

Інформатика 6

Урок 40

за підручником

Морзе Н.В. та ін.

# Поняття події. Види подій. Програмне опрацювання події

Нова українська школа



## Ключове питання

➤ Як створити власну гру?

## Пригадай

- яку середовищі Скретч додавати новий об'єкт, змінювати вигляд наявного;
- якими командами в середовищі Скретч задають події.

*Сьогодні, мабуть,  
усі хоча б раз  
грали в якусь  
комп'ютерну гру.*

*Якими вони  
бувають? Що їх  
об'єднує? Чим  
вони  
зацікавлюють  
гравців?*



# Події та їх реалізація в середовищі Скретч



**Подія** — це дія, яка розпізнається та опрацьовується програмою за допомогою певних команд.

Комп'ютерні події можуть відбуватись автоматично або за участі користувача. Події виникають при виконанні користувачем певних дій, наприклад,

натисканні клавіш на  
клавіатурі

клацанні мишею на об'єкті  
тощо

Деякі події виникають відповідно до таймера, як, наприклад, перезапуск системи.

# Події та їх реалізація в середовищі Скретч

*Програмне забезпечення може також викликати свій власний набір подій під час деякої події, наприклад, повідомити про завершення завдання.*



*Деякі програми змінюють свої функції відповідно до події, вони називаються **подійно-орієнтованими**. Такі програми, як правило, містять два блоки:*

*блок отримання  
повідомлення про подію*

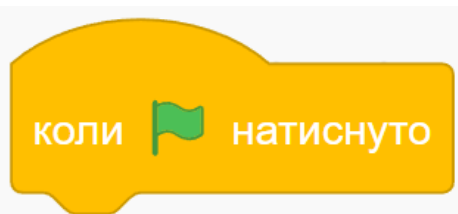
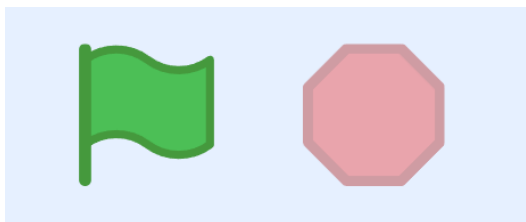
*блок опрацювання цієї  
події*

# Події та їх реалізація в середовищі Скретч

**Об'єкти в середовищі Скретч можуть реагувати на події**

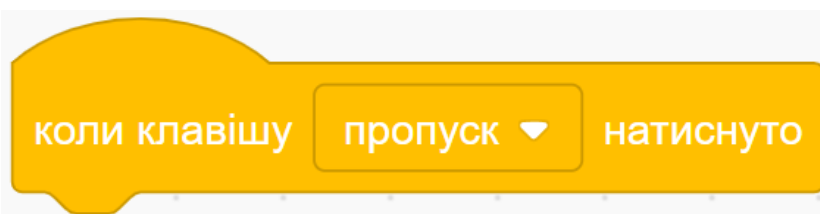
**Події в середовищі Скретч, що управляються користувачем**

