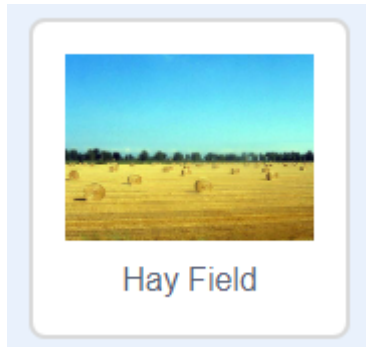


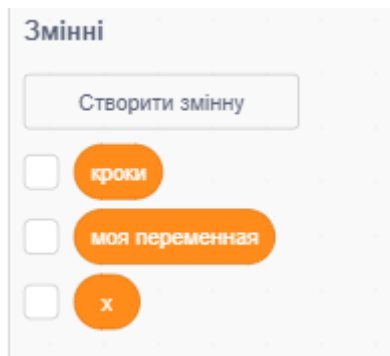
Практична робота у Scratch "Веселка"

За допомогою засобів Scratch побудувати веселку із семи кольорів.

1. Обрати тло сцени

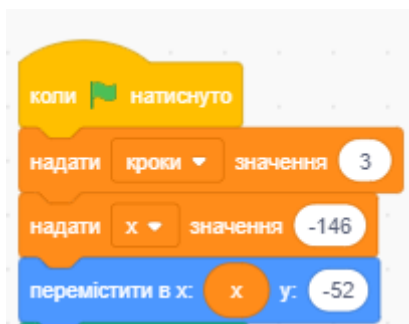


2. Зменшити спрайта Рудий кіт до розміру 60.
3. Створюємо програму для малювання веселки:
 - 1) Обираємо блок «Коли натиснуто зелений прапорець».
 - 2) Щоб не прописувати скільки кроків має йти спрай і яка його координата, ми створимо дві змінні:
 - змінну «кроки»
 - змінну «х»
 - приберемо галочки поряд.

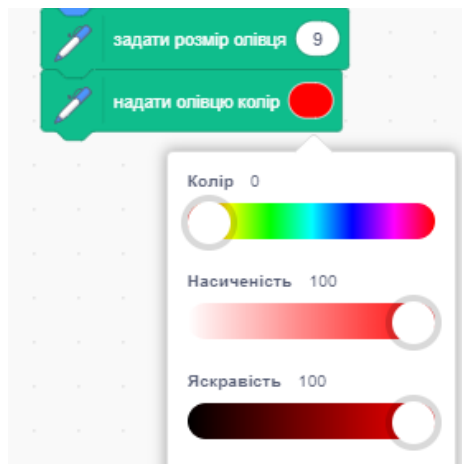


- 3) Блоку «Надати кроки значення 3» та блок «Надати х значення -146» (це координати з яких буде починатися малювання веселки).

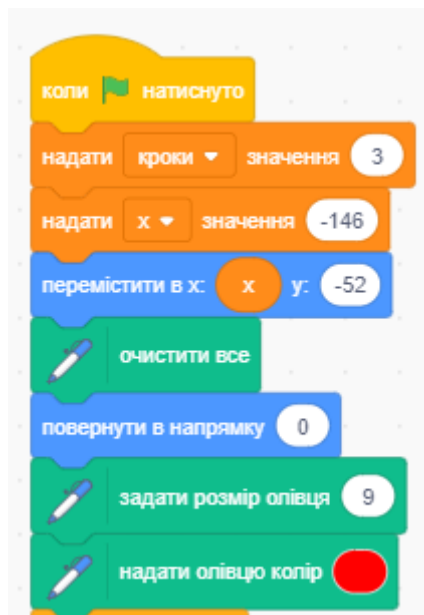
Програма:



- 4) Додати якщо не має розширення «Олівець».
- 5) Задати олівцю червоний колір на 100 %

