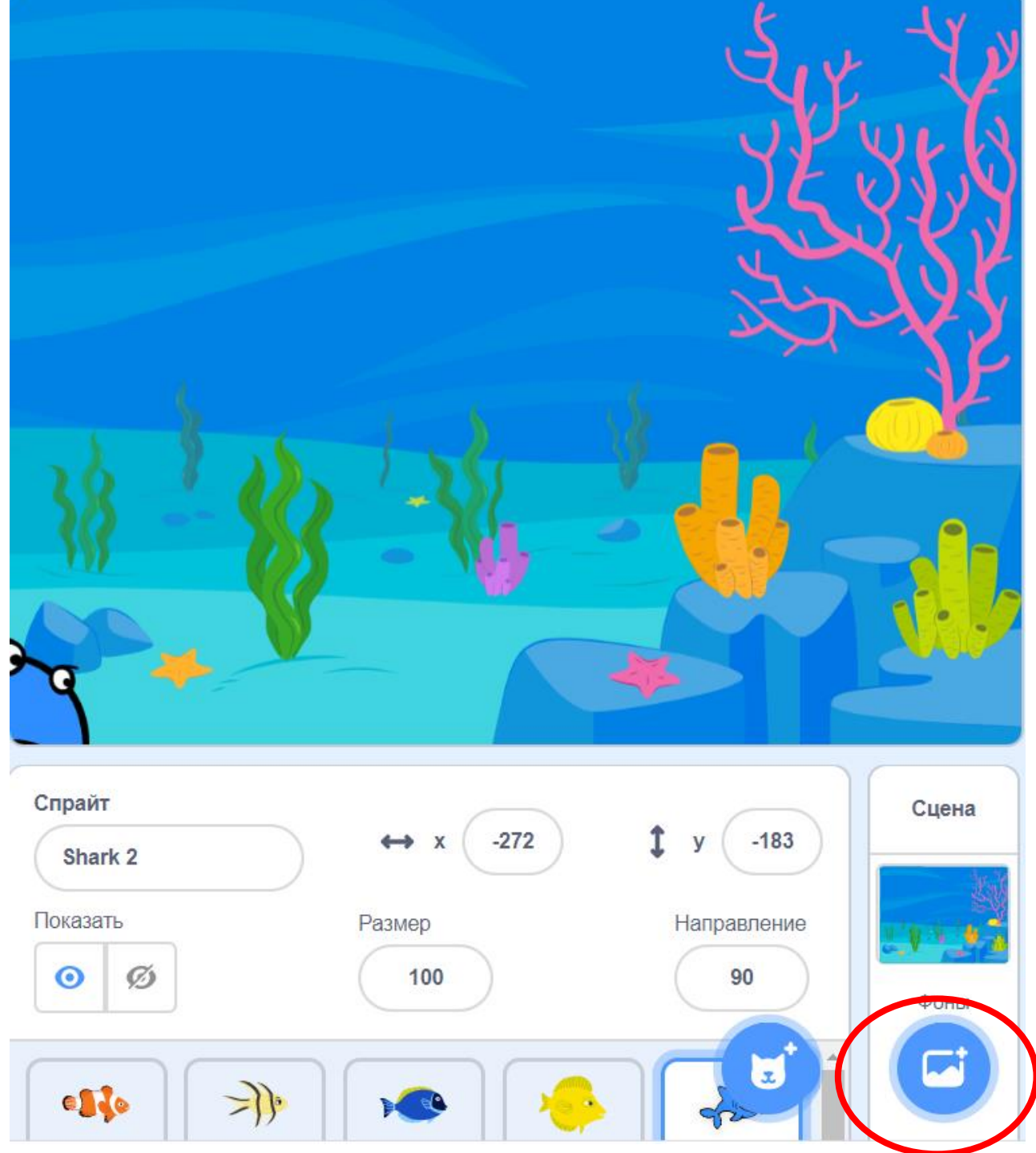


Теперь нужно задать диапазон, из которого будет выбираться случайное число (но мы не забываем, что оно **псевдослучайное**). Как мы помним, экран в Scratch ограничен по оси x : от -240 до 240 , а по оси y : от -180 до 180 .