**Пов'язані з середовищем**



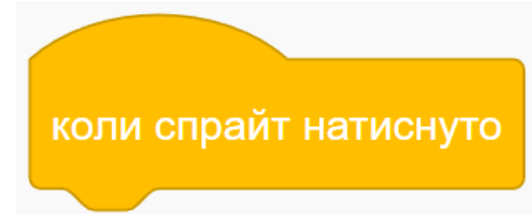
**Пов'язані з пристроями**

**Натиснуто клавішу пропуск**



**Пов'язані з об'єктами**

**Натиснуто на сцені спрайт**

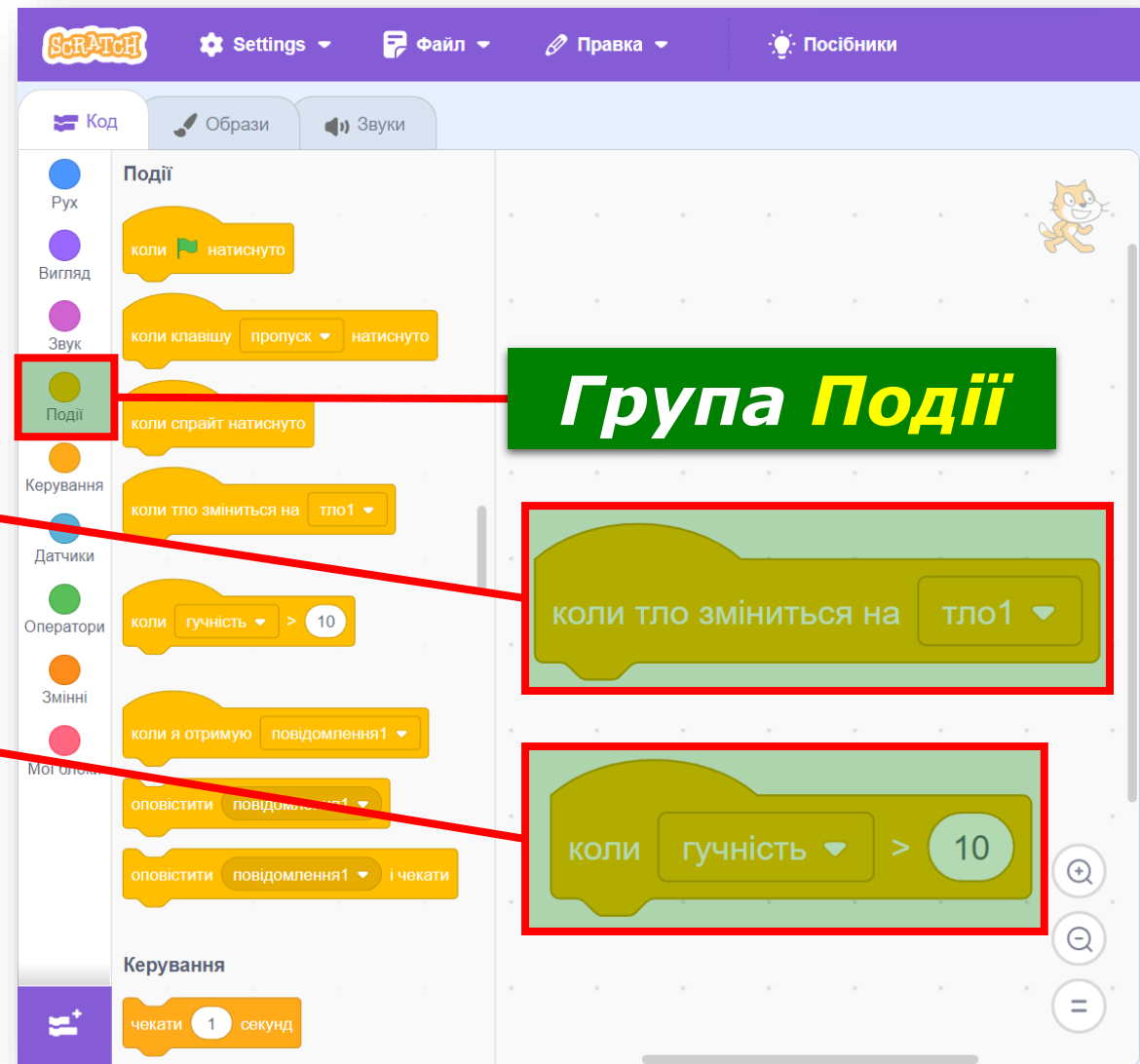


