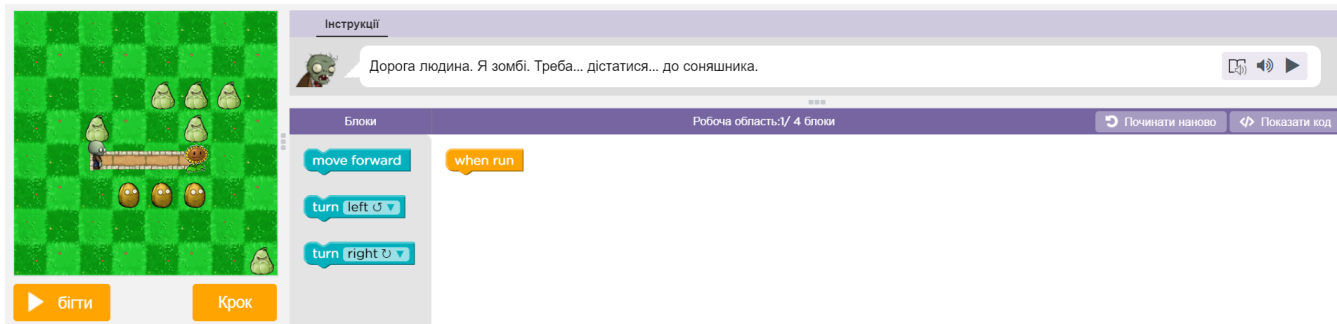


Команди та їх виконавці. Алгоритми. Розв'язування алгоритмічних задач

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

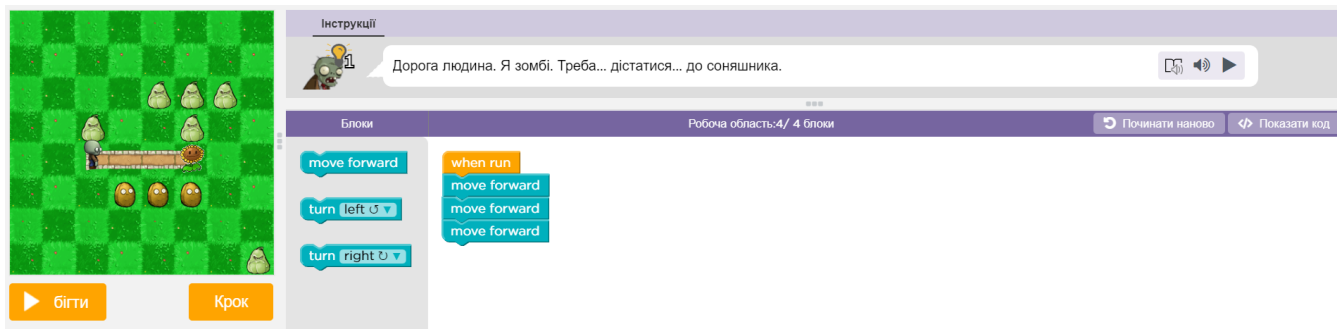
Задача 1.

1. Відкрийте сторінку в інтернеті за посиланням:
<https://studio.code.org/s/course3/lessons/2/levels/1>
2. Роздивіться вікно середовища *Лабіринт*, ознайомтеся із системою команд виконавця *Зомбі*



3. Виконайте **Завдання 1**. Для цього:

1. Перетягніть 3 рази блок з командою рухатись вперед у *Робочу область* під блок коли гра починається.



2. Виберіть кнопку *Запустити*.
3. Якщо завдання виконано правильно, виберіть кнопку *Продовжити* у вікні *Вітання*. Інакше виберіть кнопку *Скидання* та повторно виконайте команди 1-2.
4. Виконайте **Завдання 2-4**.
5. Закрийте вікно середовища *Лабіринт*.

Задача 2.

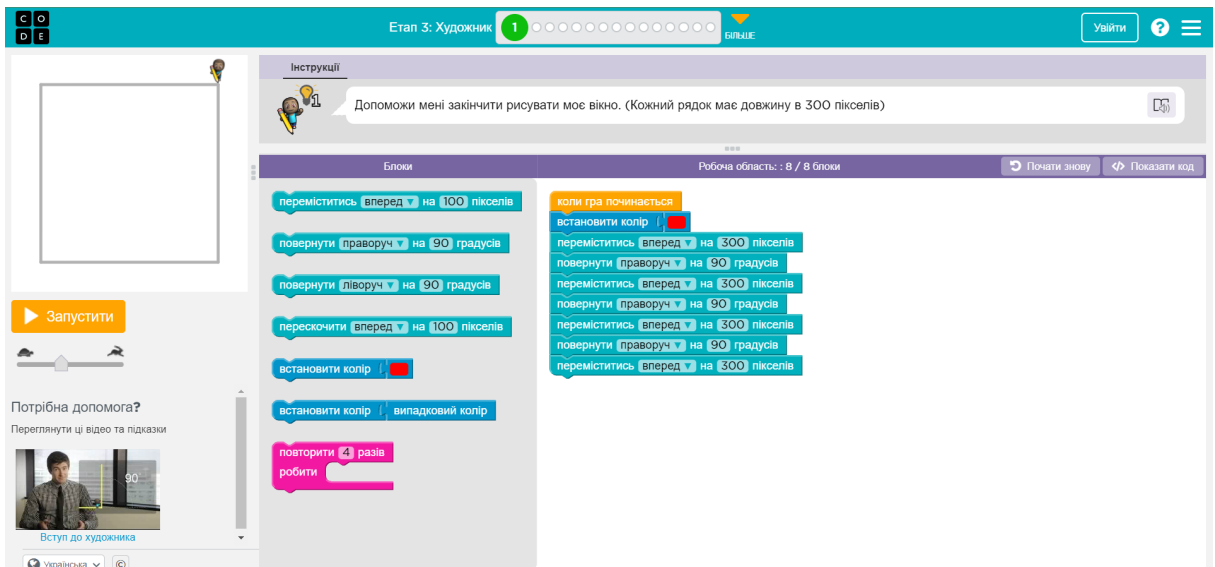
Створіть проєкти для виконавця **Художник**.

Для цього:

1. Відкрийте сторінку в інтернеті за посиланням:
<https://studio.code.org/s/course3/lessons/3/levels/1>.
2. Роздивіться вікно середовища виконавця **Художник**, ознайомтеся з його системою команд.
3. Виконайте **Завдання 1**.

Для цього:

1. Перетягніть блоки з командами в **Робочу область** під блок **коли гра починається**, як наведено на малюнку.



Алгоритм для розв'язування **Завдання 1** для виконавця **Художник**

2. Виберіть кнопку **Запустити**.
3. Якщо завдання виконано правильно, виберіть кнопку **Продовжити** у вікні **Вітання**. Інакше виберіть кнопку **Скидання** та повторно виконайте команди 1-2.
4. Виконайте **Завдання 2** для виконавця **Художник**.
5. Закрийте вікно середовища для виконавця **Художник**.