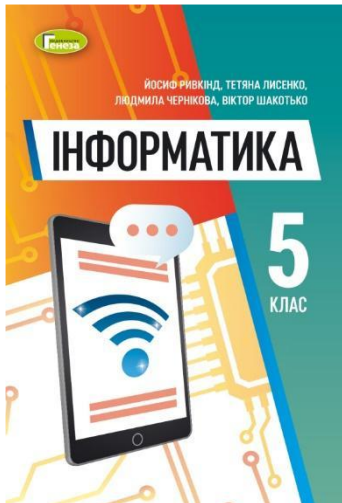


Практичне завдання

5.3. Алгоритми та програми. Середовище створення і редагування проєктів *Scratch 3*



Працюємо з

комп'ютером

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

Задача. Створіть проєкт для малювання різними кольорами прямокутника зі сторонами 80 кроків і 45 кроків.

1. Відкрийте вікно середовища **Scratch 3**.
2. Перетягніть **Рудого кота** в лівий верхній кут **Сцени**.
3. Якщо на вкладці **Код** немає групи **Олівець**, додайте її. Для цього:

1. Виберіть кнопку **Додати розширення** .
2. Виберіть у вікні **Додати розширення** кнопку **Олівець**.

4. Розмістіть в **Області коду** наведені на малюнку 5.31 блоки з командами.
5. Змініть дані в полях блоків на наведені на малюнку 5.31. Для цього:



1. Виберіть поле блока.
2. Уведіть у поле наведене на малюнку число.
3. Натисніть клавішу **Enter** або виберіть будь-яку точку поза цим блоком.
6. Змініть кольори олівця на на-ведені на малюнку 5.31. Для цього:
 1. Виберіть зафарбоване поле в блоці команди встановлення кольору.
 2. Перемістіть бігунки і встановіть потрібний колір.
 3. Виберіть довільну точку поза блоком.
7. Надайте проекту ім'я. Для цього введіть в поле **Скретч-проект** ім'я проекту **вправа 5.3**.
8. Збережіть проект у вашій папці у файлі з іменем **вправа 5.3**. Для цього:
 1. Виконайте **Файл => Вивантажити на ваш комп'ютер**.
 2. Відкрийте список файлів і папок носія, на якому розташовано вашу папку.
 3. Відкрийте вашу папку.
 4. Виберіть кнопку **Зберегти**.
9. Запустіть проект на виконання, для чого виберіть перший блок проекту.
10. Проаналізуйте результат виконання проекту. Упевніться, що результат відповідає поставленій задачі.
11. Перемістіть **Рудого кота** в інше положення на **Сцені**, змініть його початковий напрямок і виконайте проект повторно.
12. Проаналізуйте результат другого виконання проекту. Чим результат другого виконання відрізняється від результату першого виконання?



Мал. 5.32.

Доповнені команди проекту для розв'язування Задачі



13. Додайте першим блоком проекту блок .
14. Додайте до проекту блоки, як наведено на малюнку 5.32. Для цього перетягніть у вказані місця блок **говорити** з групи **Вигляд** і змініть вміст полів блоків відповідно до малюнка 5.32.
15. Збережіть змінений проект у тій самій папці у файлі з іменем **вправа 5.3-1**.
16. Запустіть проект на виконання, вибравши кнопку **Виконати** Л1 над **Сценою**.
17. Спостерігайте за виконанням
18. Закрийте вікно середовища **Scratch 3**.