# Події та їх реалізація в середовищі Скретч

**Управляти подіями у проєкті може не тільки користувач. Це можна зробити автоматично, наприклад,**

**у відповідь на зміну фону сцени**

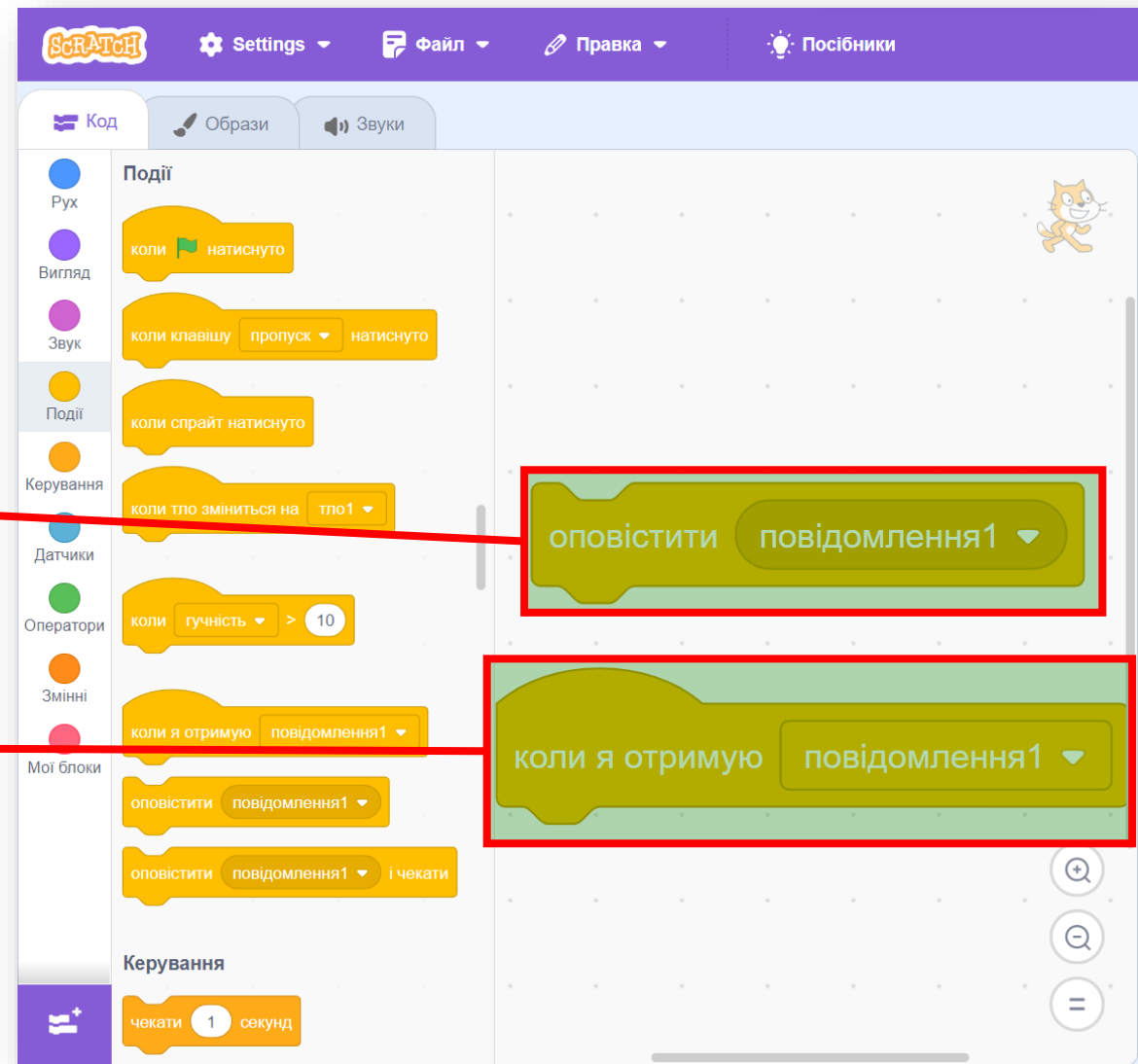
**чи збільшення гучності звуку в проєкті**



