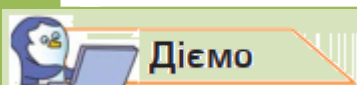


Практичне завдання

Тема 12. Складаємо алгоритми

Вправа 3. Бджола



Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся вимог безпеки життєдіяльності та санітарно-гігієнічних норм

Завдання. Склади проєкт, у якому після натиснення на кнопку Запуск програми бджола рухатиметься по сцені у випадковому напрямку, доки не торкнеться синьої або червоної квітки. Після чого бджола набуває ефекту «здуття».

1. Завантаж середовище **Скретч**. Додай до проєкту бджолу та квіти червоного та синього кольорів.
2. Обери із запропонованого списку команди (мал. 12.4), які реалізують описану в умові завдання подію:



3. Склади з обраних команд алгоритм. Додай команди або блоки, яких бракує.
4. Запусти складений алгоритм на виконання. Переконайся, що на сцені відбуваються описані в завданні події. За потреби внеси зміни до алгоритму.
5. Збережи проєкт з іменем **Бджола** в папці **Проекти** своєї структури папок.