




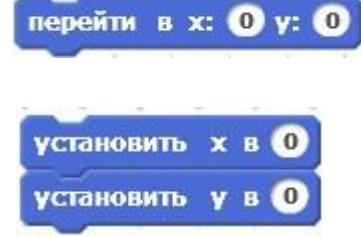
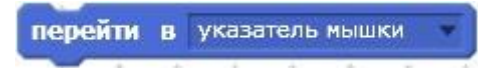












## Блок «Движение»

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>