

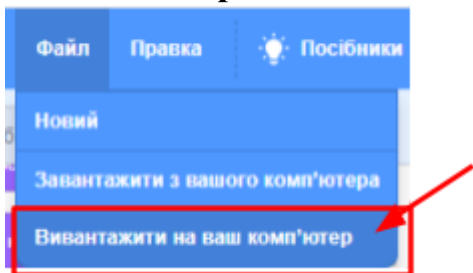


Практична робота 7

Реалізація циклічних алгоритмів у середовищі Скретч

Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

Увага! Це самостійна практична робота, яка є обов'язковою до виконання, ви можете готувати проекти завантажувати на свій комп'ютер



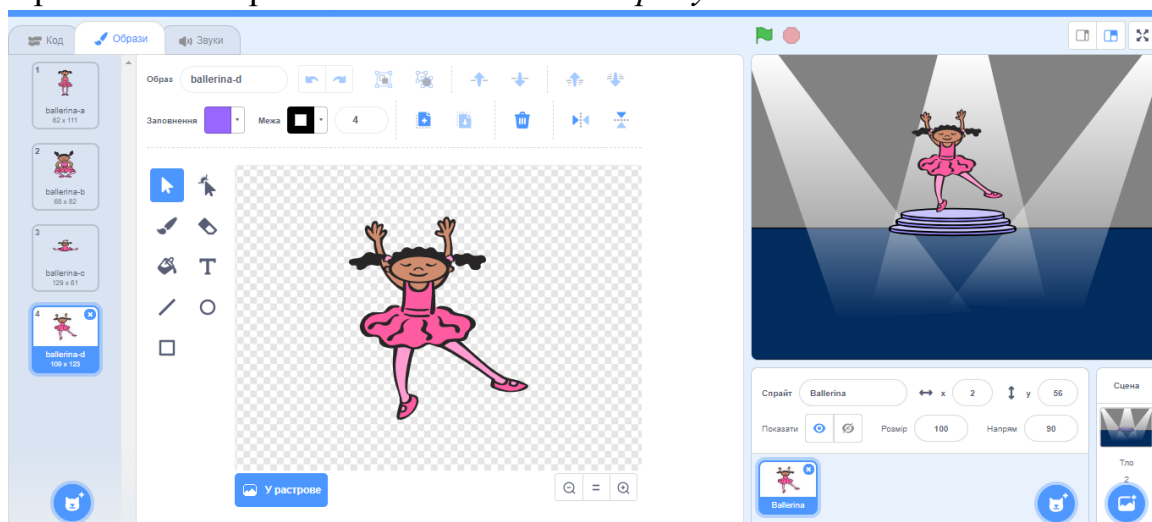
та надсилати у класрум.

Також можна зробити фото та відео вашого проекту і надіслати у класрум замість файлу з проектом, але обов'язково там має бути видно всі образи та всі коди для кожного виконавця, це дасть можливість вчителю правильно оцінити вашу роботу.

Можна надсилати ваші роботи на вайбер вашого вчителя інформатики, номер якого ви можете взяти у вашого класного керівника (але це лише для тих, хто не може скористатися класрумом).

Вправа 1. Балерина (5 балів)

Завдання. Створи за поданим планом у середовищі **Scratch** проект, у якому на сцені, яку освітлюють рампи, танцює балерина. Передбач, що рухи виконавця мають припинятися при натисненні клавіші *Пропуск*.



Планування проекту

1. У середовищі **Скретч** потрібно створити новий проект.
2. Змінити виконавця на *Балерину*, фон сцени дібрати згідно з умовою. Розмістити об'єкти, як на зразку.



3. Об'єкт *Балерина* має 4 образи. їх зміна створюватиме ефект танцю. Тому в

програмі доцільно використати команду *Наступний образ*.

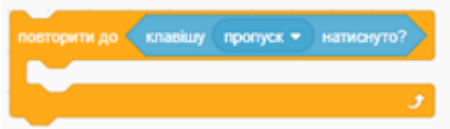
наступний образ

4. Щоб образи змінювалися з деяким інтервалом, можна використати команду

чекати 1 секунд

Чекати.

5. Щоб танець виконавця продовжувався, потрібно використати команду повторення, яку можна припинити натисканням клавіші *Пропуск*. Тому слід обрати команду *Повторити до*.



6. Для запуску програми на виконання потрібно застосувати команду *Коли натиснуто*.



