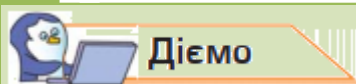


Практичне завдання

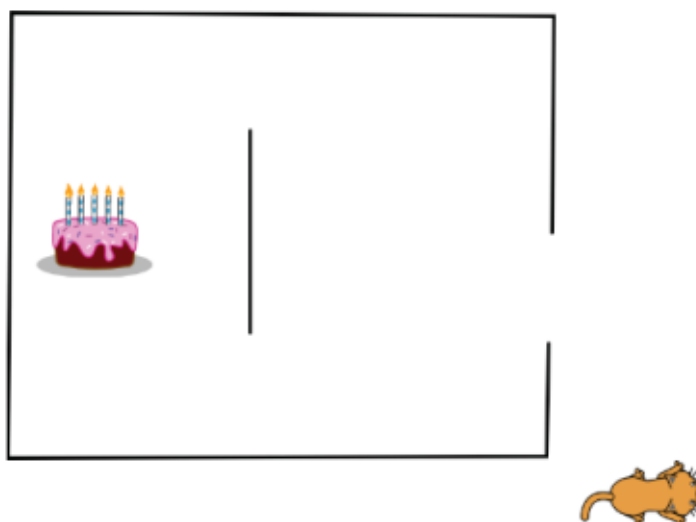
Тема 10. Проєтуємо діяльність робота-художника

Вправа 2. Лабіринт



Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся вимог безпеки життєдіяльності та санітарно-гігієнічних норм

Завдання. У середовищі *Скретч* намалюй лабіринт. Склади програму, за якою виконавець знайде їжу. Врахуй, що виконавець може рухатись тільки зліва-направо, зверху-униз і навпаки (мал. 10.6).



◀ Мал. 10.6 ▶

Дій так.

1. У середовищі **Скретч** намалюй сцену — лабіринт. Додай об'єкти — торт, кішку.
2. Визнач початкову позицію кішки, наприклад, .
3. «Проведи» кішку лабіринтом, щоразу фіксуючи її позицію. Враховуй, куди має повертатись виконавець.
4. Склади програму. Використай команди:



5. Запусти проєкт на виконання. Внеси за потреби правки.
6. Збережи проєкт та продемонструй його у класі.