5 клас урок 39 – Алгоритми та програми. Середовище і редагування проєктів Scratch

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки 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 1 блоки з командами.

5. Змініть дані в полях блоків на наведені на малюнку. 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 наведені на малюнку 1. 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 проєкту ім'я. Для цього введіть в поле **Скретч-проєкт** ім'я проєкту **вправа 5.3**.

8. Збережіть проєкт 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 проєкт на виконання, для чого виберіть перший блок проєкту.

10. Проаналізуйте результат виконання проєкту. Упевніться, що результат відповідає поставленій задачі.

11. Перемістіть **Рудого кота** в інше положення на **Сцені**, змініть його початковий напрямок і виконайте проєкт повторно.

12. Проаналізуйте результат другого виконання проєкту. Чим результат другого виконання відрізняється від результату першого виконання?

13. Додайте першим блоком проєкту блок 

.

14. Додайте до проєкту блоки, як наведено на малюнку 2. Для цього перетягніть у вказані місця блок **говорити** з групи **Вигляд** і змініть вміст полів блоків відповідно до малюнка 2.

15. Збережіть змінений проєкт у тій самій папці у файлі з іменем **вправа 5.3-1**.



16. Запустіть проєкт на виконання, вибравши кнопку **Виконати** над **Сценою**. Спостерігайте за виконанням.

17. Закрийте вікно середовища **Scratch 3**.