



Практичне завдання

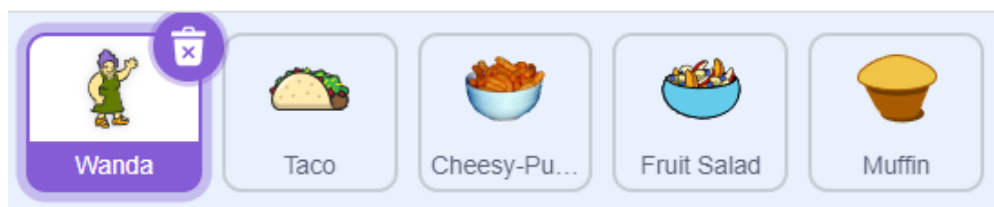
Поняття події. Види подій. Програмне опрацювання події

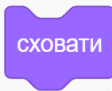
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

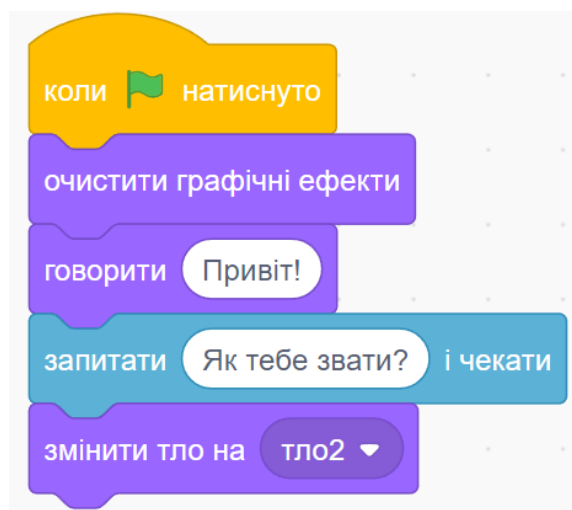
Вправа 1. Термінал.

Завдання. Створи проєкт **Термінал**, який можна було б використати для замовлення меню у шкільній їдальні. Користувач має ввести своє ім'я у вікно повідомлення та перейти на сторінку меню, клацнути на страві із запропонованого меню, після чого всі страви мають зникати з екрана, а на екрані – з'являться повідомлення, що замовлення прийнято.

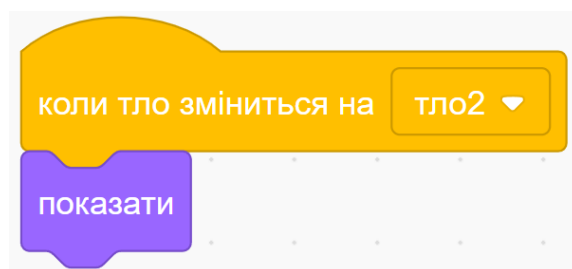
1. Завантаж середовище **Скретч**. Заміни на сцені **Рудого kota** іншим виконавцем на свій розсуд.
2. Додай до проєкту об'єкти – елементи меню. Використай зображення з категорії їжа бібліотеки спрайтів або намалюй їх.



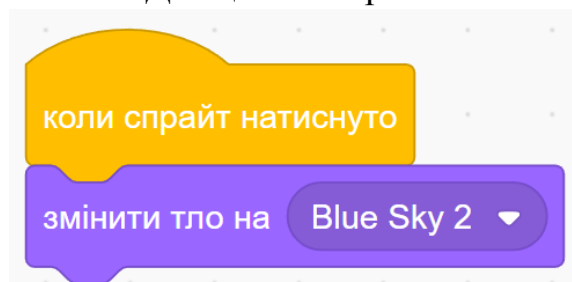
3. Приховай усі елементи меню, двічі клацнувши на команді  групи **Вигляд** або змінивши властивість **Показати** кожного з об'єктів:
4. Зміни фони сцени: стартове вікно деякого кольору, вікно меню білого кольору, вікно завершення проєкту – на блакитному фоні напис про те, що вибір прийнято.
5. Створи програму використання терміналу за зразком на малюнку.



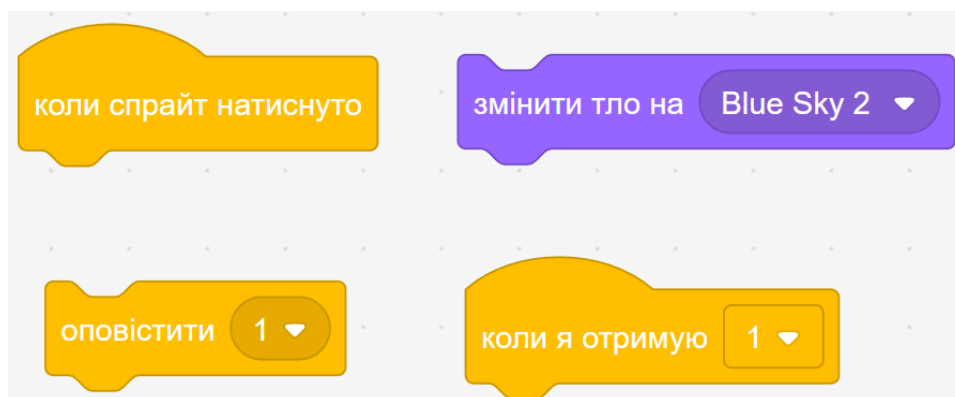
6. Передбач опрацювання події, при настанні якої користувач перейде на вибір меню, – зміна тла сцени проєкту на тло2. До кожного елемента меню додай скрипт.



7. Передбач опрацювання події, при настанні якої користувач обирає елемент меню – натиснуто на об'єкт. Для цього скористайся командами



8. Передбач опрацювання події, при настанні якої користувач переходить до останнього фону сцени – підтвердження вибору меню. І сповіщає, що вибір зроблено. Обери команди, які потрібно використати для цього.



9. Скопіюй для інших елементів скрипти, створені для одного елемента меню. Внеси потрібні зміни: кожна страва передає повідомлення зі «своїм» номером.
10. Запусти проєкт на виконання та переконайся, що він реалізовує запропоноване завдання. За потреби внеси зміни у програми для об'єктів.
11. Збережи створений проєкт з іменем **Термінал** у папці **Алгоритми і програми** своєї структури папок.

Закрийте всі відкриті вікна.

Повідомте вчителя про завершення роботи.