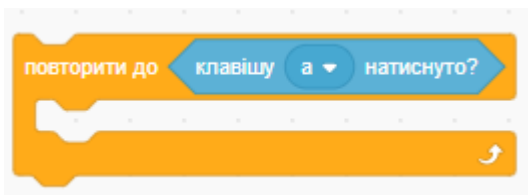
7. Збережи проект з іменем **Ваше прізвище_Балерина**

надсилаємо фото (відео) звіт виконаних завдань (зробіть два фото: фото наявних образів та фото команд) у класрум

Вправа 2. Клавіатурний тренажер (7балів)

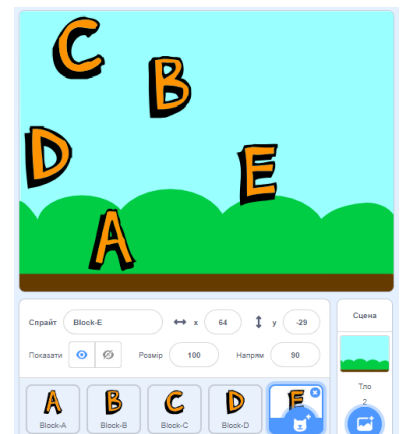
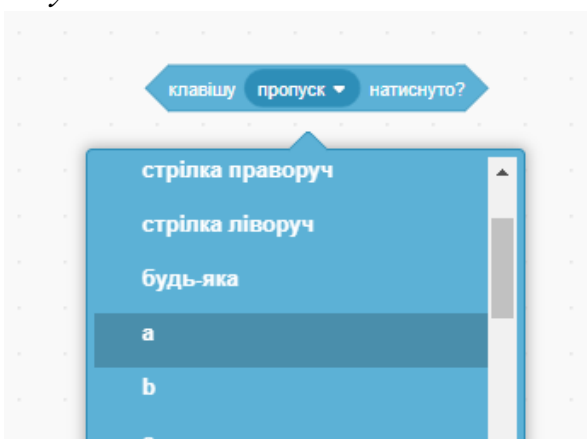
Завдання. Сплануй проект **Клавіатурний тренажер**, склади програму для спланованих подій, реалізуй його в середовищі **Scratch**.

У проекті перші п'ять літер англійського алфавіту будуть рухатися на сцені з різною швидкістю. Якщо користувач натисне клавішу з однією з літер на клавіатурі, то вона зникне.



Увага! Для правильної роботи при натисненні клавіші з літерою не забудьте поміняти мову на англійську!

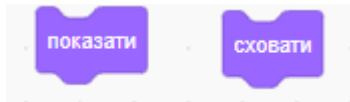
ENG



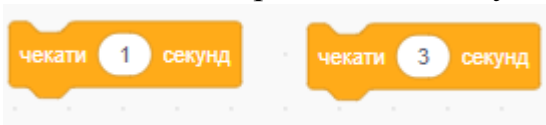


Планування проекту

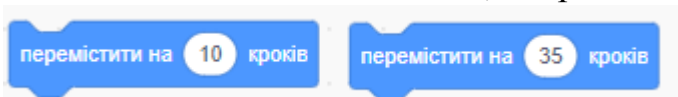
1. У середовищі **Скретч** потрібно створити новий проект, додати декілька виконавців – указані літери англійського алфавіту.
2. Літери мають то з'являтися на сцені, то зникати, тому потрібно застосувати команди *Показати* та *Сховати*



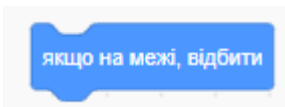
3. Щоб літери з'являлися в різний час, можна використати команду *Чекати*, вказавши різний час очікування для кожної з них.



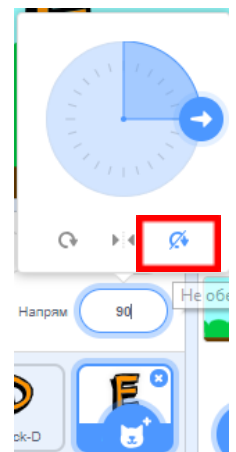
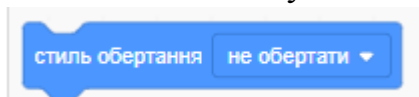
4. Літери рухаються зліва направо з різною швидкістю. Тому в командах руху, що впливають на швидкість, потрібно вказати різні числа.



5. Літери можуть рухатися у зворотному напрямку, тому необхідно передбачити їх відбивання від межі сцени.



6. При цьому літери не можуть повертатися. Це потрібно налаштувати у вікні середовища для кожного з виконавців або додати команду



7. Збережи проект з іменем **Ваше прізвище_Тренажер**

надсилаємо фото (відео) звіт виконаних завдань (зробіть фото кожного виконавця із його командами) у класрум