плыть 1 секунд к случайное положение ▼

Выбрать фон



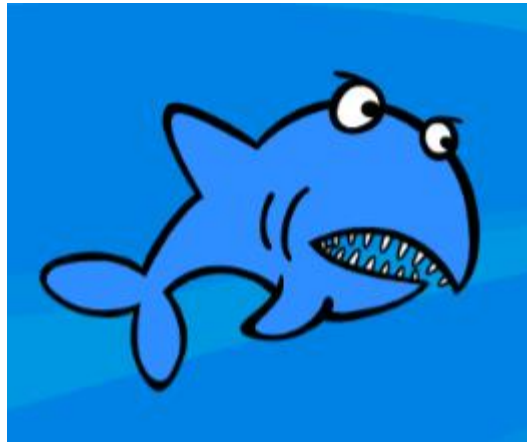
The image displays a screenshot of an animation software interface. The top portion shows a vibrant underwater scene with blue water, green seaweed, orange and yellow coral, and a pink starfish. A shark is partially visible on the left. Below the scene is a control panel with the following elements:

- Спрайт (Sprite):** A dropdown menu showing "Shark 2".
- Координаты (Coordinates):** X-axis: \leftrightarrow x -272; Y-axis: \updownarrow y -183.
- Показать (Visibility):** Two icons: an eye (checked) and a crossed-out eye (unchecked).
- Размер (Size):** A rounded button containing the number "100".
- Направление (Direction):** A rounded button containing the number "90".
- Сцена (Scene):** A small thumbnail of the current scene.
- Фон (Background):** A button with a background icon, which is circled in red.

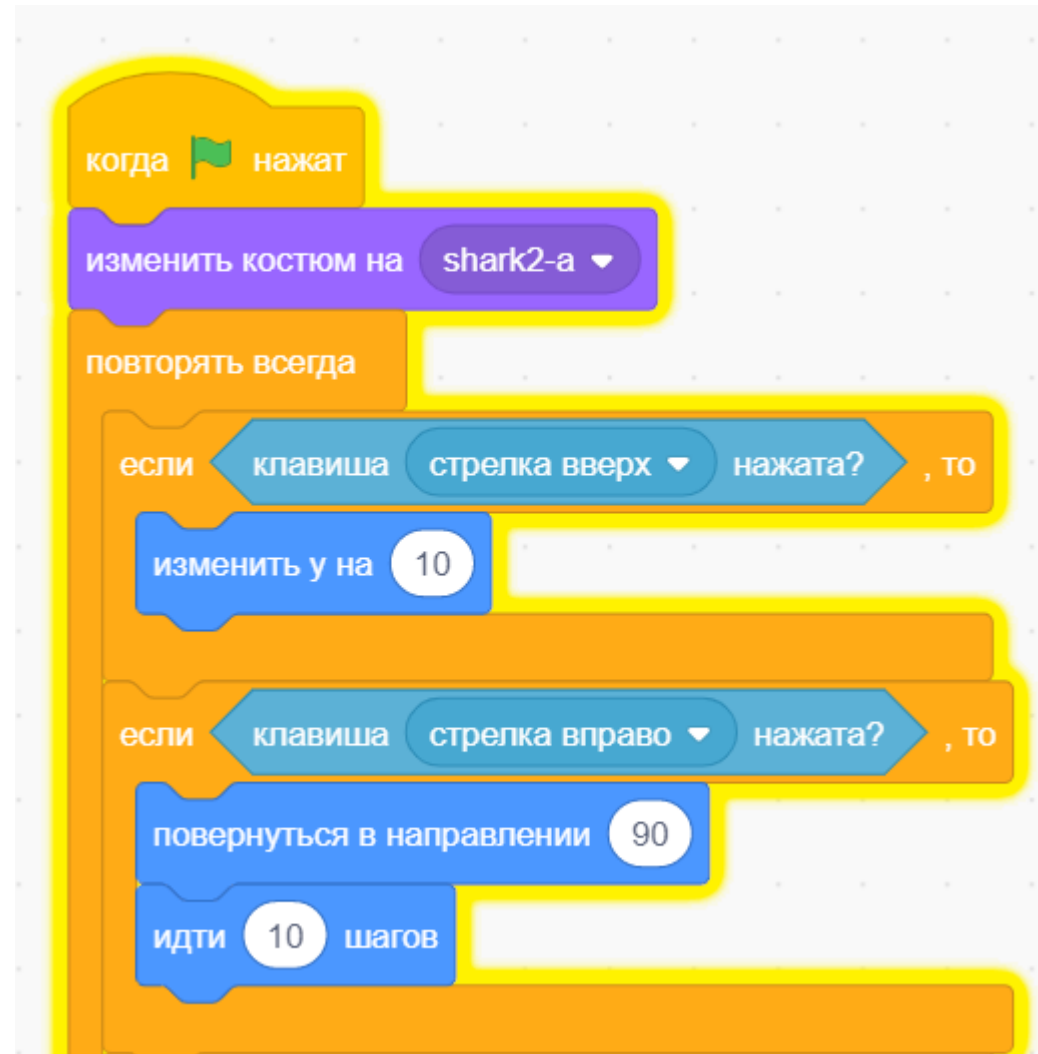
At the bottom of the interface, there is a row of icons for different objects: a clownfish, a yellow fish, a blue fish, a yellow fish, and a blue fish. A blue circular button with a white plus sign and a cat icon is also visible.

