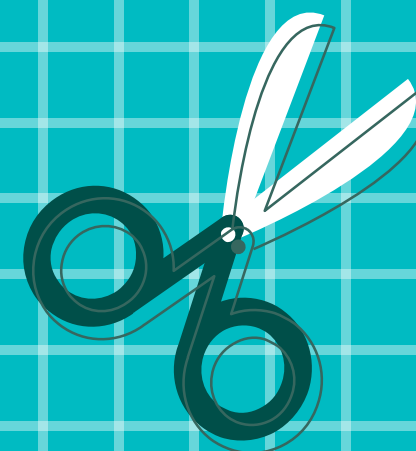
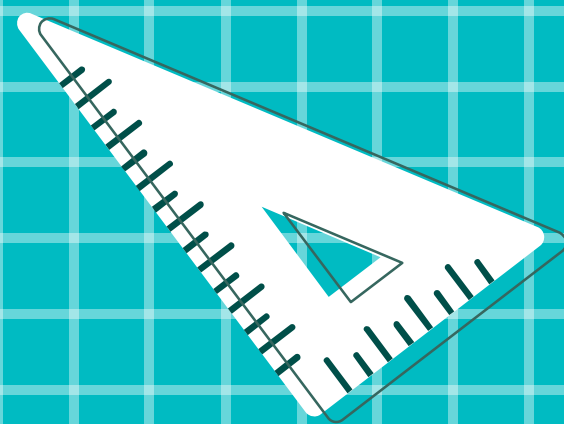
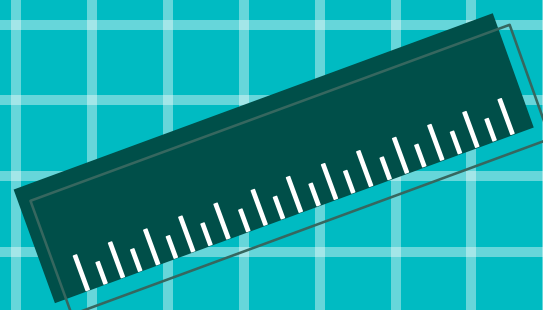
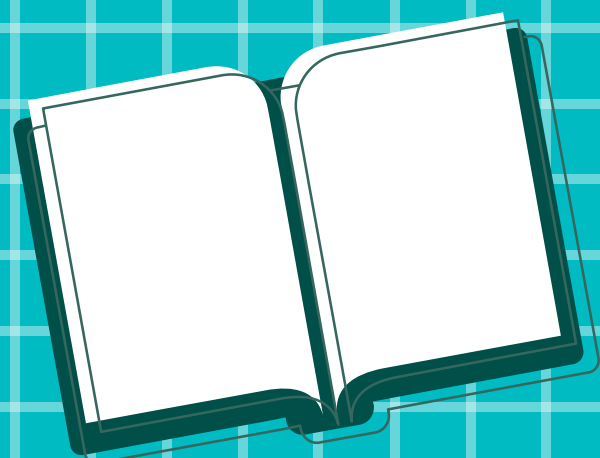


