



Проект

Алгоритми
на
навкол
о нас



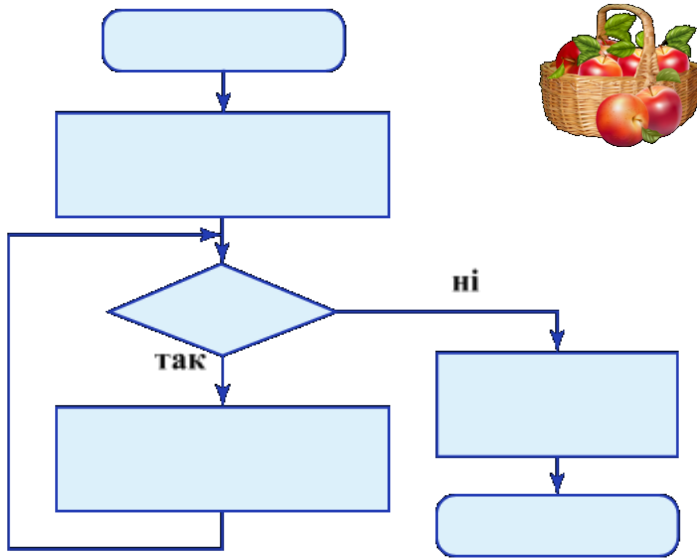
робота

Етапи виконання завдання в різних програмних середовищах:

Створіть в своїй папці папку з назвою **Проект_Алгоритми**

1. Текстовий процесор WORD:

Відкрийте новий документ та створіть блок-схему алгоритму за зразком:



Впишіть у блоки відповідні словосполучення, щоб в результаті отримали блок-схему алгоритму збору врожаю яблук:

1. Відійдіть від яблуні;
2. Є яблука?
3. Початок;
4. Зірвіть яблуко та покладіть до кошика;
5. Кінець;
6. Підійдіть до яблуні.

2. Редактор презентацій Power Point:

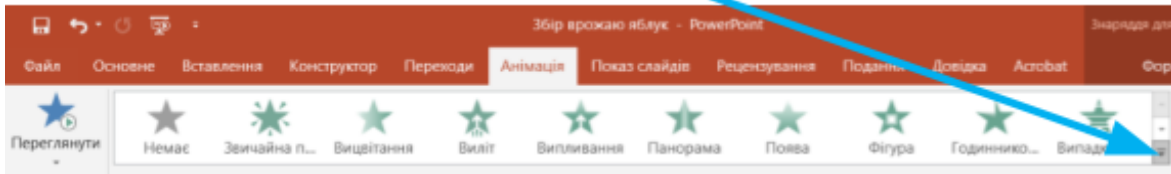
Відкрийте редактор презентацій Power Point та створіть нову презентацію.

- Титульний слайд: **Заголовок:** Збір врожаю яблук. **Підзаголовок:** ПІБ автора.
- Додайте до презентації макет слайду **Пустий слайд;**
- На слайд додайте знайдені в Інтернеті зображення дерева, яблук, кошика та розташуйте їх на слайді таким чином;
- Оберіть перше яблуко і перейдіть в закладку **Анімація**, натисніть на стрілочку, як вказано на малюнку далі:

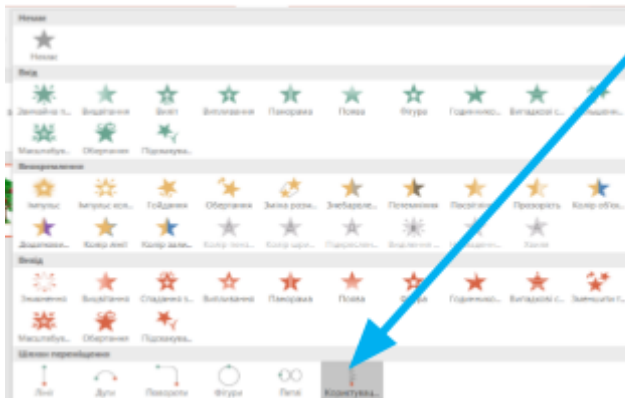




████████████████████
████████████████████




• У вікні, що відкрилось, оберіть **Користувацький шлях**;



- Прокладіть шлях до кошика та клацніть 2 рази для фіксування шляху;
- Оберіть наступне яблуко, і так само прокладіть користувацький шлях;
- Запустіть презентацію на виконання функціональною клавішею F5.
- Збережіть презентацію в свою папку.


3. Середовище для програмування Scratch:

Додайте до проекту спрайти, щоб вони на сцені мали нижченаведений вигляд.

 Apple	1	<pre> коли я отримую один перемістити в х: 31 у: -165 якщо торкається Спрайт1 ? то говорити Два 2 сек оповістити два </pre>	3	<pre> коли я отримую три перемістити в х: 3 у: -165 якщо торкається Спрайт1 ? то говорити Чотири 2 сек </pre>
	2	<pre> коли я отримую два перемістити в х: -46 у: -165 якщо торкається Спрайт1 ? то говорити Три 2 сек оповістити три </pre>	4	<pre> коли натиснуто перемістити в х: -71 у: -165 якщо торкається Спрайт1 ? то говорити Один 2 сек оповістити один </pre>



До кожного спрайта **Apple** додайте відповідний скрипт.
Результат: яблука мають падати з дерева і говорити: один, два, три, чотири.


Спрайт1
Намальований прямокутник