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

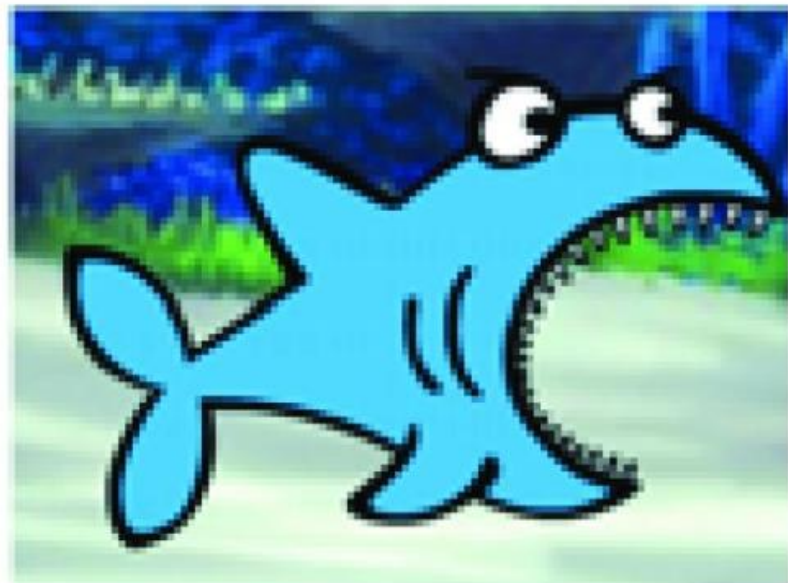
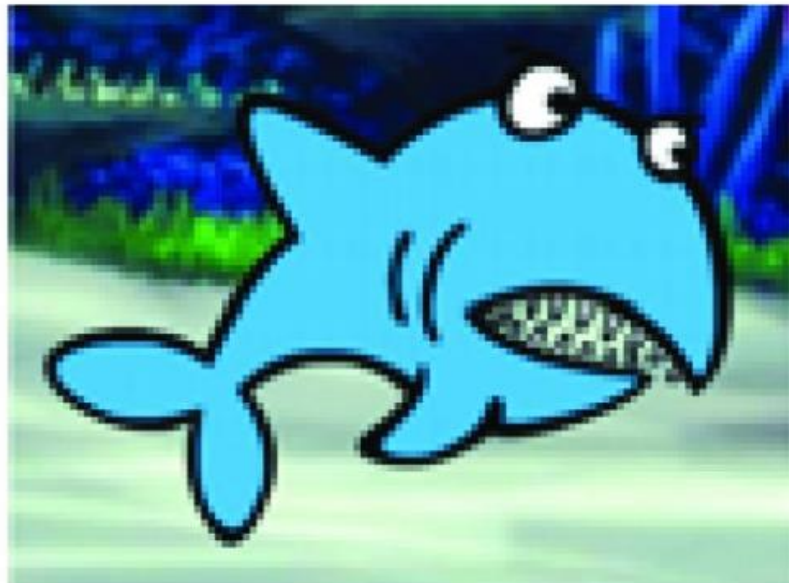
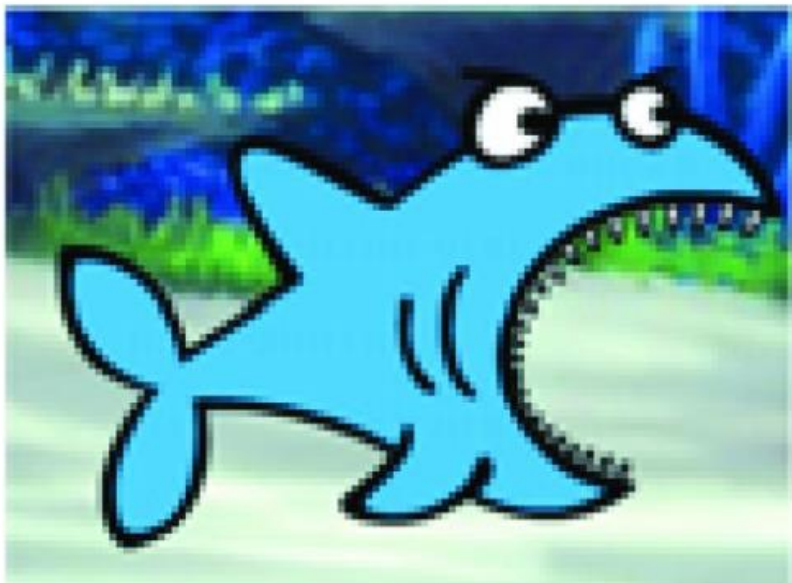
Добавим акулу