Диалог с программой

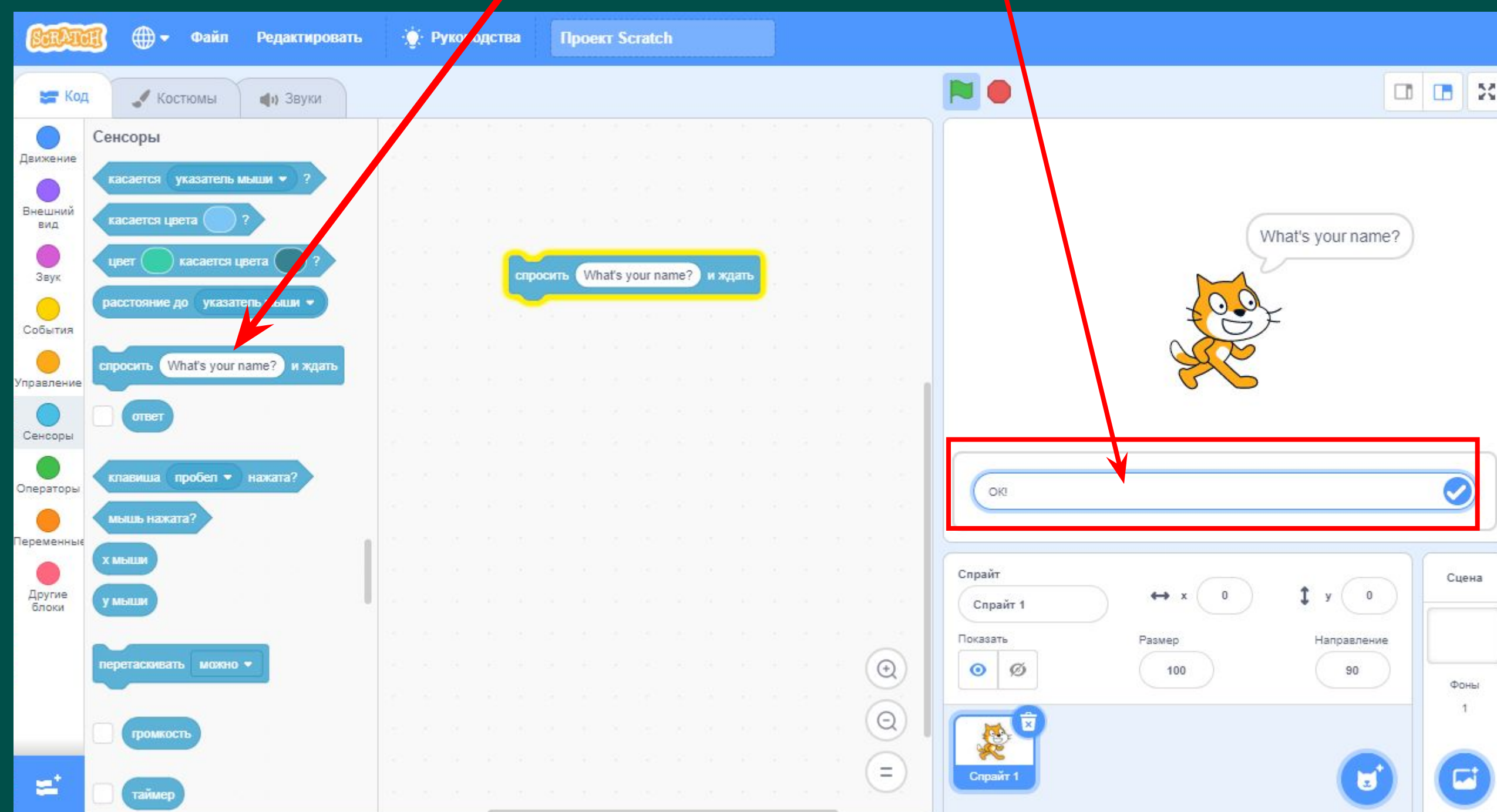
Разработала:
Лобанова Т.К. педагог ДО ГБОУ ЦДО
«Малая академия наук»



В Scratch команду, позволяющую пользователю ввести данные, можно найти в разделе **сенсоры**. Она называется **спросить ... и ждать**.

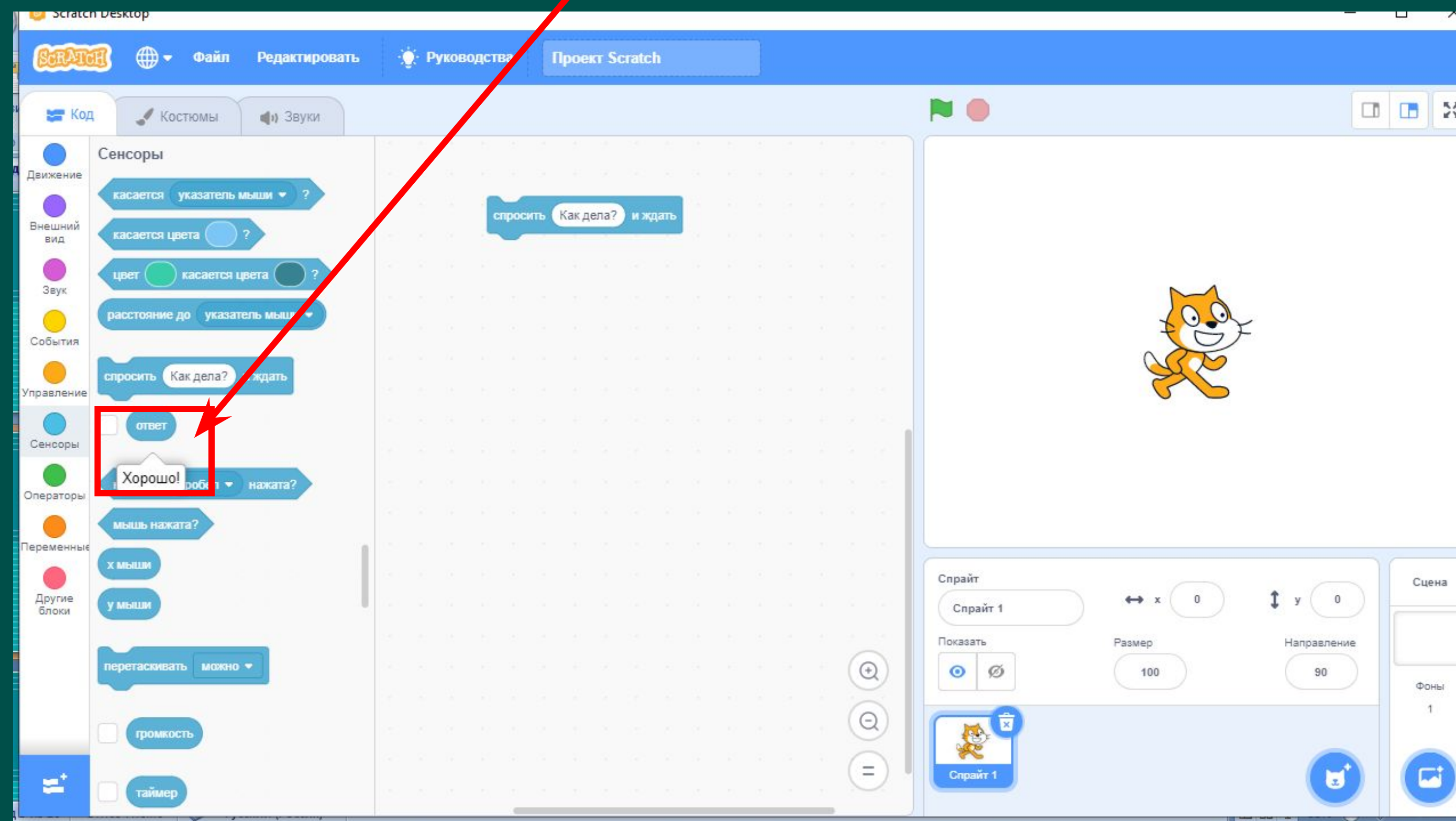
Вместо фразы "Как ваше имя?" можно вписать другую фразу, а также поставить туда переменную или что-то другое. Когда команда **спросить ... и ждать** выполняется, то внизу холста появляется поле для ввода. Пользователь должен туда ввести данные и нажать **Enter** или галку в конце поля.

Проверьте самостоятельно, как работает эта команда.



После того, как команда *спросить ... и ждать* выполнена, текстовое поле исчезает с холста. Куда же попадают данные, которые мы в него вводили?

Они оказываются в переменной *ответ*. Это встроенная переменная (ее не нужно создавать) и находится она в *сенсорах*.



Усложним нашу программу.

Пусть после того, как кот поздороваётся, он спросит, сколько будет $2*2$? Пусть он спрашивает это до тех пор, пока пользователь не даст правильный ответ.

Для того, чтобы команда **спросить ... и ждать** выполнялась постоянно до определенного момента, ее необходимо поместить в конструкцию **повторять пока не ...**. Условием, когда эта конструкция должна прекратить выполняться, будет правдивость результат выполнения операции **ответ = 4**. Соберите такой



Если теперь этот сценарий пустить на выполнение, то произойдет следующее:

1. Кот спросит имя.
2. Поздоровается. Чтобы приветствие сразу не исчезло, ждет 3 секунды.
3. Будет спрашивать “Сколько будет $2 * 2$?” до тех пор, пока пользователь не введет правильный ответ. Когда пользователь введет цифру 4, кот скажет “Правильно!”.

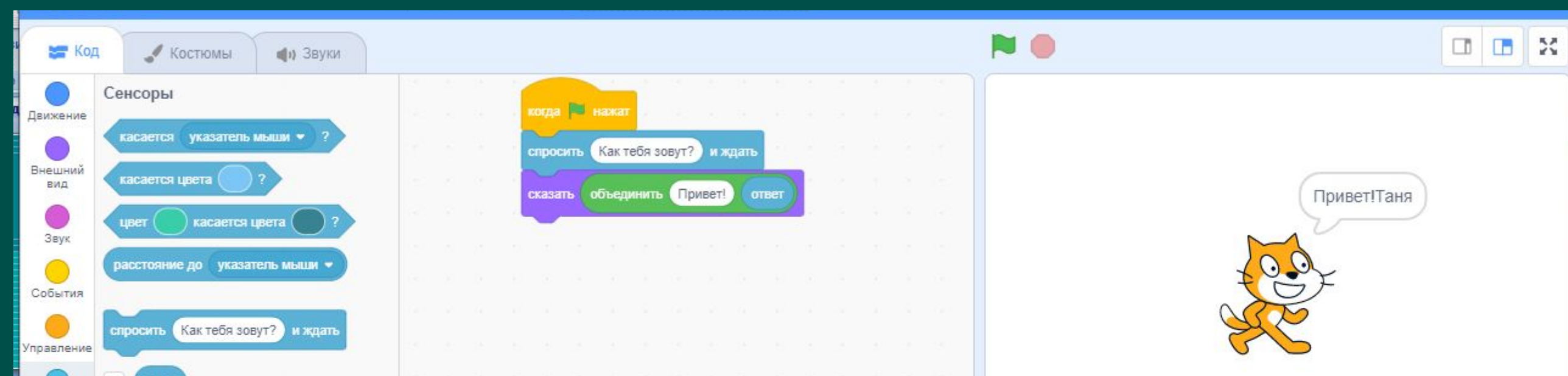
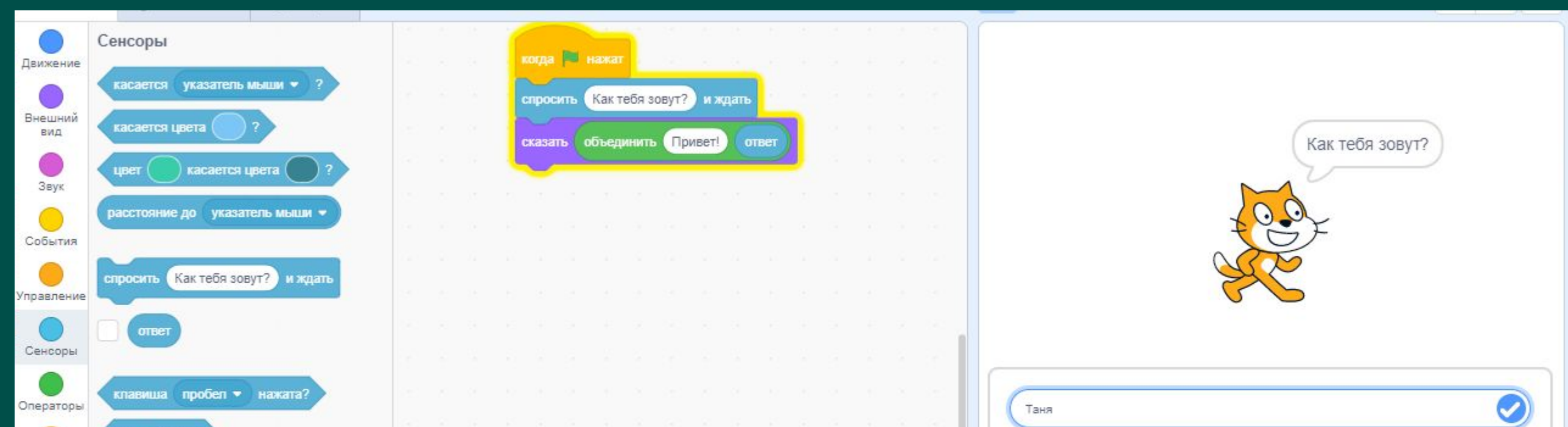
Составим сценарий, при выполнении которого кот спрашивает у нас имя, а затем приветствует нас по имени (например, **“Привет, Таня!”**).

Сначала требуется спросить у пользователя имя.

Затем следует склеить **“Привет!”** и то, что ввел пользователь.

Это можно сделать с помощью команды **объединить**, находящейся в операторах.

Команда **сказать ...** поможет вывести сообщение на экран.



Соберите скрипт и проверьте, как это работает.

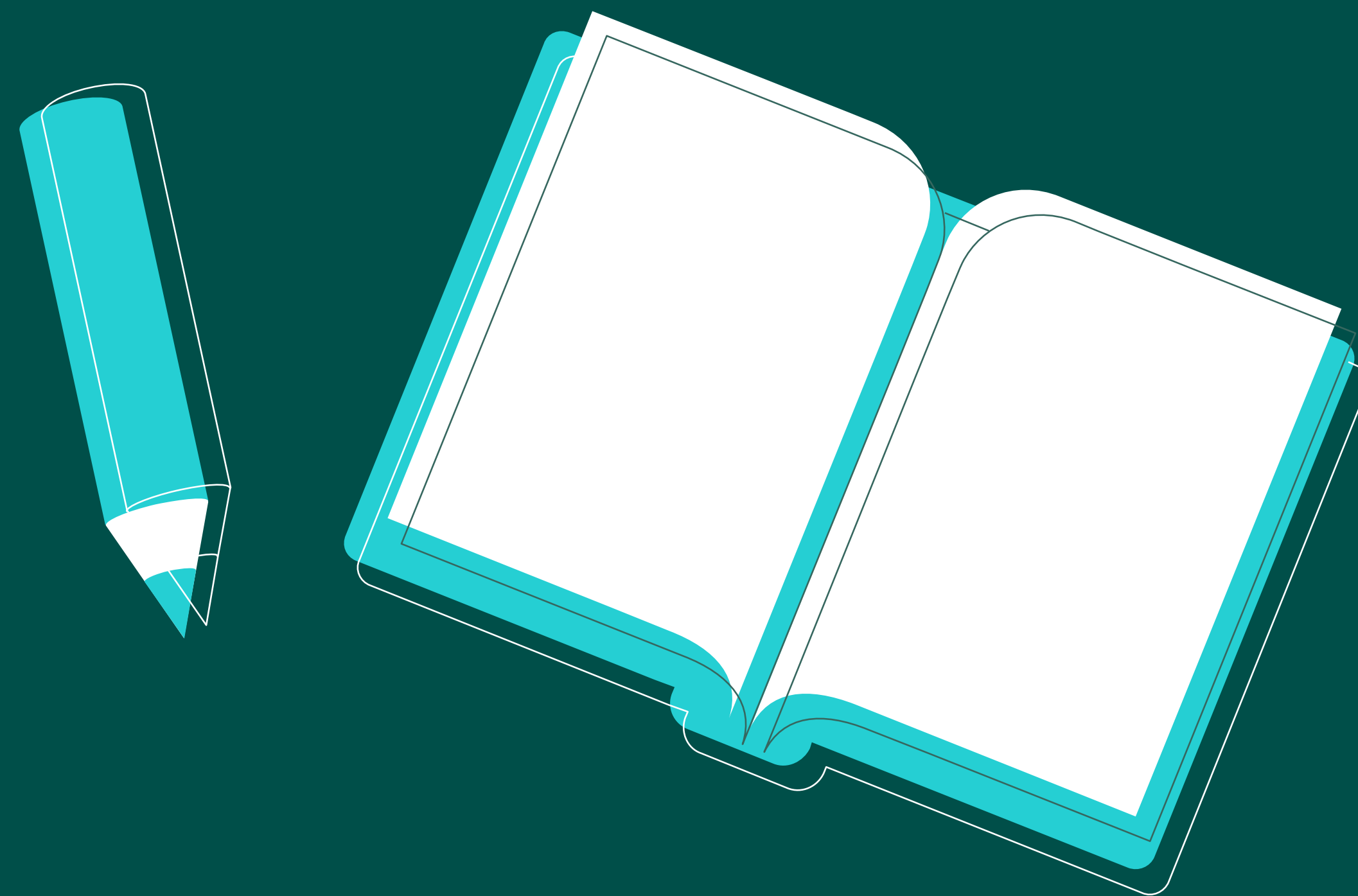


Правильно!

