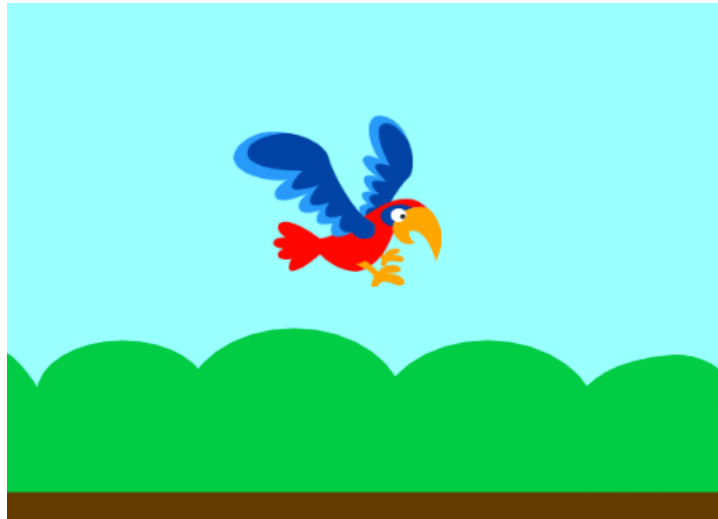


Урок №23 – Алгоритм руху у середовищі Scratch

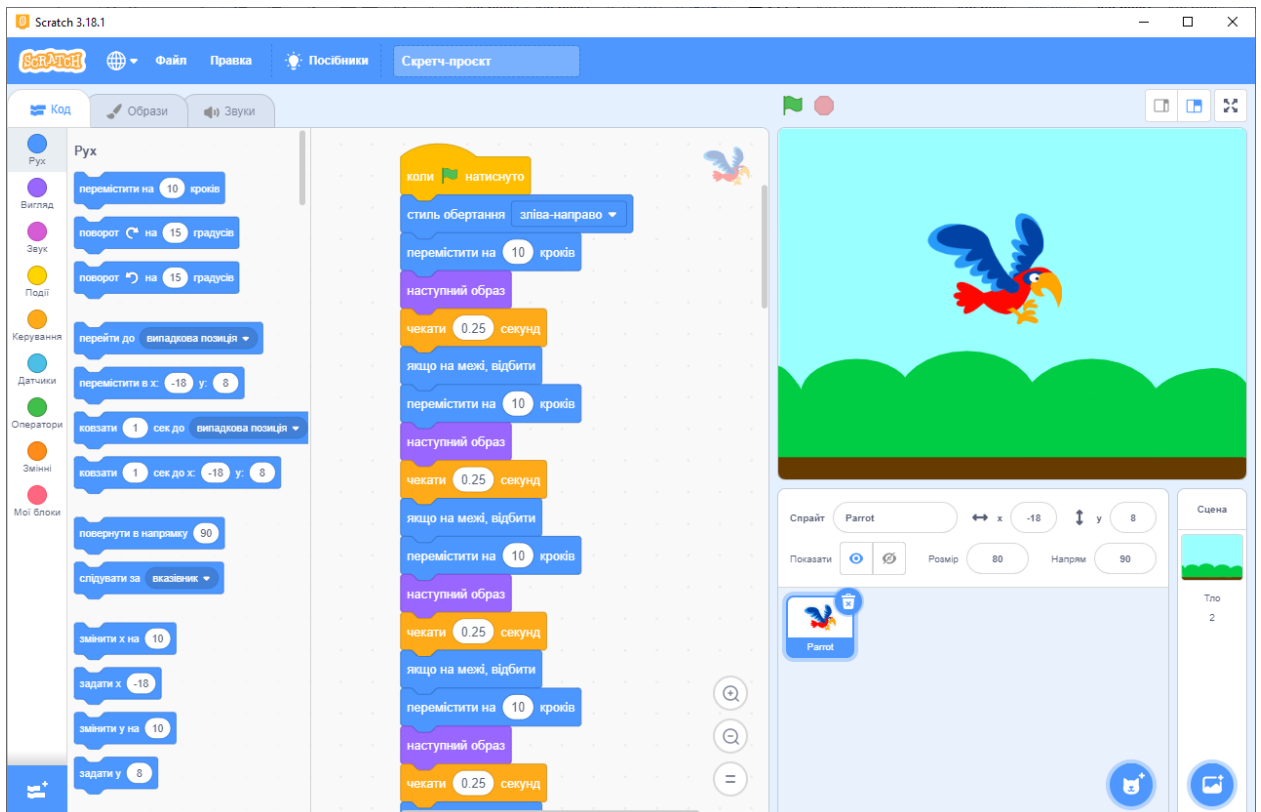
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки та санітарно-гігієнічних норм.

Завдання 1

1. Відкрийте середовище створення програм Scratch
2. Встановіть тло сцени та додайте спрайта за зразком:



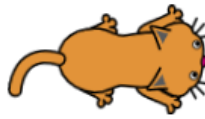
3. Додайте набір команд за зразком, котрі зуміють змусити папугу пролетіти до правого краю, відбитись, долетіти до лівого краю й повернутись у вихідне положення:



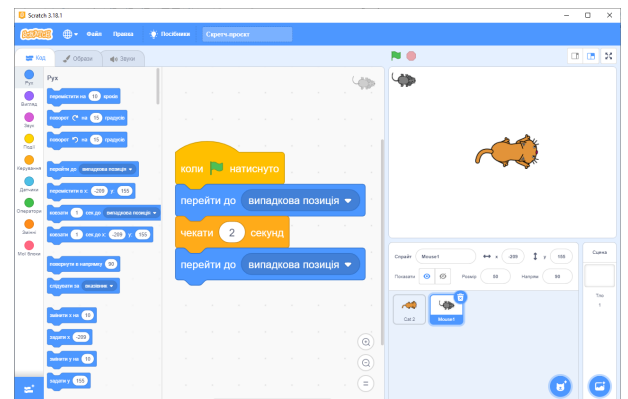
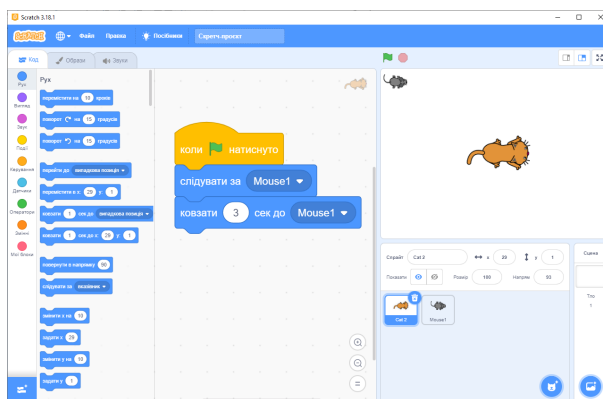
4. Збережіть проєкт на робочому столі з назвою «3 клас – Завдання1».

Завдання 2

1. Створіть новий проєкт у середовищі Scratch.
2. Додайте спрайтів за зразком:



3. Додайте набір команд за зразком та перевірте роботу програми, запустивши її 10 разів.



4. Як ви помітили, інколи коту все ж вдається зловити мишку. Поміркуйте, які зміни потрібно внести, щоб кіт завжди ловив мишеня. Змініть ваш проєкт відповідно нової умови.
5. Збережіть проєкт на робочому столі з назвою «3 клас – Завдання2».