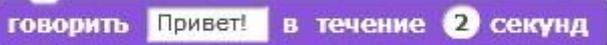
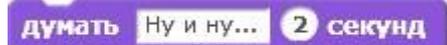
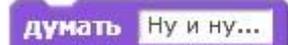


Блок «Внешность»

Фиолетовые блоки – блоки внешности. Они позволяют изменять внешний вид спрайтов, позволяют им «разговаривать», а также прятаться и появляться.

	Спрайт будет говорить слово «Привет!» в течение двух секунд. При этом выполнение скрипта будет приостановлено.
	Спрайт постоянно будет говорить слово «Привет!» без остановки выполнения скрипта. Сказанная фраза будет постоянно сопровождать спрайт, пока он не скажет другую фразу.
	Спрайт будет думать «Ну и ну...» в течение двух секунд. При этом выполнение скрипта не будет приостановлено.
	Спрайт постоянно будет думать «Ну и ну...» без остановки выполнения скрипта. Эта мысль будет постоянно сопровождать спрайт, пока он не подумает о чем-нибудь другом.
	Спрайт станет виден. Если, при выполнении этого блока, спрайт не виден, то, возможно, он скрыт другим спрайтом. В этом случае может помочь блок «Перейти в верхний слой». Также следует проверить координаты спрайта, может быть, он находится за границей экрана.
	Спрайт станет невидимым.
	Спрайт изменит свой текущий костюм на костюм, выбранный из выпадающего списка.
	Спрайт изменит свой текущий костюм на следующий костюм.
	Текущий фон сцены изменится на фон, выбранный из выпадающего списка.
	Значение эффекта «цвет» изменится на указанную величину. В этом примере значение эффекта увеличится на 25.

	<p>Значение эффекта «цвет» изменится до указанного значения. В этом примере значение эффекта станет равно нулю.</p>
	<p>Спрайт примет исходный вид, все графические эффекты будут убраны.</p>
	<p>Изменить размер спрайта на указанное количество процентов. В данном случае на 10%.</p>
	<p>Установить размер спрайта в процентах от исходного размера. В данном случае спрайт примет исходный размер.</p>
	<p>Спрайт перейдёт в самый верхний слой.</p>
	<p>Спрайт перейдёт на один слой назад.</p>
	<p>Это не управляющий блок, а блок получения информации из программы. Он возвращает из памяти работающей программы цифровое значение текущего номера костюма.</p>
	<p>Блок получения информации из программы. Он возвращает из памяти работающей программы текущее имя фона.</p>
	<p>Блок получения информации из программы. Он возвращает из памяти работающей программы текущий размер спрайта.</p>
<p><i>Дополнительные блоки для сцены</i></p>	
	<p>Сцена сменит фон на выбранный из выпадающего списка.</p>
	<p>Фон сцены изменится на следующий.</p>
	<p>Блок получения информации из программы. Он возвращает из памяти работающей программы цифровой номер текущего фона.</p>