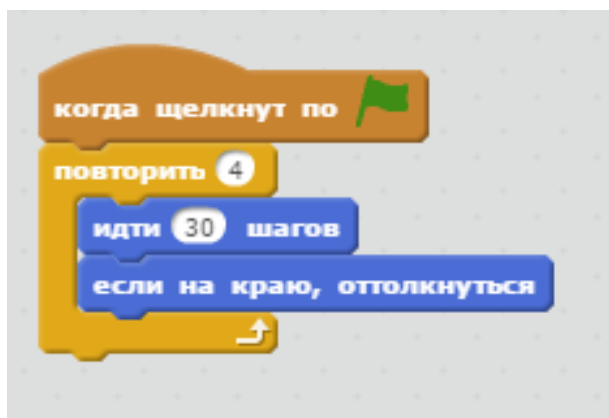


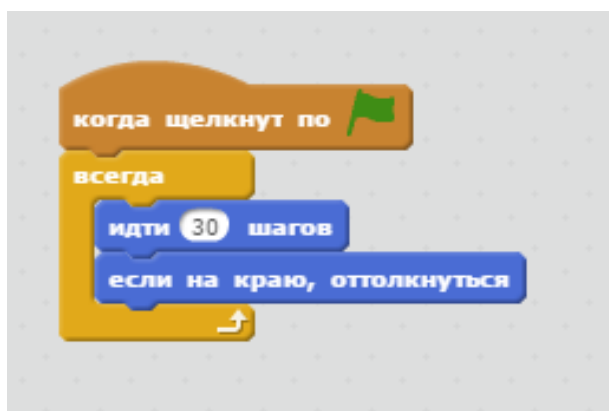
1. Простая линейная программа. Спрайт движется 120 шагов. Выбран режим вращения (отражения) спрайта ↔ справа налево и наоборот.



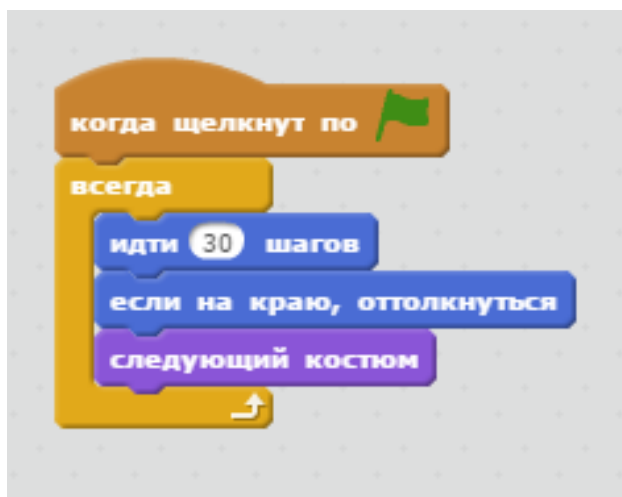
2. Сокращение количества блоков группы *Движение* за счет добавления цикла *Повторить...* Спрайт движется 120 шагов



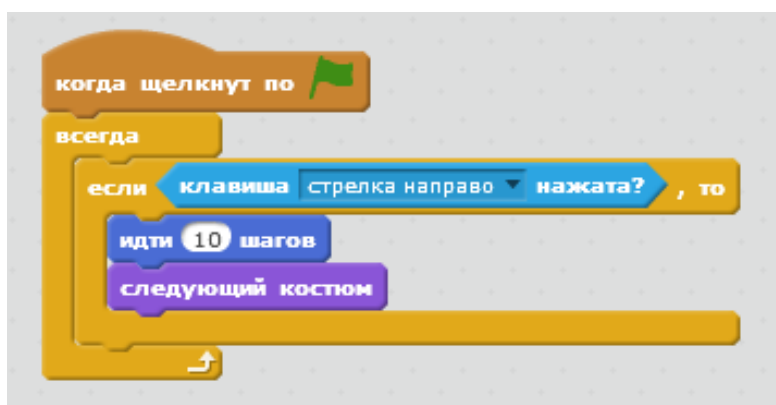
3. Добавление блока *Всегда* позволяет зациклить движение спрайта. Движение продолжается всегда до остановки исполнителя.



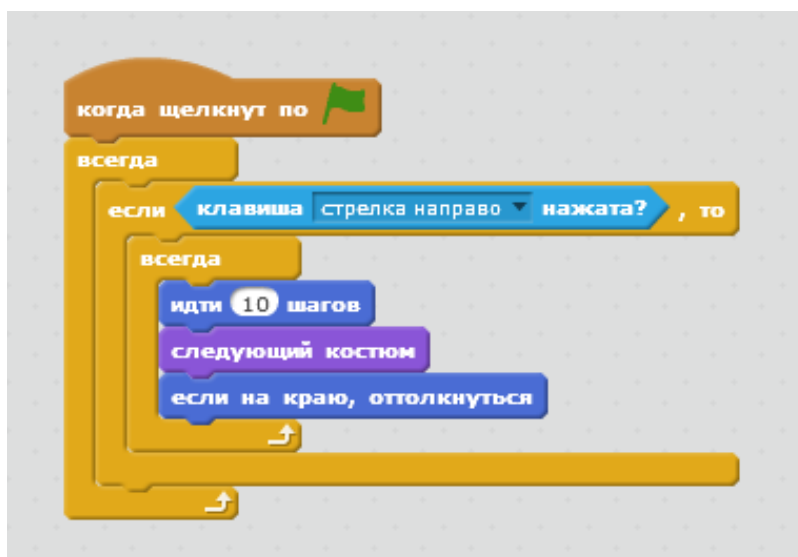
4. Движение спрайта становится более естественным за счет смены костюма



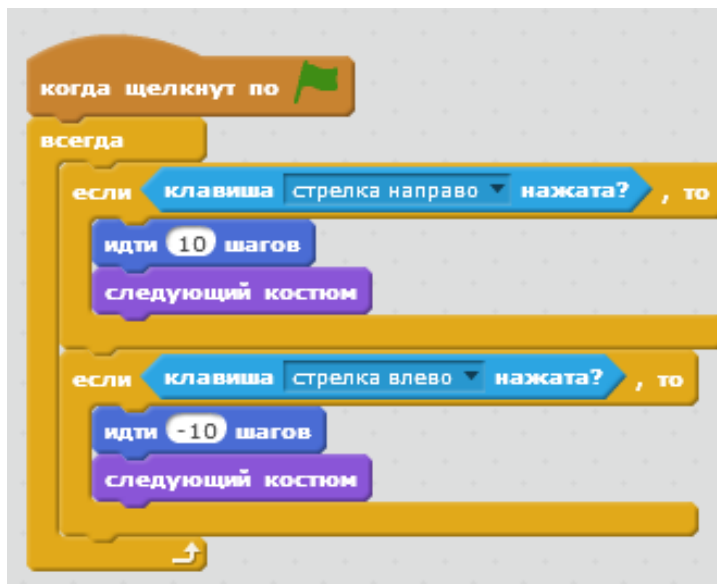
5. Добавление ветвления (условия) в цикл. Если клавиша нажата, то спрайт движется вправо. Сокращено количество шагов



6. Добавление ветвления и вложенного цикла. Если клавиша нажата, то спрайт постоянно движется в одном направлении



7. Добавление ветвления (двух условий) в цикл. Если стрелка направо нажата, то спрайт движется вправо на 10 шагов. Если стрелка влево нажата, то спрайт движется спиной влево на 10 шагов



8. Чтобы спрайт не двигался спиной, добавлены блоки *Повернуть в направлении...* (90,-90), а во втором условии показатель изменился с -10 на 10 шагов.

