

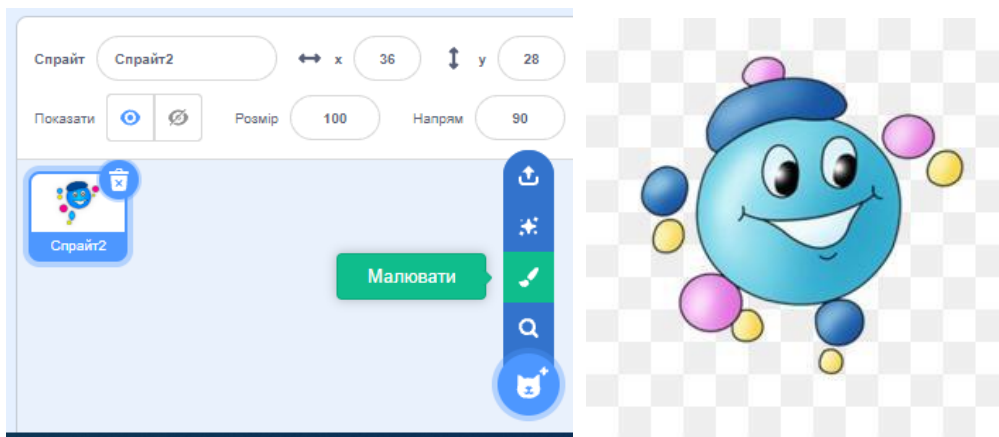


ПРАКТИЧНА РОБОТА 4

Створення власних спрайтів засобами вбудованого графічного редактора.

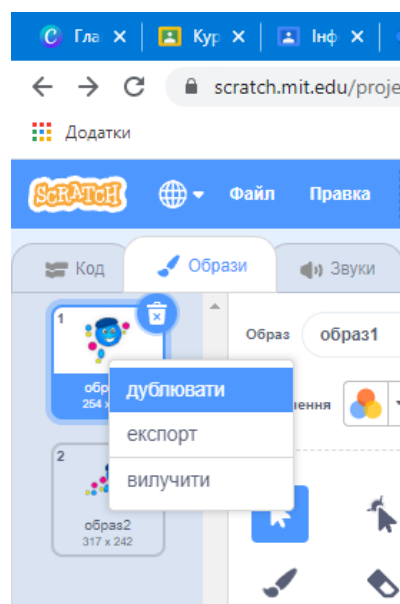
Хід роботи

1. Завантажте середовище Scratch (локальну або онлайн-версію).
2. За допомогою вбудованого графічного редактора намалуйте спрайт (Капітошку).



Зверніть увагу! Працювати краще у векторному режимі роботи.

3. Додайте ще 2 образи створеному спрайту.
 - Для цього:
 - перейдіть на вкладку образи;
 - за допомогою контекстного меню (права кнопка миші) продублюйте вже створений образ;



- змініть копію образу.

4. Збережіть спрайт для подальшої роботи.
 - Помістіть покажчик миші (стрілку) на значку потрібного спрайта у Списку спрайтів.
 - Клацніть правою клавішею миші по значку Капітошки у списку спрайтів.
 - У списку, що з'явиться, оберіть Експортувати. У вікні, що з'явиться оберіть місце, де буде зберігатися спрайт та задайте його назву.
 - Натисніть кнопку **Гаразд**, щоб зберегти спрайт.
5. Надіслати створені спрайти або скріншот створених спрайтів викладачу.

Контрольні запитання

1. Які об'єкти є в середовищі Scratch?
2. Як називаються команди в Scratch і на які групи вони поділяються?
3. Як можна додати нового виконавця в середовищі Scratch?