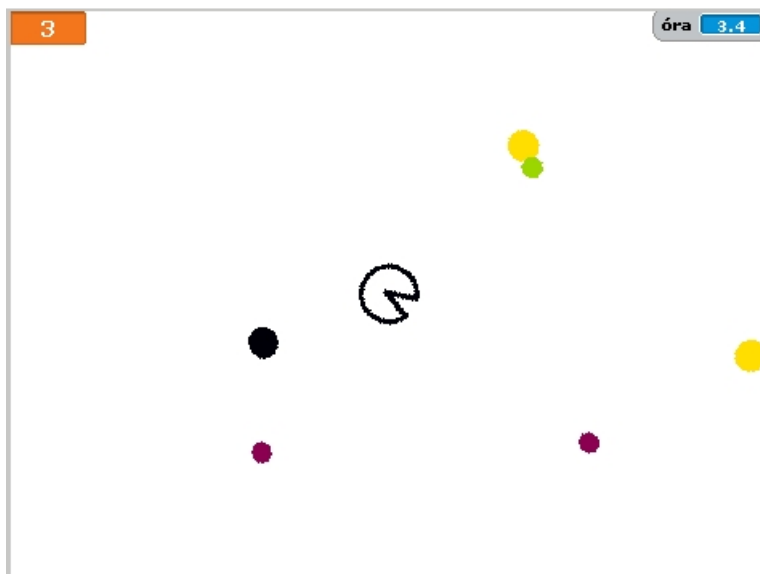


## Az óra

A 7. leckéhez készített játék pontosan 30 másodpercig tart. Ehhez a Scratch beépített óráját kell használni. Lássuk, hogyan! Emlékeztetőül a játék:



### A Scratch órája

Az óra a Scratch indításától kezdve folyamatosan jár, a megnyitás pillanatától eltelt időt mutatja másodpercekben. A parancskészlet érzékelés csoportjában a neve (óra) melletti szürke négyzet kattintásával jeleníthető meg a játéktérben, vagy tüntethető el onnan.

A megjelenítés a változókhöz hasonlóan kétféle lehet:  valamint 

Az órát egyetlen paranccsal lehet befolyásolni: . Ez értelemszerűen nullára állítja az óra értékét, azaz újratekinti a számolást. Az időmérést használó játékok elején ezt érdemes megtenni:

#### INICIALIZÁLÁS

a játék kezdetén érdemes egy külön sapkán beállítani a kezdeti értékeket. Például hogy az óra 0-ról induljon és persze a pontszám is 0 legyen.



Az óra pillanatnyi értékének nemcsak a megjelenítése, hanem a kezelése is hasonló a változókéhoz: a játék akkor ér véget, ha az óra értéke nagyobb, mint 30.



Azért nem azt vizsgáljuk, hogy az óra=30 feltétel teljesül-e, mert a programnak egyszerre sok feladatot kell elvégeznie, és lehet, hogy abban a pillanatban, amikor az óra értéke pontosan 30 másodperc, a program éppen nem azzal a vizsgálattal foglalkozik, amelyben az óra=30 feltételt ellenőrizzük, így nem állít le mindent.