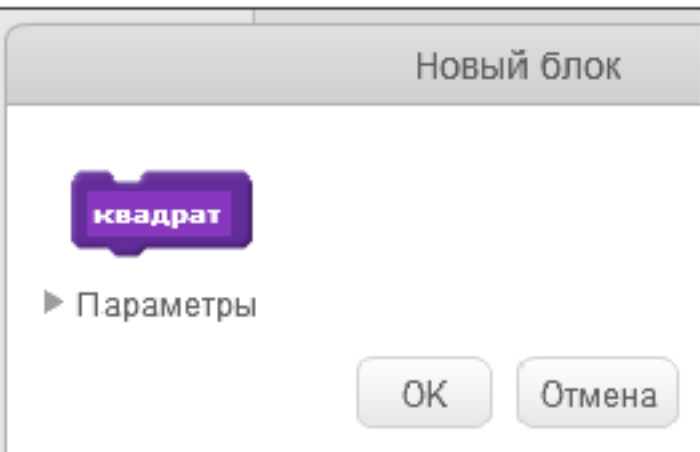
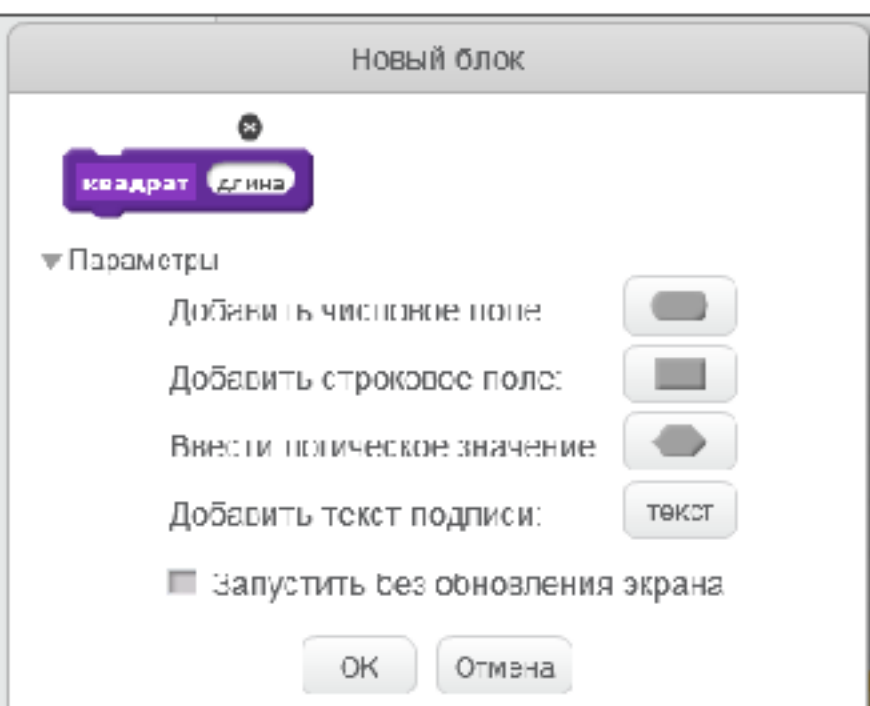
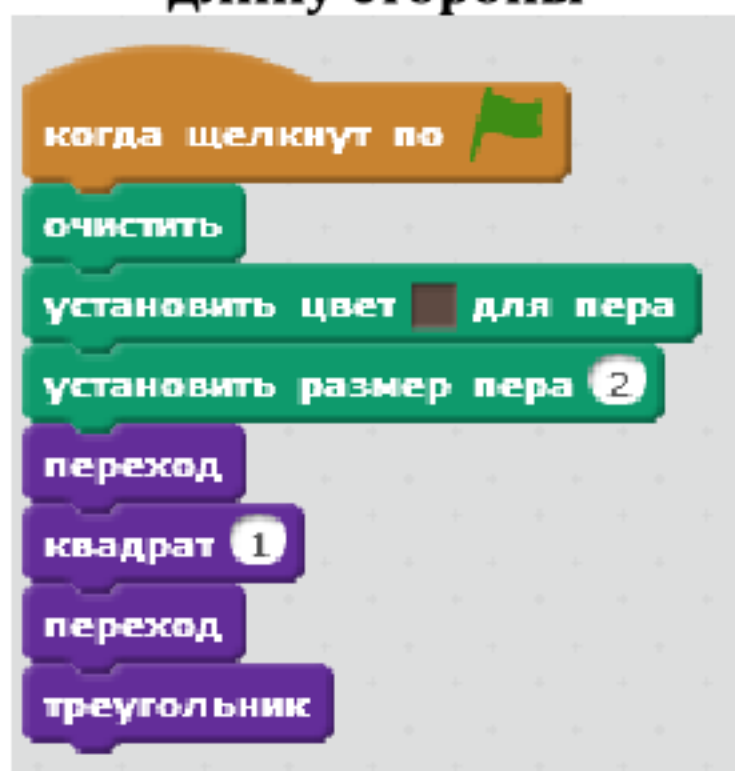