**Об'єкти можуть «взаємодіяти» між собою, передаючи деякі повідомлення.**

**Об'єкт передає повідомлення**

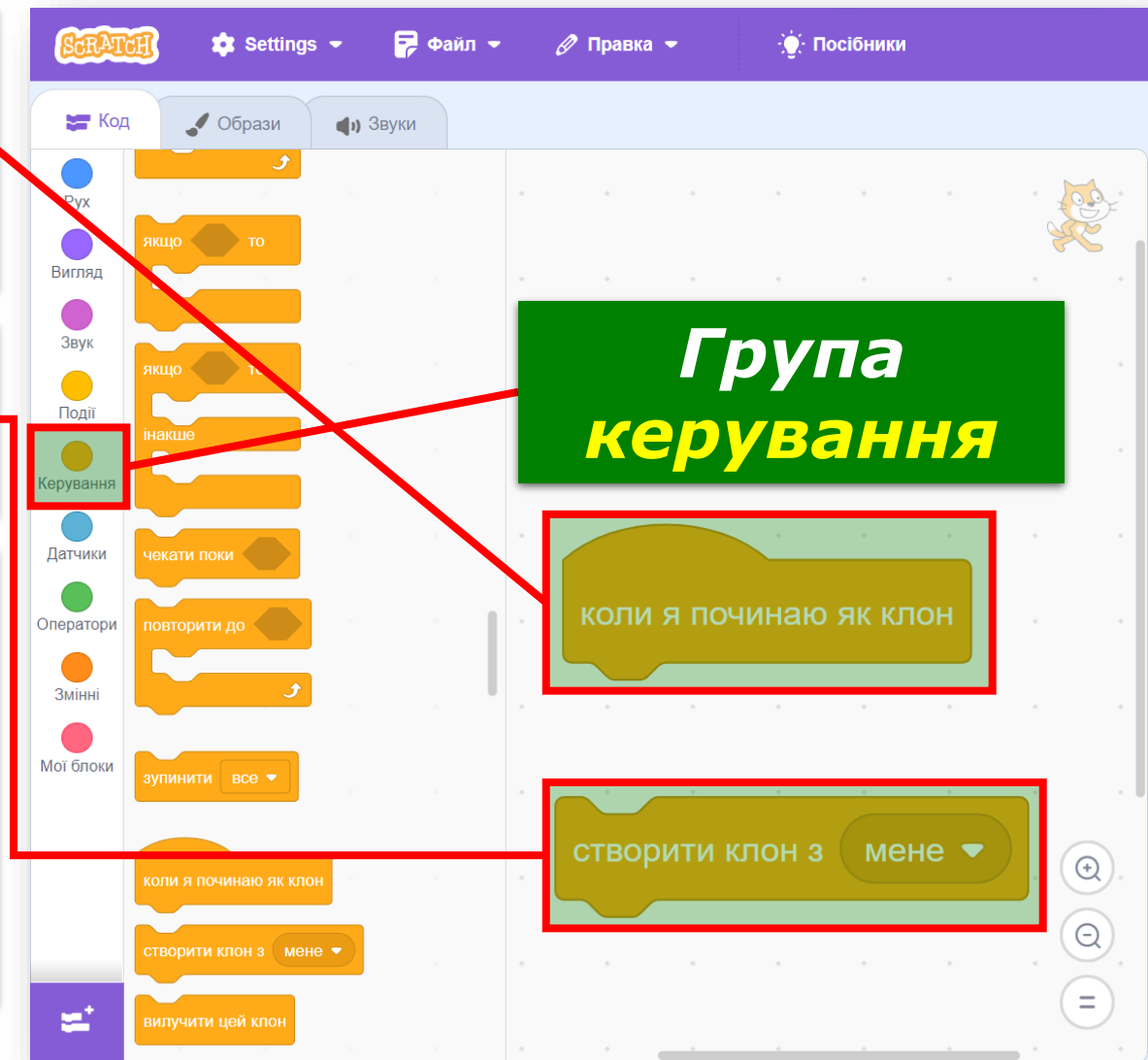
**Об'єкт діє у відповідь на отримане повідомлення**



