

- 1 . Запустіть програму Scratch. Установіть Рудого kota в лівому нижньому куті сцени. Подайте Рудому коту команди, щоб він дійшов до центра сцени, привітався протягом 5-ти секунд і повернувся в початкове положення.
- 2 . Запустіть програму Scratch. Установіть Рудого kota в правому нижньому куті сцени. Подайте Рудому коту команди, щоб він дійшов до протилежного кута сцени, привітався протягом 3-х секунд і повернувся в початкове положення.
3. Запустіть програму Scratch. Дослідіть, які події відбуваються під час виконання Рудим котом команди повернути в напрямку 90. виберіть по черзі різні значення зі списку поля блока команди і виконайте відповідні команди. введіть з клавіатури в поле значення, яких немає в списку, і виконайте відповідні команди. Результати дослідження запишіть у зошит.
4. Складіть алгоритм, за яким Рудий кіт намалює на сцені два прямокутники різних розмірів і зі сторонами різних кольорів так, щоб вони розміщувалися один всередині іншого. Використайте команду Задати розмір олівця.
5. Складіть алгоритм, за яким Рудий кіт намалює на сцені два квадрати різних розмірів і зі сторонами різних кольорів так, щоб вони розміщувалися один поза одним.
6. Складіть проект у програмі Scratch, у якому виконавець набуває образів різних видів транспорту. складіть сценарій цього проекту. Доберіть самостійно відповідні звуки.
7. Складіть проект у програмі Scratch, у якому виконавець набуває образів людей. Складіть сценарій цього проекту. Використайте звуки, які ви запишете.
8. Складіть проект, у якому буде використано образи виконавця, створені вами у вбудованому графічному редакторі. Складіть сценарій цього проекту. Використайте звуки, які ви запишете самостійно.
9. Складіть проект для виконавця Рудий кіт, виконавши який, він намалює прямокутник зі сторонами 100 і 50 та квадрат зі стороною 75. Сусідні сторони прямокутника повинні бути різного кольору, а протилежні – однакового. Колір сторін квадрата має відрізнитися від кольорів сторін прямокутника. Квадрат і прямокутник не повинні перетинатися. Збережіть проект у вашій папці.
10. Складіть проект, у якому виконавець змінює образи з папки Fantasy. Складіть сценарій цього проекту. Запишіть його в зошит. Використайте звуки, які відповідають вибраним вами образам, збережіть проект у вашій папці.