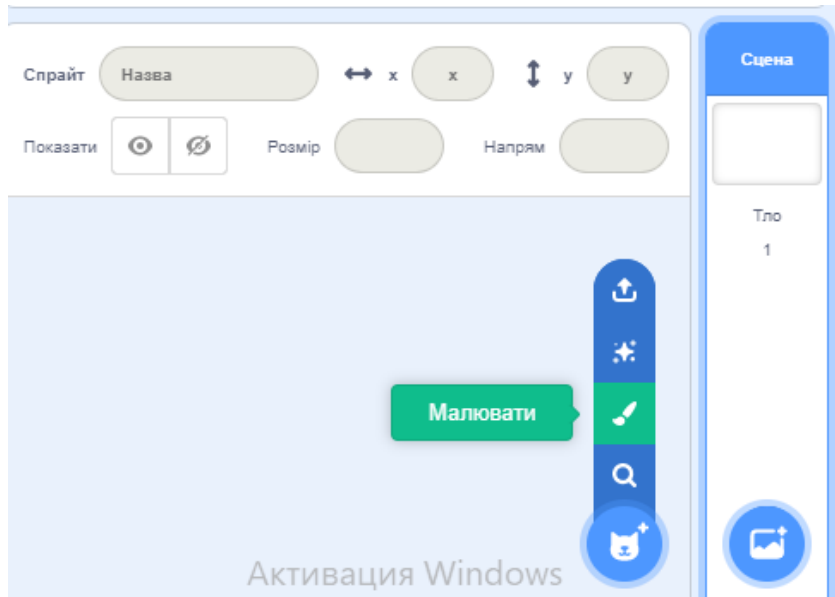


Практична робота – Математичні лови

1. Завантажте середовище Скретч.
2. Видаліть рудого kota зі сцени.
3. Натисніть Обрати спрайт - Малювати

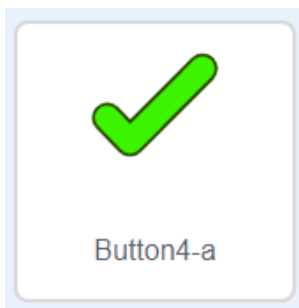


4. Оберіть **Текст** та напишіть рівність: $24+53=77$ (правильна рівність)

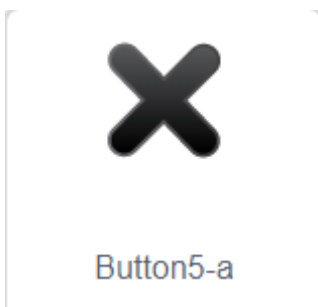


5. Додамо ще декілька рівностей, одна буде правильною а дві не правильні.

6. Натиснь Обрати спрайт – Малювати
7. Оберіть **Текст** та напишіть рівність: $56-36=20$ (правильна рівність)
8. Оберіть **Текст** та напишіть рівність: $17+12=39$ (не правильна рівність)
9. Оберіть **Текст** та напишіть рівність: $86-35=27$ (не правильна рівність)
10. Змінемо ім'я **Спрайт1** – на **Вираз1** та направимо його униз (напрямом 180 градусів).
11. Змінемо ім'я **Спрайт2** – на **Вираз2** та направимо його униз (напрямом 180 градусів) та аналогічно для інших.
12. Додамо до даних виразів образи для позначення правильності.
13. Перейдемо на вкладку образи та натиснимо кнопку «Обрати образ з бібліотеки».
Для правильної рівності оберіть зелену галочку



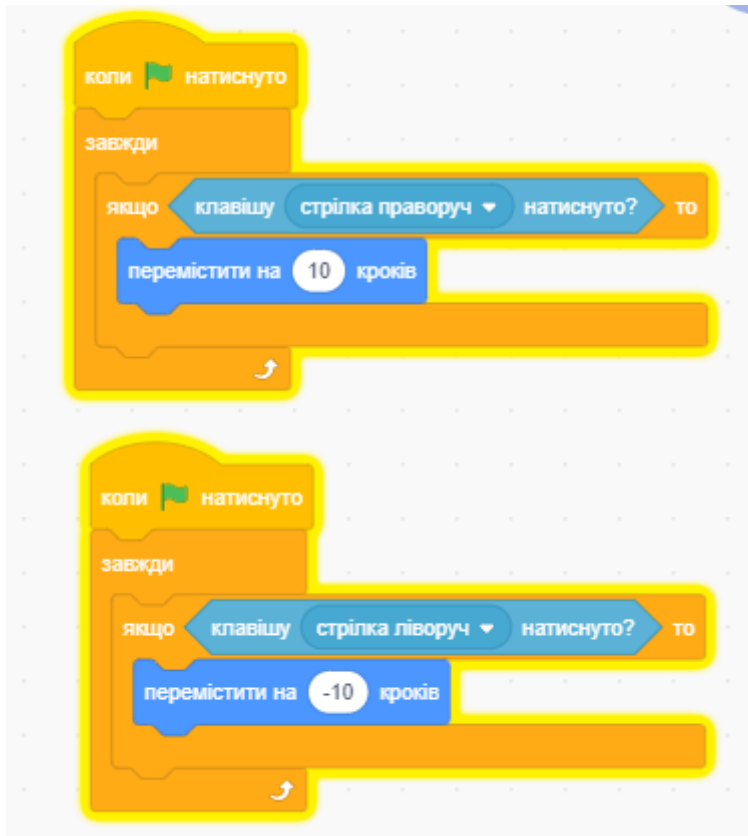
Для не правильної галочки оберіть чорний хрестик



