

Тема: Поняття про об'єкт у програмуванні. Властивості об'єкта. Створення програмних об'єктів.

Мета: повторити основні поняття мови програмування; повторити поняття об'єкта, структури вікна Скретч. розвивальна: дослідницькі навички, інформаційну культуру учнів; виховувати уважність та відповідальність, бажання мати глибокі та якісні знання.

Тип уроку: засвоєння нових знань.

Обладнання та наочність: комп'ютерний клас (11 комп'ютерів, операційна система Windows), роздатковий матеріал, презентація

ХІД УРОКУ

I. Організаційний етап

- Доброго дня! Мене звати Карина Дмитрівна, сьогодні я проведу у вас урок інформатики.

- Бажаю всім гарного настрою.

II. Мотивація навчальної діяльності.

Завдання. Із хмарки слів виписати слова та пояснити їх значення.



Скретч
Спрайт
Образ
Рудий кіт
Програма
Сцена
Об'єкт

Отже, сьогодні ми повторюємо мову програмування Скретч, об'єкти мови програмування, їх властивості.

III. Вивчення нового матеріалу.

(пояснення нового матеріалу відбувається з демонстрацією програми Скретч на учнівських ПК)

Раніше ви вже вивчали складання проектів для виконавців у середовищі Скретч. Для складання проектів Ви використовували різних виконавців, при чому виконавці могли мати один або декілька образів (костюмів). Виконавці, образи – це і є **програмні об'єкти** середовища Скретч. У Скретч виконавців називають **спрайтами**.

Усі спрайти мають властивості: імя, положення на сцені, розміри, колір костюма та інші. Кожна із цих властивостей має своє значення. Переглянути значення властивостей цього об'єкта можна в розділі **Інформація**.

Створити новий спрайт можна кількома способами:

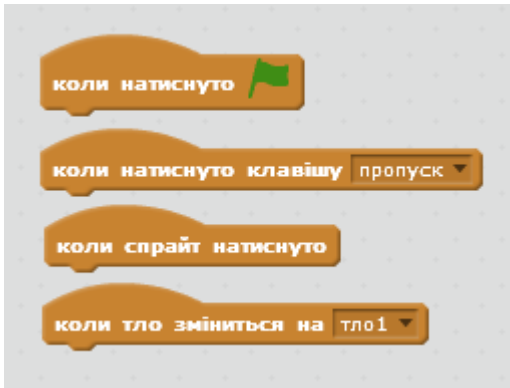
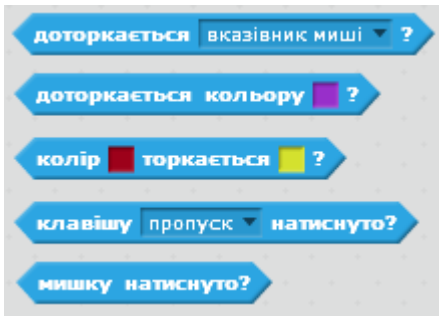
	- обрати готовий об'єкт із бібліотеки спрайтів;
	- намалювати в графічному об'єкті;

	- вставити з файла;
	- сфотографувати камерою підключеною до комп'ютера.

Програмним об'єктом у середовищі Скретч є **Сцена**. Сцена має такі **властивості**: розмір (480 на 360 кроків виконавця) і тло. Тло можна змінювати використавши кнопки на панелі інструментів.

Над спрайтами можна виконувати різні дії: дублювати, вилучати, зберегти, сховати. Під час виконання програмного проекту зі спрайтами можуть бути пов'язані події, опрацювання яких призведе до змінення значень властивостей об'єктів.

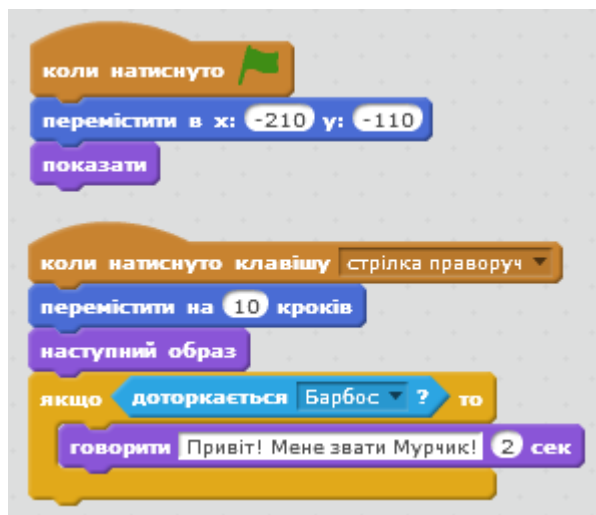
Команди відстежування моменту настання події

Група Події	Група Датчики
	

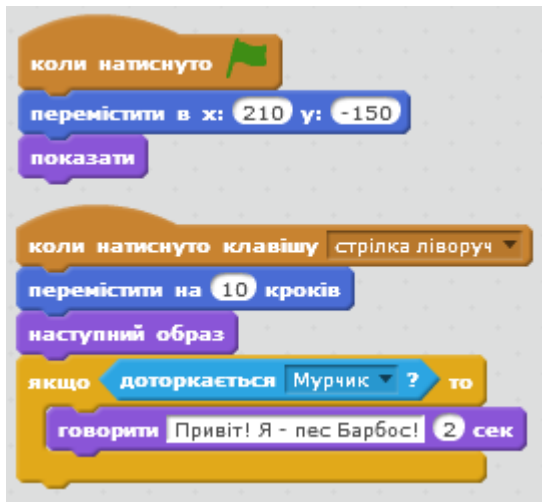
IV. Практична робота

Завдання. Створити в середовищі Скретч проект за сценарієм.

1. Запустіть Скретч.
2. Додайте об'єкт Рудий кіт. Перегляньте інформацію про цей об'єкт, надайте йому нове ім'я – Мурчик, установіть початкове положення в лівому нижньому куті Сцени, приховайте зображення.
3. Додайте об'єкт Собака. Перегляньте інформацію про цей об'єкт, надайте йому нове ім'я – Барбос, установіть початкове положення в правому нижньому куті Сцени. При необхідності розверніть Барбоса в напрямку ліворуч (-90), оберіть відповідний стиль обертання. Приховайте зображення.
4. Створіть для Мурчика скрипт за наведеним зразком.



5. Створіть для Барбоса скрипт за наведеним зразком.



6. Виберіть область Сцена та вкладка Тло. Оберіть тло Сцени – party.

7. Виконайте проект.

8. Збережіть проект у своїй папці з іменем **Вправа 1**.

V. Підведення підсумків.

Обговорюємо

1. Що таке спрайти в середовищі Scratch?
2. Які властивості мають програмні об'єкти в середовищі Scratch? Як їх можна переглянути?
3. Якими способами можна створити новий спрайт у середовищі Scratch?
4. Які властивості має об'єкт Сцена? Якими способами можна змінити тло Сцени?

Вчитель: _____ Горпинич М.О