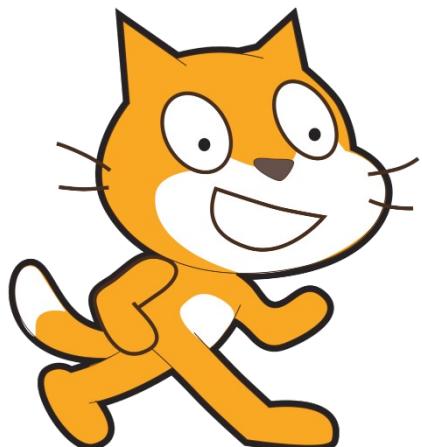


АЛГОРИТМИ І ПРОЕКТИ SCRATCH



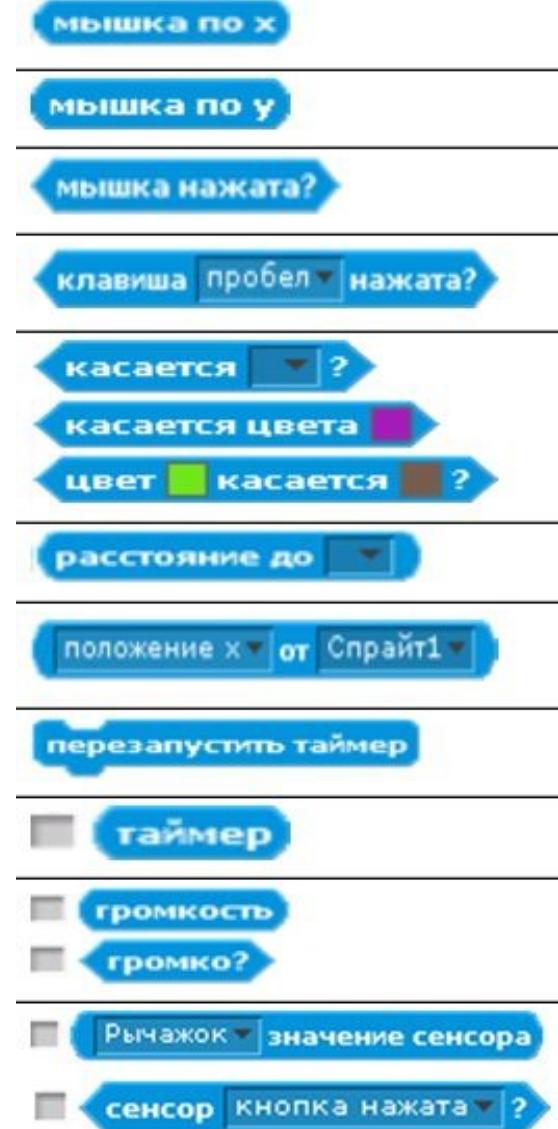
Модуль 2
Урок 3
Сенсори та датчики



Сенсори

Сенсори(або датчики) — елементи, які є достатньо чутливими, щоб реагувати на зміни навколоїшніх станів. Наприклад: на дотик, різницю температури, відстані та інше. В житті сенсори ми зустрічаємо в різних пристроях, а в Scratch-середовищі їм присвячено цілий блок команд.

Команди даного блоку можуть використовуватися як числа і логічні значення. Датчик може отримувати інформацію не тільки від об'єкта, з яким він пов'язаний, але і від будь-якого об'єкта, що є в нашому проекті.





Використання

Сенсори або ж датчики **використовують для перевірки**, чи доторкнулись до об'єкту, чи натиснута кнопка, для визначення відстані до об'єкту, кольору, для перевірки значення змінної і т.д.

Отже, сенсори роблять наші проекти більш цікавими.



Також прикладом є використання таймеру



Приклад

Ми будемо змінювати фон сцени, поділимо фон на сектори і наш котик буде говорити, в якому з трьох секторів він знаходитьться:

1. Зміна фону сцени(натискаємо на білий квадрат, де написано «Сцена»)
2. Ділимо фон на сектори(обираємо «лінію» і проводимо 2 відрізки)
3. Починаємо з «коли натиснуто зелений прапорець»
4. Використовуємо умову «якщо»(«x» менше 100, «x» більше 100, «x» дорівнює 100)
5. «Говорити 2 секунди» назву сектору