Теоретический материал:

Процедуры:

<p>Создание процедуры</p> <p>Другие блоки – Создать блок – ввести имя процедуры</p>	
<p>Создание процедуры с параметрами</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создаем блок «Квадрат» и выбираем настройку параметров. • Для добавления длины стороны выберем пункт «Добавить числовое поле» и зададим ему имя «длина» 	

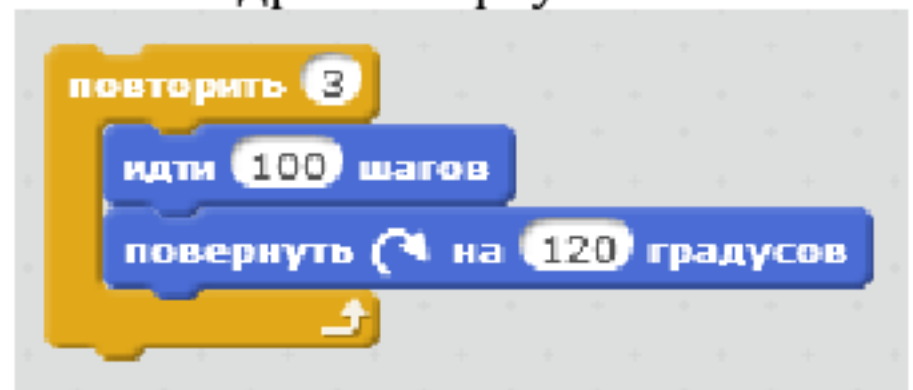
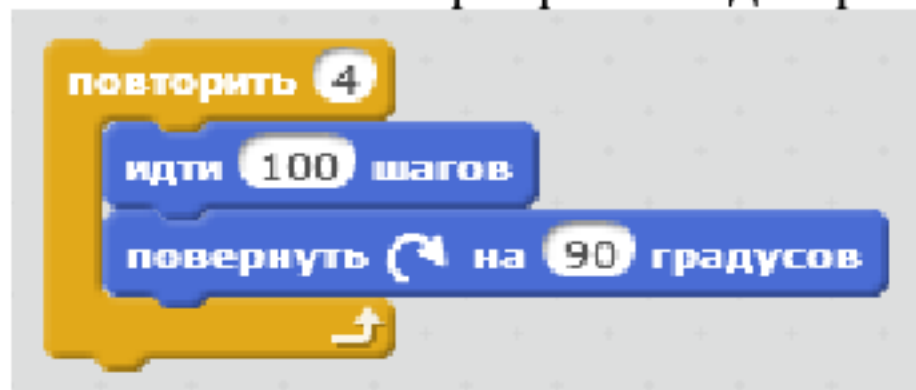
Теперь при вызове блока «треугольник» нужно указать длину стороны



Проект 20. Рисование с использованием процедур

Задача: составить программу для заполнения экрана большим количеством квадратов и треугольников.

- Составить программы для рисования квадрата и треугольника:

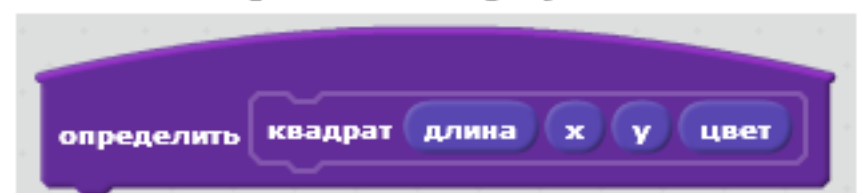


- Выделить в отдельный блок рисование квадрата:
Другие блоки – Создать блок – задать имя блоку "квадрат"
- Прикрепить к новой "шапке" ранее созданный фрагмент кода
- Запрограммируйте случайное появление квадратов и треугольников на поле. Общее число фигур – 50

Задача: составить программу для рисования квадратов и треугольников со случайной длиной стороны.

- Составим программы для рисования квадрата и треугольника:
- Выделим в отдельный блок рисование квадрата:
Другие блоки – Создать блок – задать имя блоку "квадрат" – указать параметр «длина»
- Перетащить переменную "длина" из шапки процедуры "квадрат" внутрь процедуры в команду "идти"
- Теперь при вызове блока «**квадрат**» нужно указать длину стороны
- Запрограммируйте случайное появление квадратов и треугольников со случайной длиной стороны на поле. Общее число фигур – 50

Задача: составить программу для рисования квадратов и треугольников со случайной длиной стороны, случайной точкой начала рисования и случайным цветом пера.