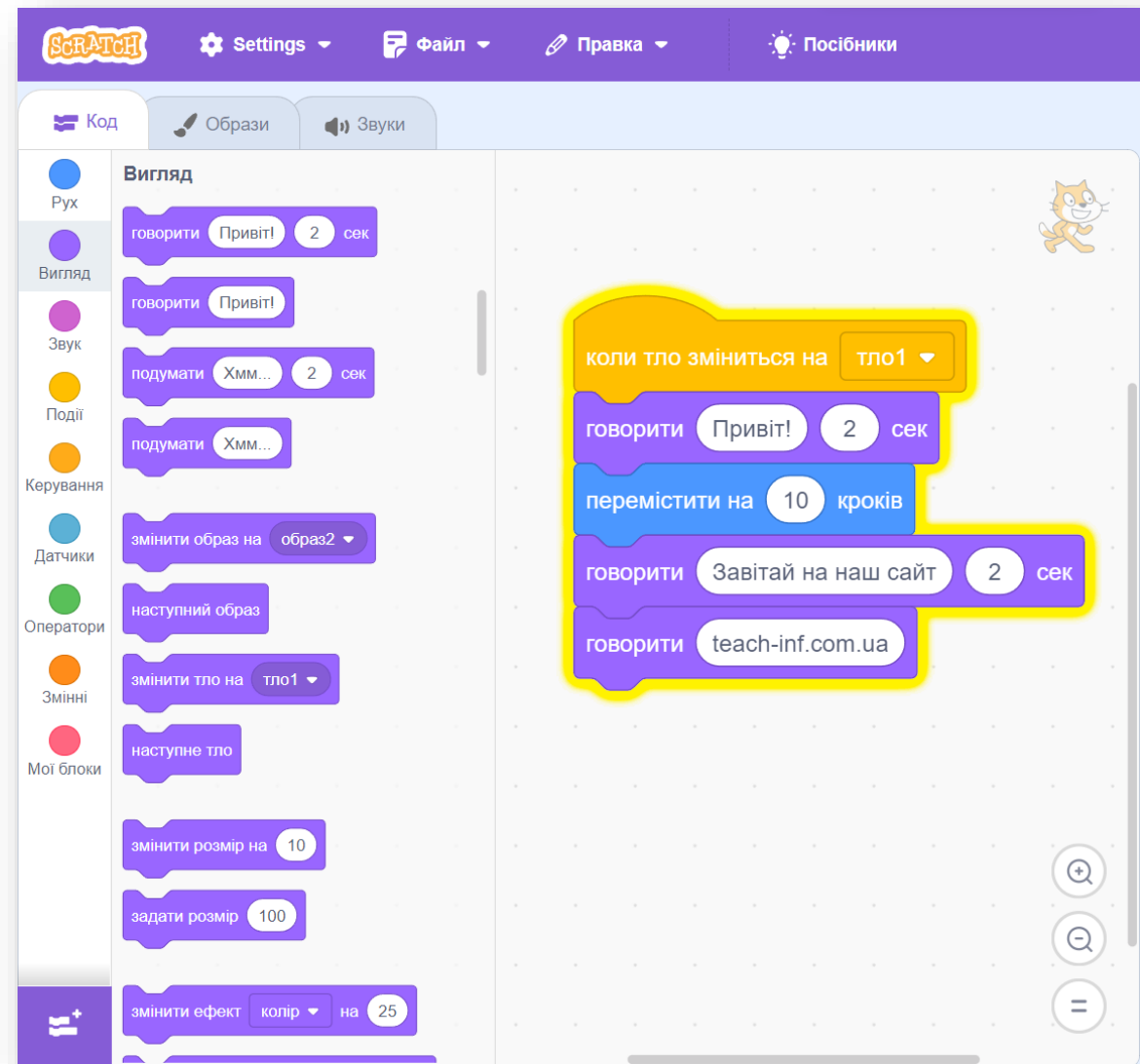
**Віртуальна копія об'єкта — клон — також може викликати подію**

**Утворюють клон за допомогою команди**

**Цікаво, що після зупинки виконання програми всі віртуальні копії об'єкта зникають.**



**Подія *клацання лівою кнопкою миші* по команді чи групі команд запускає відповідну команду чи групу на виконання.**



# Розгадайте ребус



,



”



**Подія**





**Проаналізувати**  
**с. 218-222**



**Сторінка  
221-222**



Інформатика 6

Урок 40

за підручником

Морзе Н.В. та ін.

Дякую за увагу!

Нова українська школа