14. Намалюємо новий спрайт - кошик для ловлі рівності та зменшіть його розмір до 50.

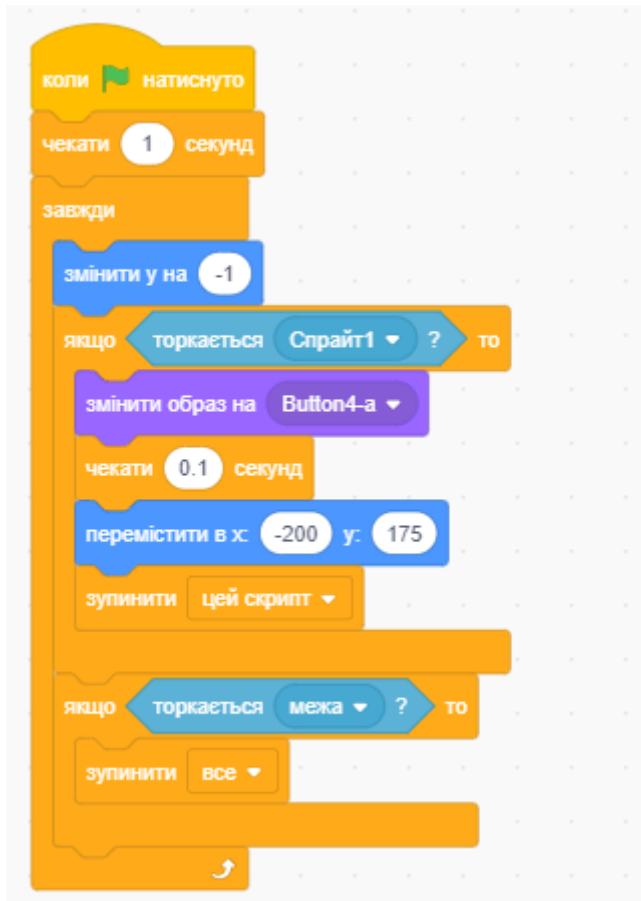


15. Додамо програму для руху кошика по горизонталі (рухається праворуч за допомогою миші або ліворуч).



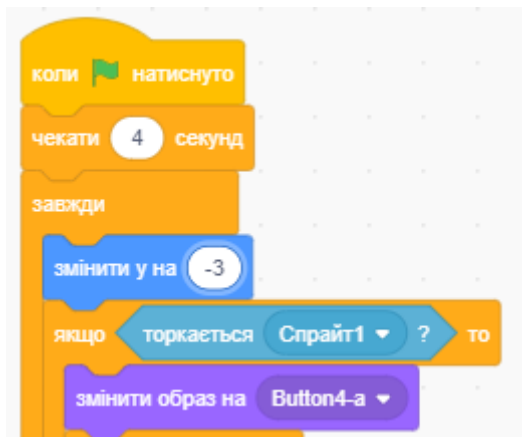
16.Складемо програму для переміщення рівностей униз.

Оберемо спрайт Вираз1;

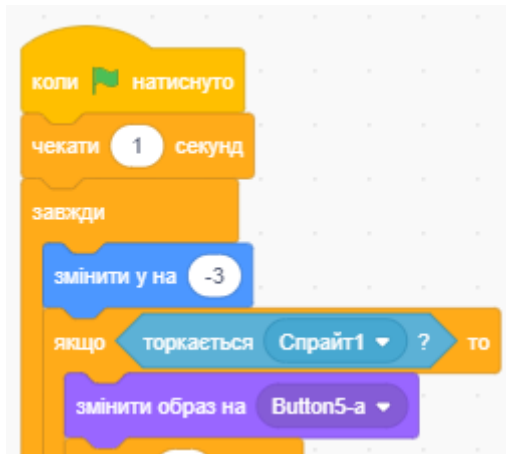


17. Продублюємо код, для цього перетягнемо його на інші спрайти.

Вираз2 (змінить Чекаєти-4 с, Змінити у на -3)



Вираз3 (змінить Чекаєти-3 с, Змінити образ на Button5-a)



Вираз3 (змінити Чекати-1 с, Змінити у на -3, Змінити образ на Button5-a)

