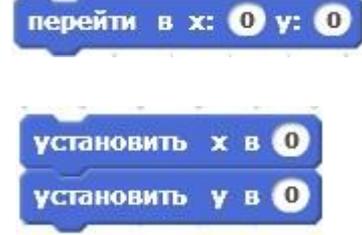
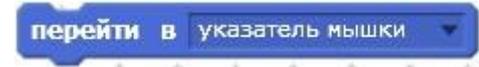
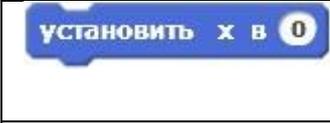
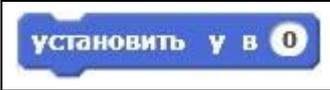
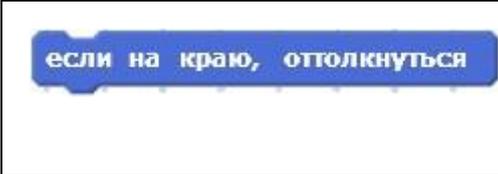
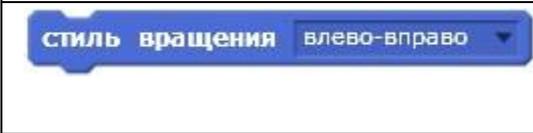
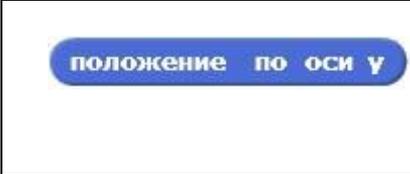
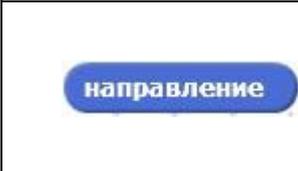


## Блок «Движение»

Синие блоки – это блоки движения.

Они заставляют спрайт перемещаться по сцене.

|  |  |
|--|--|
|    | Спрайт переместиться на 10 шагов в текущем направлении.  |
|    | Повернуть спрайт на 15 градусов по часовой стрелке по отношению к текущему направлению спрайта.  |
|    | Повернуть спрайт на 15 градусов против часовой стрелки по отношению к текущему направлению спрайта.  |
|    | Повернуть спрайт в указанном направлении.  |
|    | Повернуться по направлению к одному из спрайтов. Для выбора спрайта следует нажать на чёрный треугольничек, и выбрать из выпадающего списка.   |
|   | Переместить спрайт в точку экрана с заданными координатами X и Y. В точке с заданными координатами окажется центр спрайта. Применение этого блока равносильно применению одновременно двух блоков «Установить X в» и «Установить Y в».   |
|  | Переместить спрайт в указатель мышки, либо в центр указанного, с помощью выпадающего списка, спрайта. При этом центр спрайта окажется на самом кончике мышки.  |
|  | Плавно переместить спрайт в точку с заданными координатами. Время перемещения задаётся в секундах. Для быстрого перемещения можно использовать десятичные дроби. Например, 0.5 секунд – это половина секунды, 0.25 секунд – это четверть секунды, 0.1 секунд – это одна десятая секунды, это очень быстро. |
|  | Изменить координату X спрайта на указанную величину. При этом спрайт сместится вправо. При изменении на отрицательную величину, спрайт сместится влево.  |

|  |   |
|--|---|
|     | <p>Установить новое значение координаты X спрайта.</p>  |
|    | <p>Изменить координату Y спрайта на указанную величину. При этом спрайт сместится вверх. При изменении на отрицательную величину, спрайт сместится вниз.</p>  |
|    | <p>Установить новое значение координаты X спрайта.</p>  |
|    | <p>Очень важный блок! Позволяет спрайту отразиться от границы окна и продолжить движение в новом направлении.</p>   |
|    | <p>Изменяет стиль вращения спрайта. Всего есть три типа вращения: вправо/влево, не вращать, кругом.</p>   |
|   | <p>Это не управляющий блок, а блок получения информации из программы. Он возвращает из памяти работающей программы текущее значение координаты X спрайта. Этот блок, как и все овалы, можно использовать в операторах наравне с числами и переменными</p> |
|  | <p>Блок получения информации из программы. Он возвращает из памяти работающей программы текущее значение координаты Y спрайта.</p>  |
|  | <p>Блок получения информации из программы. Он возвращает из памяти работающей программы текущее направление спрайта в градусах.</p>   |