

# Практичне завдання

## 7.2. Вкладені цикли з лічильником. Змінні в циклах з лічильником Задача 1

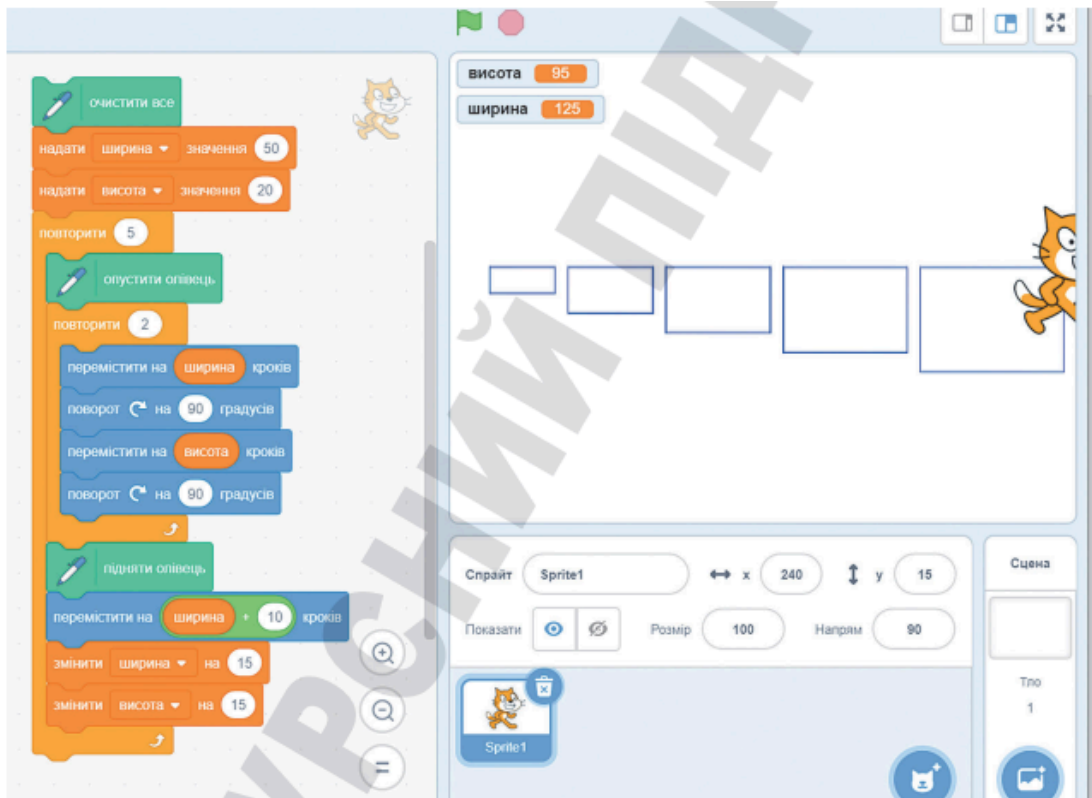


**Працюємо з**

**комп'ютером**

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

**Задача 1.** Складіть проект для малювання 5 прямокутників, розташованих у ряд один за іншим (мал. 7.14). Довжини сторін першого задайте самостійно. Довжини сторін кожного наступного на 15 більше за довжини сторін попереднього. Відстань між кожними двома прямокутниками 10.



Мал. 7.14. Проект для малювання 5 прямокутників за умовою **Задачі 1**

1. Відкрийте середовище **Scratch 3**.
2. Відкрийте на вкладці **Код** групу блоків **Змінні**.
3. Створіть дві змінні **ширина** і **висота**.
4. Уведіть в **Область кодів** блоки з командами проекту, наведені на малюнку 7.14.
5. Збережіть проект у вашій папці у файлі з іменем **вправа 7.2.1**.
6. Установіть виконавця біля лівої межі **Сцени** з напрямом праворуч.
7. Запустіть проект на виконання.
8. Порівняйте результат на вашому комп'ютері з результатом на малюнку 7.11.
9. Змініть значення довжин сторін першого прямокутника.
10. Запустіть проект на виконання.
11. Використайте у проекті команду запитати і чекати. Для цього замініть команди проекту перед зовнішнім циклом на такі:



- 12.Збережіть змінений проект у вашій папці у файлі з іменем **вправа 7.2.2.**
- 13.Запустіть проект на виконання кілька разів, уводячи різні значення змінних ширина і висота.
- 14.Змініть проект так, щоб кожний прямокутник було намальовано іншим кольором.
- 15.Збережіть змінений проект у вашій папці у файлі з іменем **вправа 7.2.3.**
- 16.Запустіть проект на виконання.
- 17.Закрийте середовище **Scratch 3.**