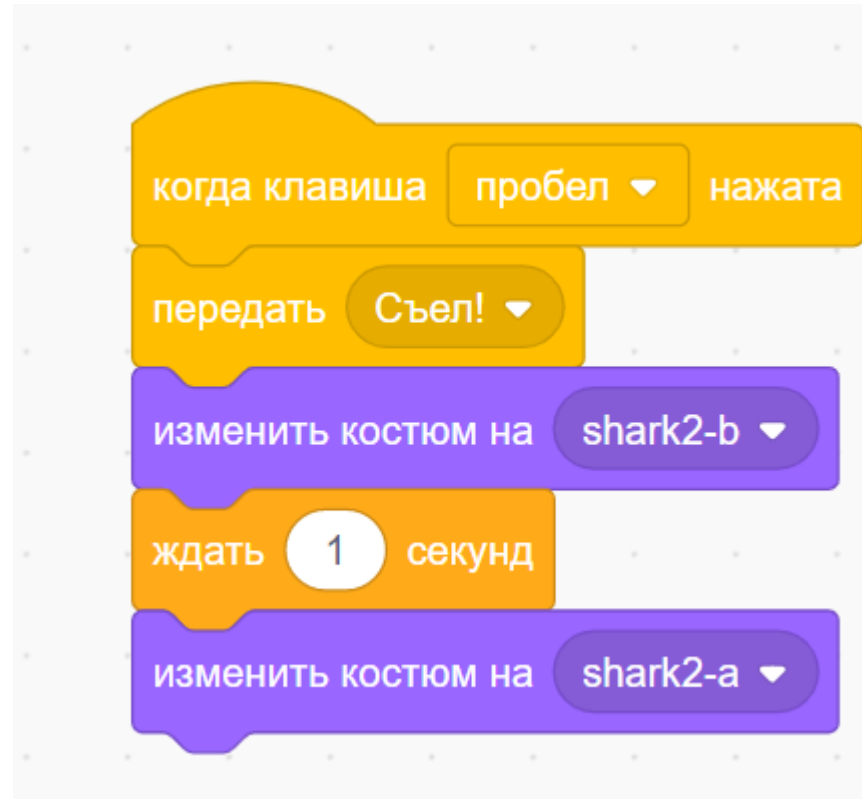
Допишите код для акулы:



Начнём охоту по клавише пробел:



Допишите код для акулы:



Допишите код для рыбки:

