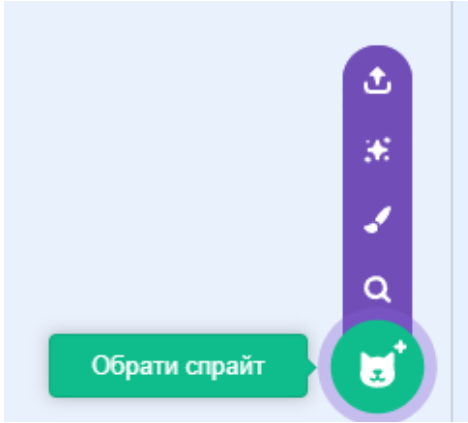


Урок 18 Програмування нестандартних подій

З якими об'єктами пов'язані події	
Натискання клавіші	І зі спрайтом, і зі сценою
Зміна тла	І зі спрайтом, і зі сценою
Натискання спрайта	Тільки з спрайтом
Натискання сцени	Тільки зі сценою

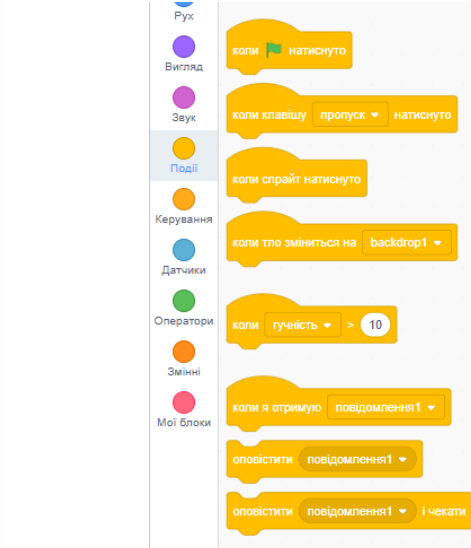




Група кнопок **ДЛЯ СТВОРЕННЯ СПРАЙТІВ**

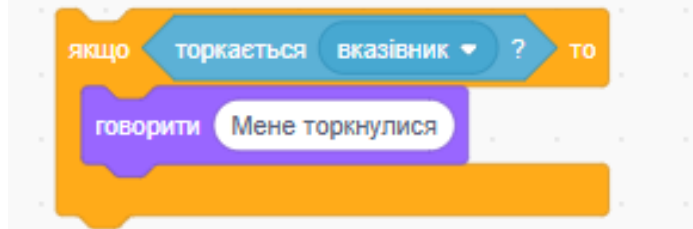
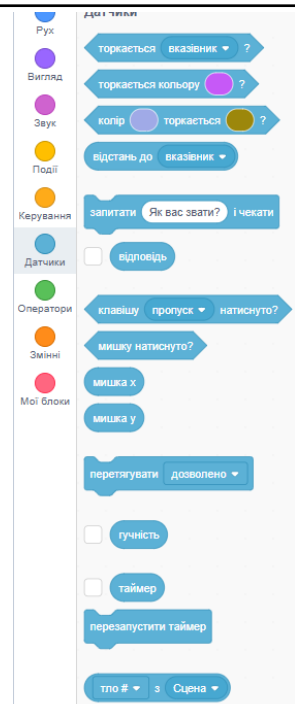
Досі програми у Скретчі реагували на стандартні події, на події для яких на вкладці **Події** є спеціальні команди

Вкладка **Події**

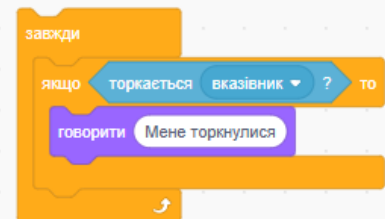


Але, якщо спрайт торкається вказівника миші; координата x спрайта перевищує 200; спрайт торкається відповідного кольору; мишу натиснуто будь-де на сцені, то такі події є **нестандартними**.

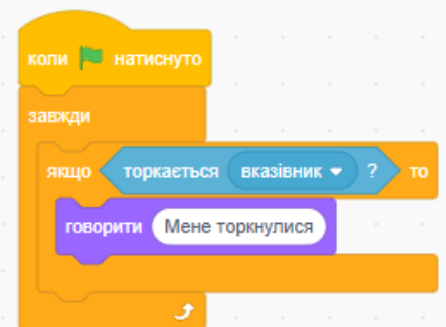
Для виявлення, що сталася нестандартна подія
Вкладка Датчики



Щоб настання події перевірялося постійно

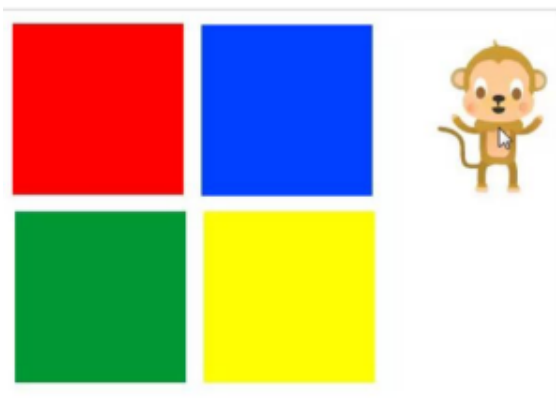


Для запуску програми



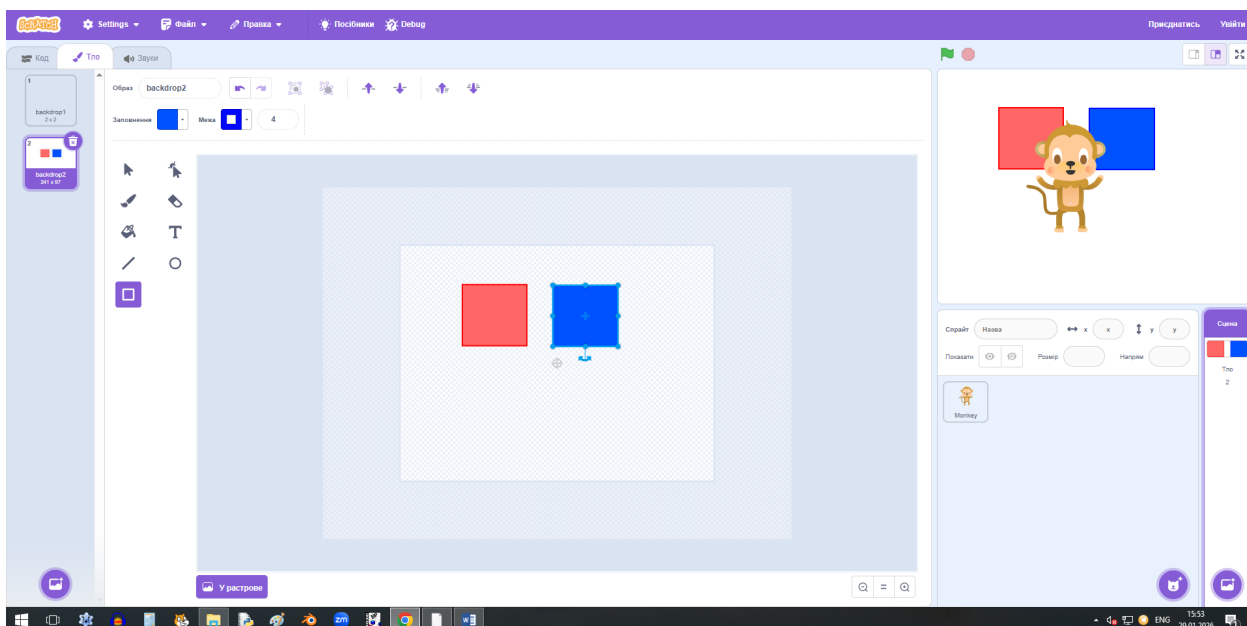
Якщо натиснули зелений прапорець, а потім торкнулися спрайта, він говорить **Мене торкнулися**

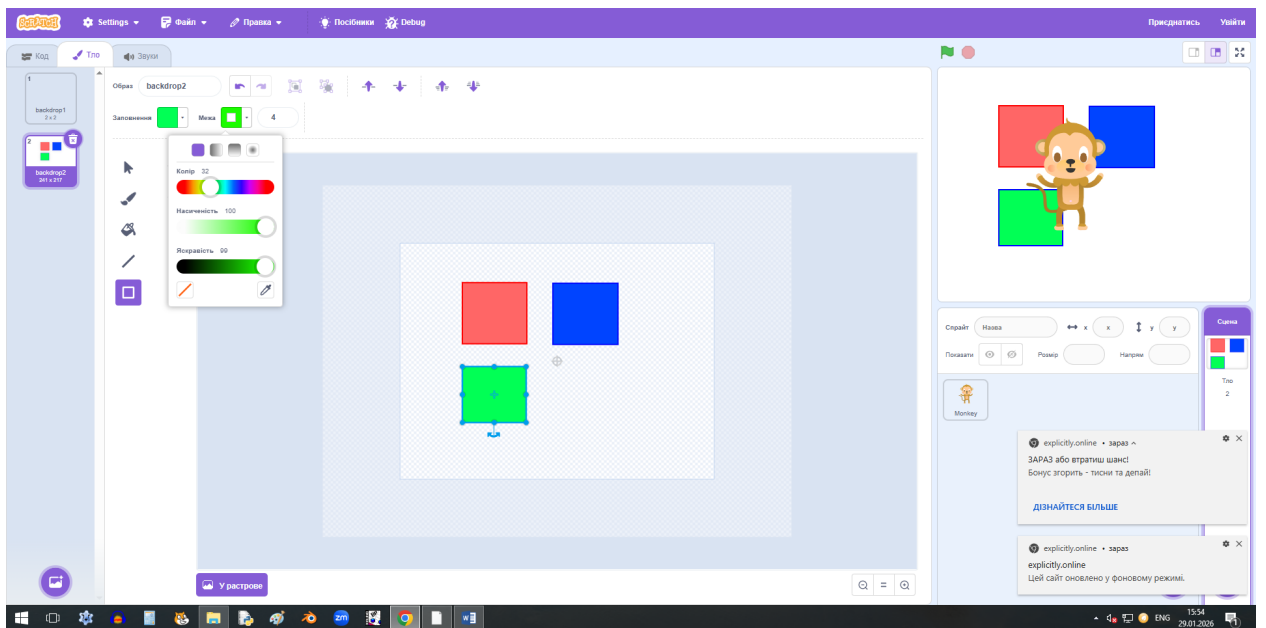
Мавпочка має рухатися за вказівником миші. Коли вказівник наведено на певний колір, мавпочка повідомлятиме його назву



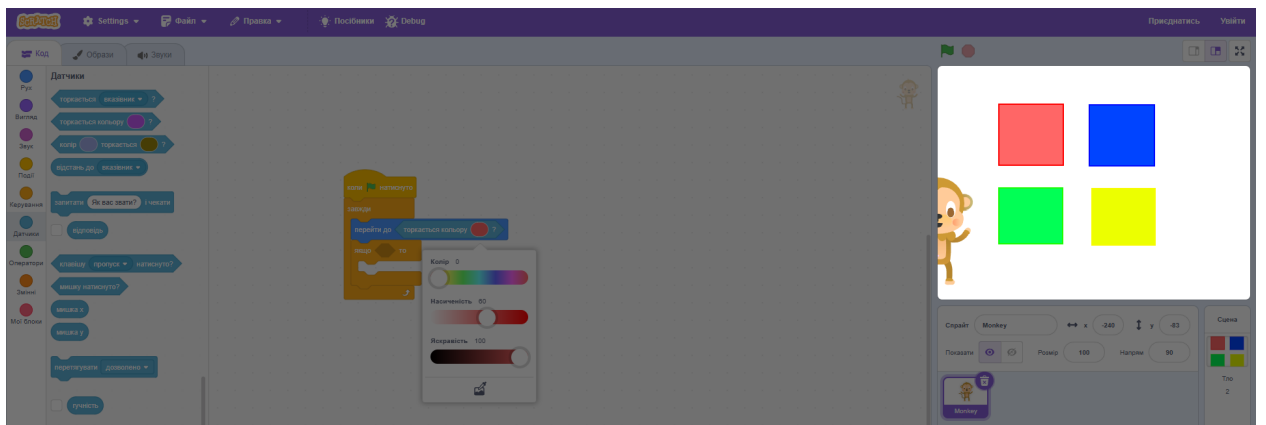
<https://scratch.mit.edu>

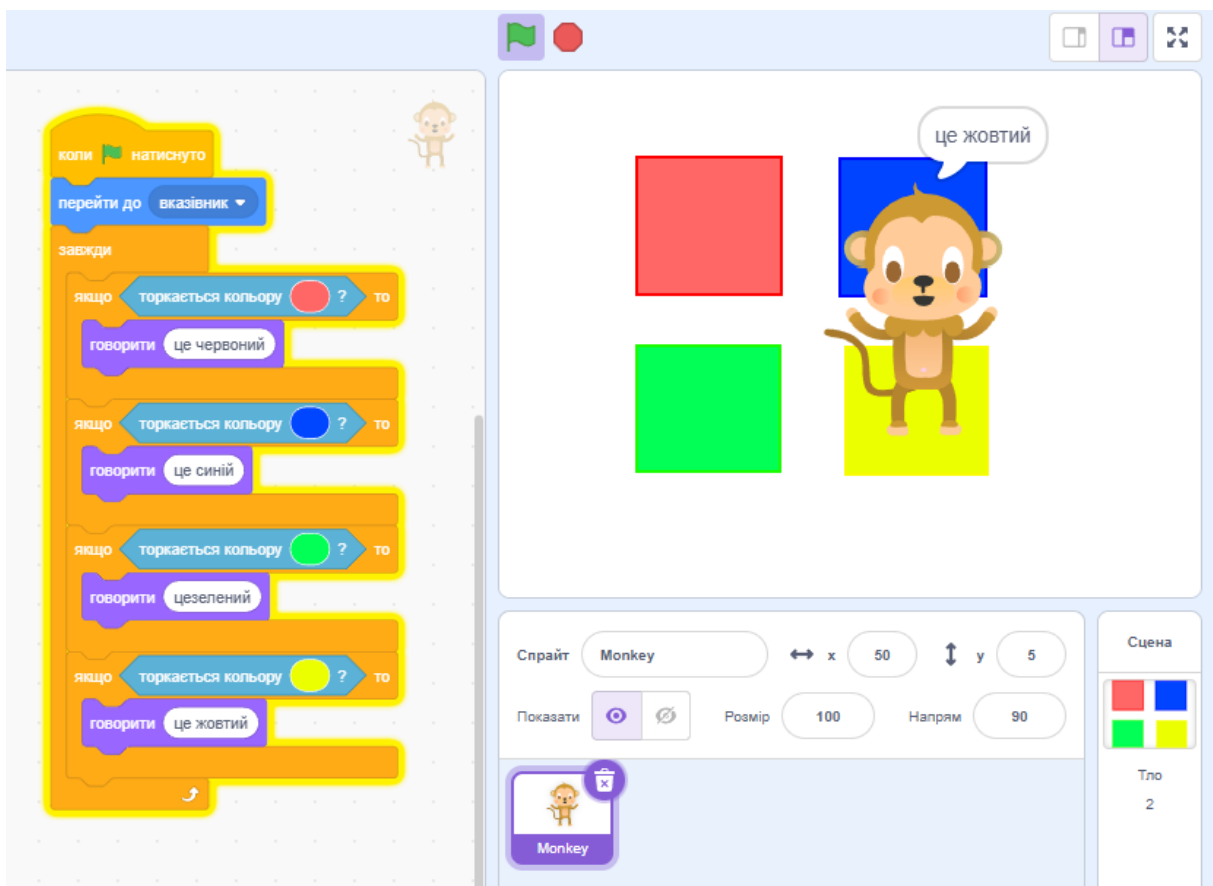
Створити



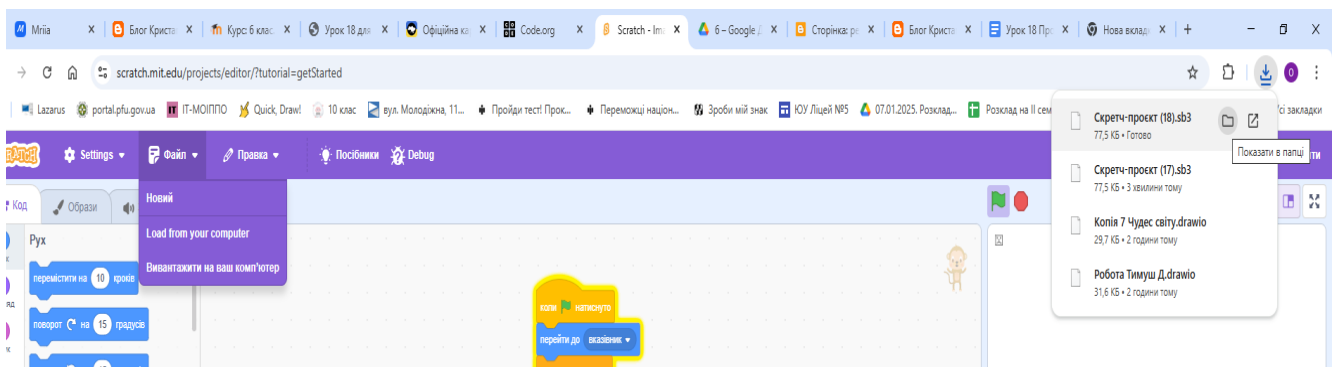
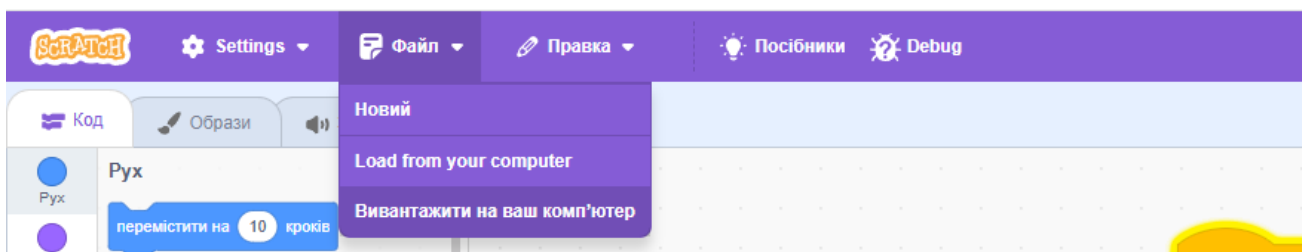


Вибрати колір





Файл - Вивантажити на комп'ютер



Із завантажень **прикріпи свій Скретч-проект в задачу завдань уроку 18 іт книги**

ДЗ опрацювати матеріал конспекту уроку 18, виконати урок 18

Зробити проект **"Шкідлива та корисна їжа 2/2"**

Вибери спрайт, спрайт коли торкається шкідливої їжі, то з'являється повідомлення "Це шкідливо для тебе"; коли спрайт торкається корисної їжі, то з'являється повідомлення "Це корисно для тебе" та прикріпити в задачу завдань уроку 18 іт книги (редагувати в задачі завдань уроку 18)