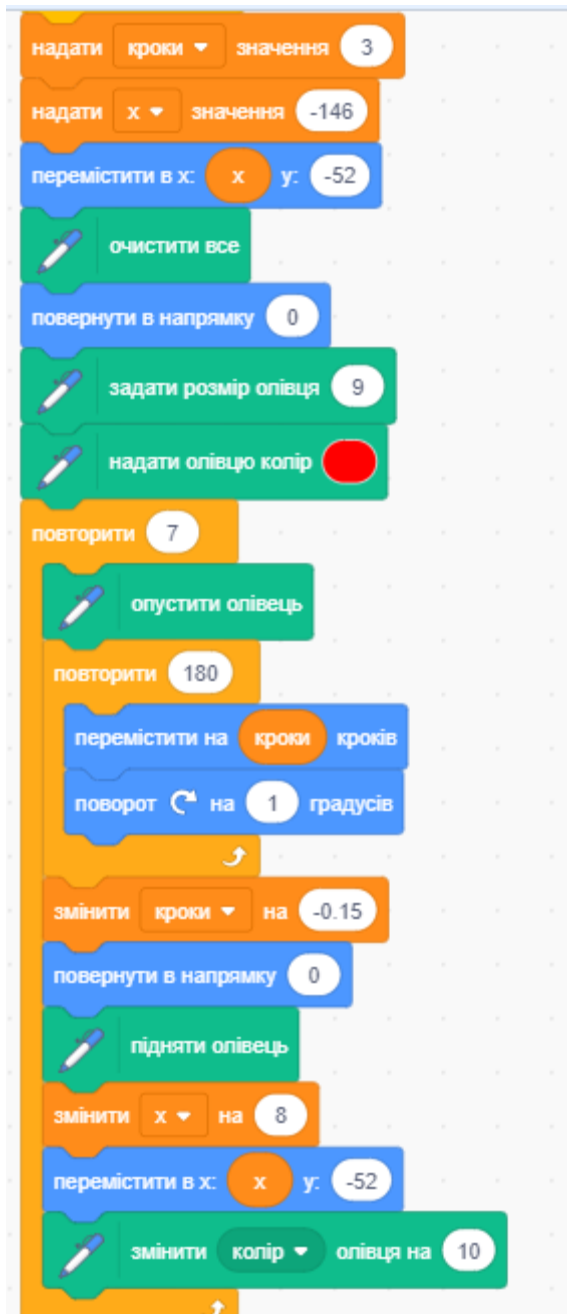


Програма:

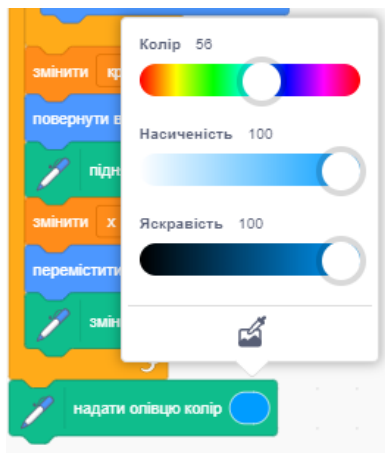


- 6) Має бути 7 кольорів у веселці.
- 7) Задаємо блок «повторити 180» (це половина кола).