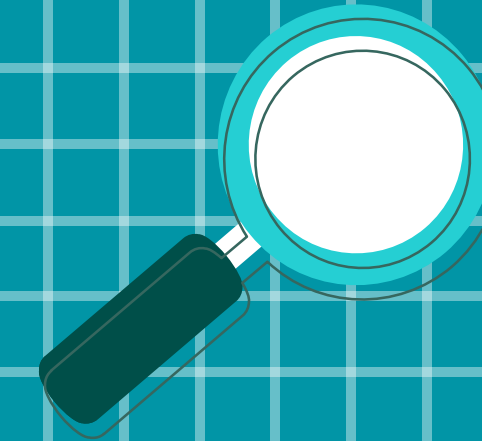
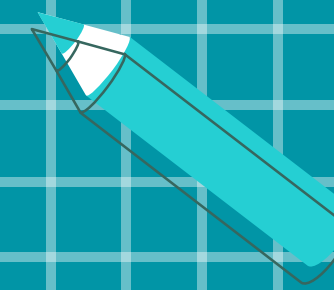
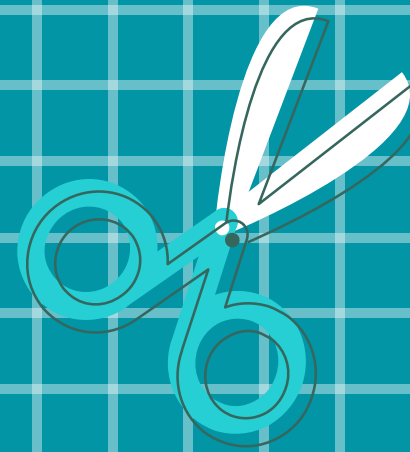
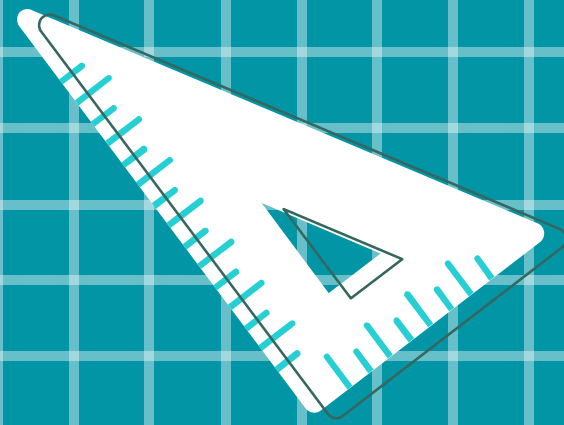
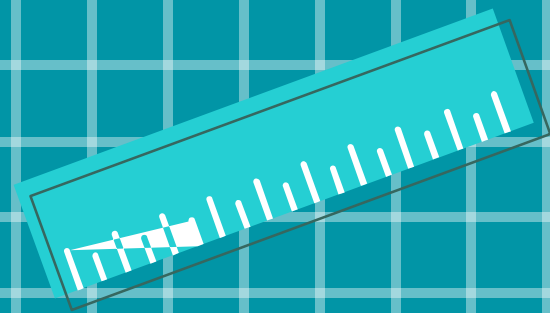
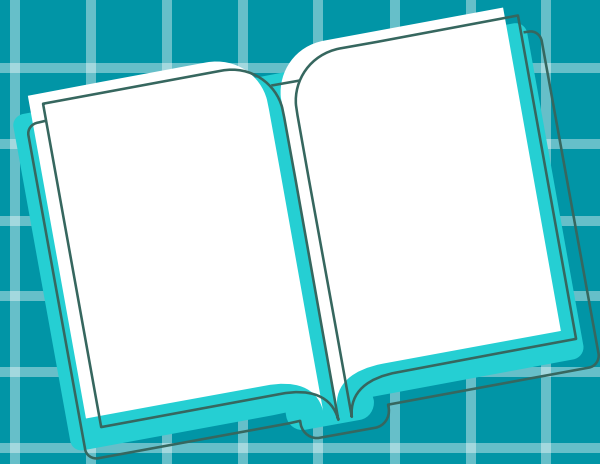
Самостоятельная работа:

Составьте в среде Scratch программу, которая спрашивала бы у пользователя, на сколько процентов увеличить или уменьшить кота.

После чего изменяла бы размер объекта на холсте.



Успехов в работе!!



До свидания!!

