







ЦИКЛИЧЕСКОЕ ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ




НОВЫЕ КОМАНДЫ

	Управление
Движение	ждать 1 секунд
	Внешний вид
	Звук
	События
	Управление
	Сенсоры

Список команд в категории "Управление":

- ждать 1 секунд
- повторить 10 раз
- повторять всегда

	Движение
Движение	

Список команд в категории "Движение":

- повернуть на 15 градусов
- повернуть на 15 градусов



```
когда флажок нажат
идти 10 шагов
если касается края, оттолкнуться
установить способ вращения влево-вправо
```

```
когда флажок нажат
повторить 10 раз
идти 10 шагов
если касается края, оттолкнуться
установить способ вращения влево-вправо
```

```
когда флажок нажат
повторять всегда
идти 10 шагов
если касается края, оттолкнуться
установить способ вращения влево-вправо
```

Циклический алгоритм – описание действий, которые должны повторяться указанное число раз или пока не выполнено заданное условие.

Тело цикла - последовательность команд, предназначенных для многократного исполнения.

когда флажок нажат

повторить 24 раз

повернуть на 15 градусов

когда флажок нажат

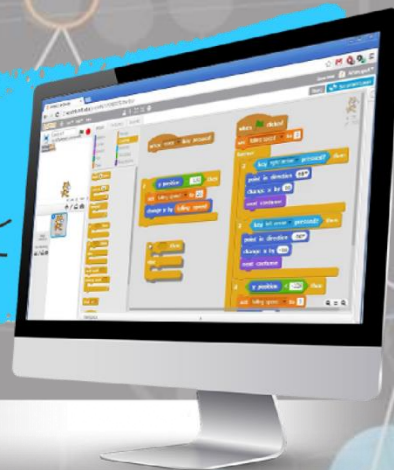
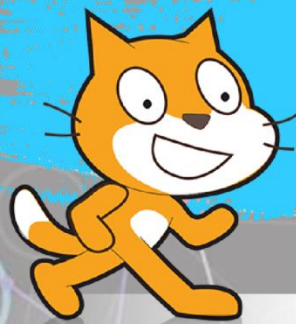
повторить 36 раз

повернуть на 10 градусов

когда флажок нажат

повторить 360 раз

повернуть на 1 градус



Подводный мир с использованием команд цикла

Составить проект, в котором на фоне Подводного мира с разной скоростью плавают несколько рыбок, в левом верхнем углу вращается морская звезда, в правом верхнем углу – медуза меняет костюмы, краб перемещается внизу окна по песчаному дну. Выполнение проекта завершается нажатием на кнопку «Остановить»



Результат проекта можно посмотреть, перейдя по ссылке

<https://scratch.mit.edu/projects/973890573>