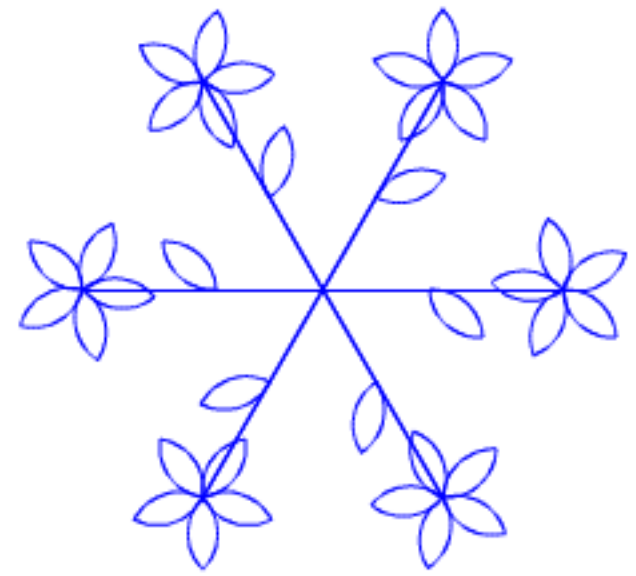


Проект 21. Рисование с использованием вложенных процедур

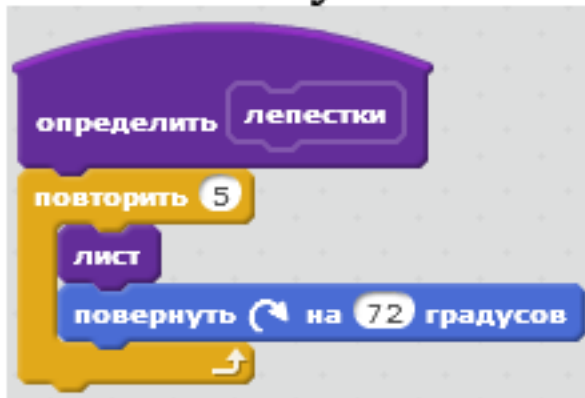
Задача: нарисовать рисунок.

Разобьем процесс рисования на мелкие шаги.

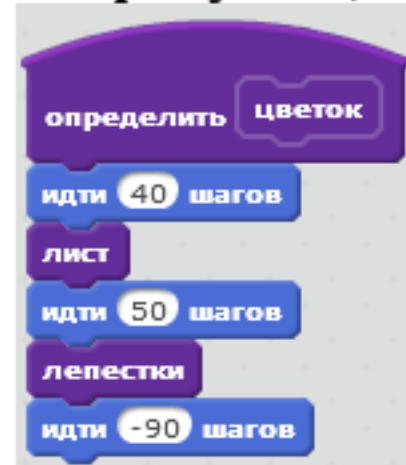
Шаг 1: рисуем лист



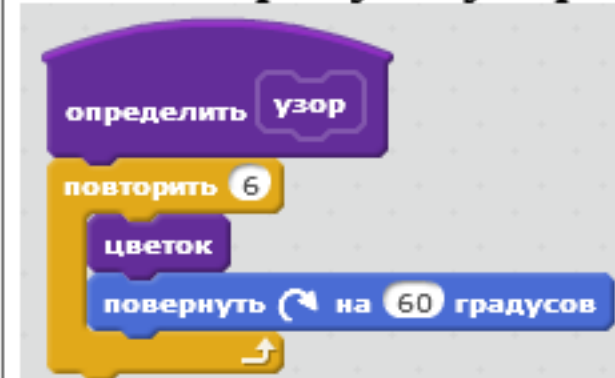
Шаг 2: рисуем лепестки, используя лист



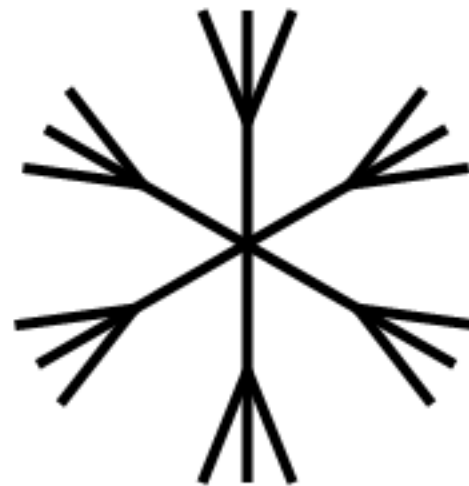
Шаг 3: рисуем цветок



Шаг 4: рисуем узор



Задача: нарисовать рисунок.



Проект 22. Симулятор игральных костей

Задача: создать программу-симулятор игральных костей. При нажатии кнопки старт на экране случайным образом выбрасываются 2 игральные кости, а спрайт произносит сумму чисел, полученных с костей. Сумму чисел оформить в отдельную процедуру "сумма".