



Практичне завдання Алгоритми з повтореннями

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

■ Scratch

Вправа №1. Дракон і Чаклунка.

Завдання. Створи проект, у якому після натискання кнопки **Dragon** виконавець *Дракон* буде рухатися сценою, випускаючи полум'я, а після натискання кнопки **Witch** рухатиметься *Чаклунка*. Події відбуватимуться, поки програму не зупинять.

1. Завантаж середовище **Скретч**. Створи проект **Дракон і Чаклунка**.
2. Зміни фон сцени на *Ліс*.

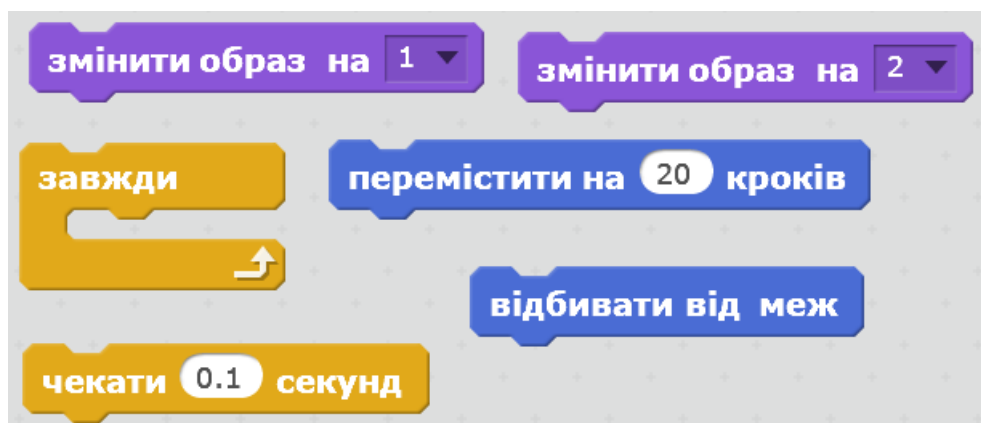
3. Додай два спрайти кнопок



4. Додай до об'єктів із зображеннями кнопок нові образи.



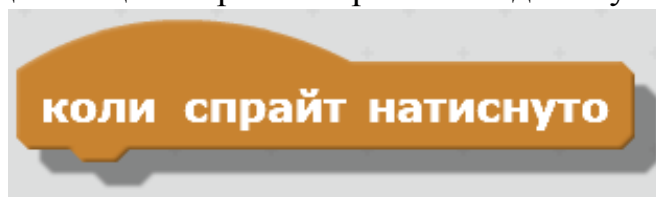
5. Склади програму для виконавця *Дракон*. Визнач, які із запропонованих команд можна використати у програмі.



6. Передбач, які команди для запуску події на сцені варто використати в даному випадку



чи



Додай обрану команду до програми.

7. Склади програму для виконавця *Чаклунка*. Поміркуй, де слід використати команду зміни вигляду виконавця: у циклі чи ні?
8. Обери початкові образи виконавців. Запусти проект на виконання. По черзі натисни кнопки



та



Зупини виконання програми за допомогою кнопки **Зупинити**



9. Переконайся, що складені програми відповідають завданню. За потреби внеси зміни у проект.
10. Збережи проект у свою папку.
11. Закрий всі відкриті вікна.
12. Повідом вчителя про завершення роботи.

Вправа №2. Політ бджоли

Сплануй, створи та збережи проект, у якому бджола рухатиметься по сцені в напрямку переміщення вказівника миші. Політ перериватиметься, коли натиснути кнопку **Зупинити**