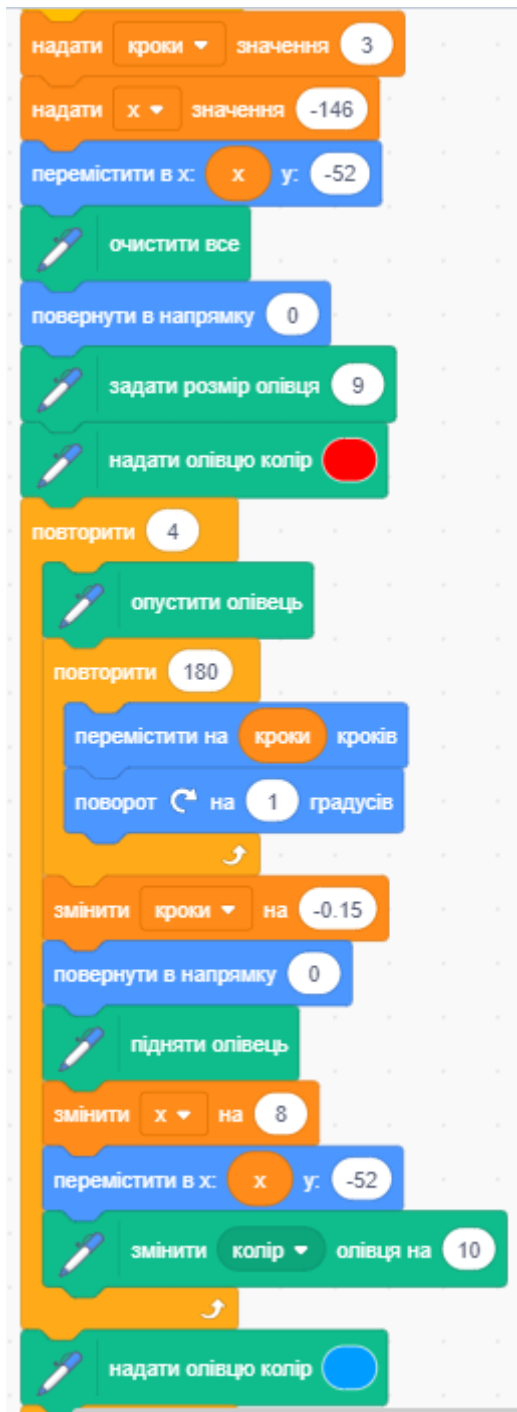
Програма:



- 8) Перевірте як працює проект складеної програми.
- 9) Після перевірки роботи проекта, т.я. зеленого кольору завеликий діапазон, тому внесемо деякі корективи в алгоритм програми.
- 10) У блоці змінимо «Повторити 7» на «Повторити 4».
- 11) Надати олівцю колір (в кінці циклу) блакитний – 100%

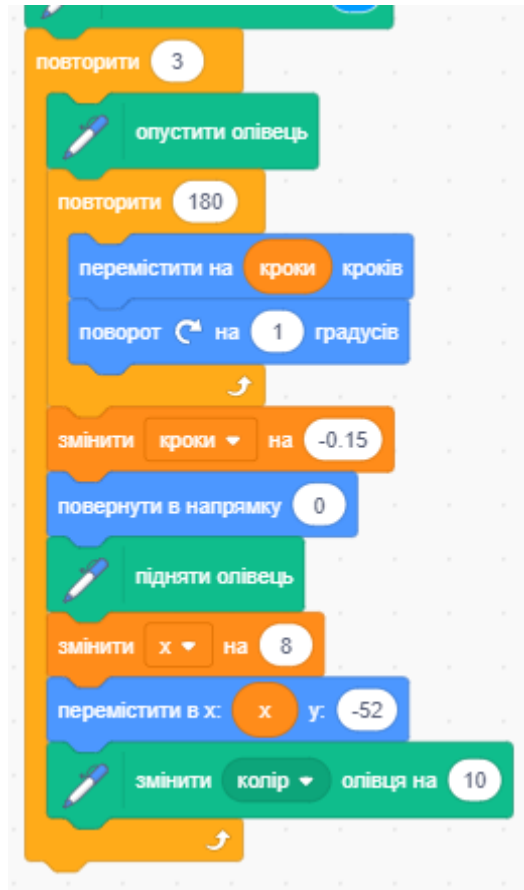


Програма:



- 12) Дублюємо цей цикл.
- 13) Змінюємо в дубльованому циклі «Повторити 3»
- 14) Видалити в кінці блок «Надати олівцю блакитний колір»
- 15) Перевіряємо роботу проекту «Веселка».

Програма дубльованого циклу:



РЕЗУЛЬТАТ ПРОГРАМИ:

