

ブロック

内蔵

コントロール

ロジック

数学

Matrices

テキスト

リスト

ディクショナリ

色

変数

プロシージャ

Screen1

AbsoluteArrangement

キャンバス_clock

画像スプライト

ボール_min

名前の変更

削除

メディア

13_curle...onite.jpg

ファイルをアップロード...

視聴者

グローバル変数 hour を次の値で初期化 0

グローバル変数 min を次の値で初期化 0

グローバル変数 sec を次の値で初期化 0

グローバル変数 x を次の値で初期化 0

グローバル変数 y を次の値で初期化 0

グローバル変数 len を次の値で初期化 0

いつ Screen1 - 初期化

実行する 呼び出す resize

呼び出す layout

いつ Screen1 - 画面の向きを変更

実行する 呼び出す resize

呼び出す layout

いつ 時計1 - タイマー

実行する 呼び出す clock

設定 画像スプライト_sec - 見出し を 符号を逆にして返す。

取得 グローバル sec × 6

呼び出す ボール_hour - 移動先

x 取得 グローバル x + サイン (sin) 取得 グローバル hour × 30 × 取得 グローバル len × 0.8

y 取得 グローバル y + 符号を逆にして返す。 コサイン (cos) 取得 グローバル hour × 30 × 取得 グローバル len × 0.8

呼び出す ボール_min - 移動先

x 取得 グローバル x + サイン (sin) 取得 グローバル min × 6 × 取得 グローバル len × 0.6

y 取得 グローバル y + 符号を逆にして返す。 コサイン (cos) 取得 グローバル min × 6 × 取得 グローバル len × 0.6

渡す layout

実行 設定 グローバル x を キャンバス_clock - 横幅 / 2

設定 グローバル y を キャンバス_clock - 高さ / 2

設定 画像スプライト_sec - X を 取得 グローバル x

設定 画像スプライト_sec - Y を 取得 グローバル y

設定 ボール_hour - X を 取得 グローバル x

設定 ボール_hour - Y を 取得 グローバル y

設定 ボール_min - X を 取得 グローバル x

設定 ボール_min - Y を 取得 グローバル y

設定 グローバル len を もし キャンバス_clock - 高さ < キャンバス_number - 横幅

ならば キャンバス_clock - 高さ / 2

でなければ キャンバス_clock - 横幅 / 2

呼び出す キャンバス_number - 消去

設定 ボール_hour - 半径 を 取得 グローバル len / 10

設定 キャンバス_number - フォントサイズ を 取得 グローバル len / 10

設定 キャンバス_number - ペイントカラー を

それぞれの hour はじめ 1

終わり 12

間隔 1

実行 呼び出す キャンバス_number - テキストを描く

テキスト 取得 hour

x 取得 グローバル x + サイン (sin) 取得 hour × 30 × 取得 グローバル len × 0.8

y 取得 グローバル y + 符号を逆にして返す。 コサイン (cos) 取得 hour × 30 × 取得 グローバル len × 0.8 + キャンバス_number - フォントサイズ / 2

設定 ボール_min - 半径 を 取得 グローバル len / 20

設定 キャンバス_number - フォントサイズ を 取得 グローバル len / 20

設定 キャンバス_number - ペイントカラー を

それぞれの min はじめ 0

終わり 59

間隔 1

実行 呼び出す キャンバス_number - テキストを描く

テキスト 取得 min

x 取得 グローバル x + サイン (sin) 取得 min × 6 × 取得 グローバル len × 0.6

y 取得 グローバル y + 符号を逆にして返す。 コサイン (cos) 取得 min × 6 × 取得 グローバル len × 0.6 + キャンバス_number - フォントサイズ / 2

渡す clock

実行 設定 グローバル hour を 呼び出す 時計1 - 1 時間

インスタント 呼び出す 時計1 - 今

設定 グローバル min を 呼び出す 時計1 - 分

インスタント 呼び出す 時計1 - 今

設定 グローバル sec を 呼び出す 時計1 - 秒

インスタント 呼び出す 時計1 - 今

渡す resize

実行 ローカル変数 xscale を次の値で初期化 キャンバス_clock - 横幅 / 画像スプライト_sec - 横幅

次のブロック内 ローカル変数 yscale を次の値で初期化 キャンバス_clock - 高さ / 画像スプライト_sec - 高さ

次のブロック内 ローカル変数 scale を次の値で初期化

もし 取得 xscale < 取得 yscale

ならば 取得 xscale

でなければ 取得 yscale

次のブロック内 設定 画像スプライト_sec - 高さ を 取得 scale

設定 画像スプライト_sec - 横幅 を 取得 scale

警告を表示する

0 0

プライバシーポリシーと利用規約

Accessibility: [accessibility.mit.edu](#)