

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.

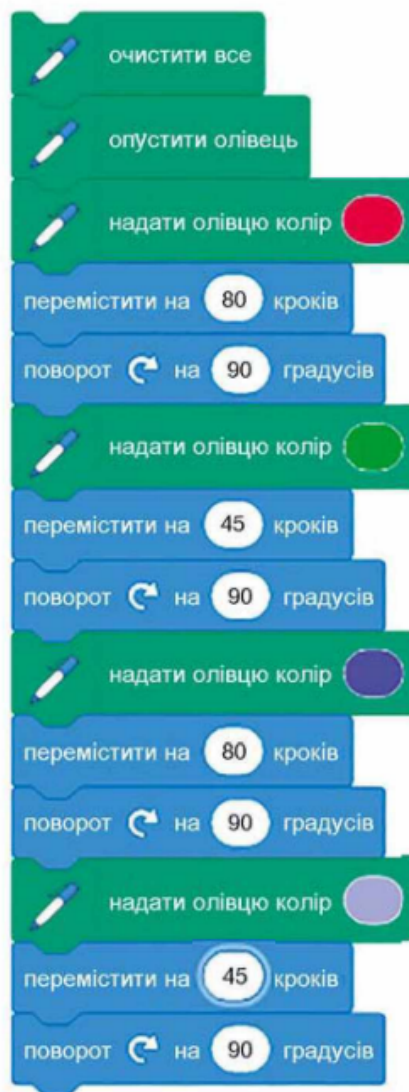
2. Перемістіть бігунки і встановіть потрібний колір.

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 kota** 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**.

