

Практична робота №6

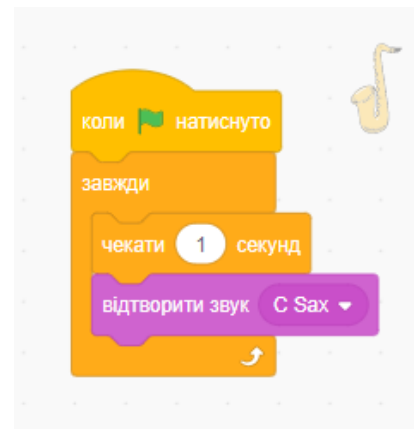
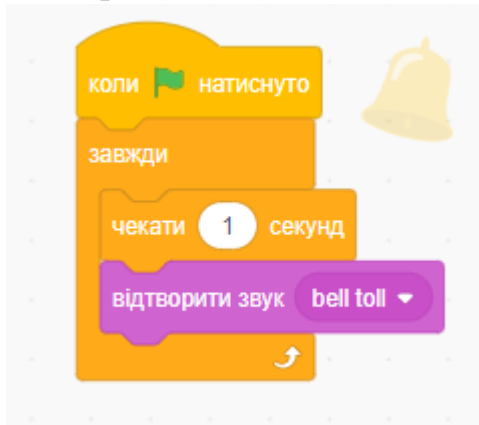
Реалізація лінійних алгоритмів у середовищі Scratch

Відкрий програму Scratch-онлайн і виконай проекти:

Вправа 1. Музичні інструменти.

Завдання. Зміни та доповни проект **Музичні інструменти** так, щоб при натисканні мишею на зображення музичного інструмента звучала мелодія, а саме зображення зменшувалось удвічі.






1. Завантаж проект **Музичні інструменти** з папки:
2. Диск:\Шкільна\5 клас\Урок 23\
3. Запусти проект на виконання. Прослухай, яку мелодію виконує інструмент *Дзвінок (Bell)*, *Саксафон (C.Sax)*



4. Зміни програму для виконавця *Дзвінок* так, щоб подія запускала натисканням на зображення дзвінка. Використай для цього команду

коли спрайт натиснуто

5. Додай до проекту інші об'єкти (можна такі, як в таблиці або свої):

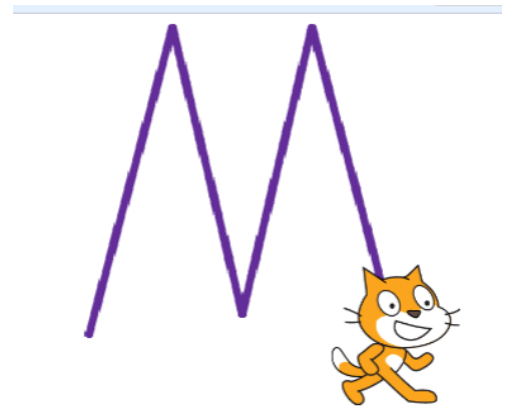
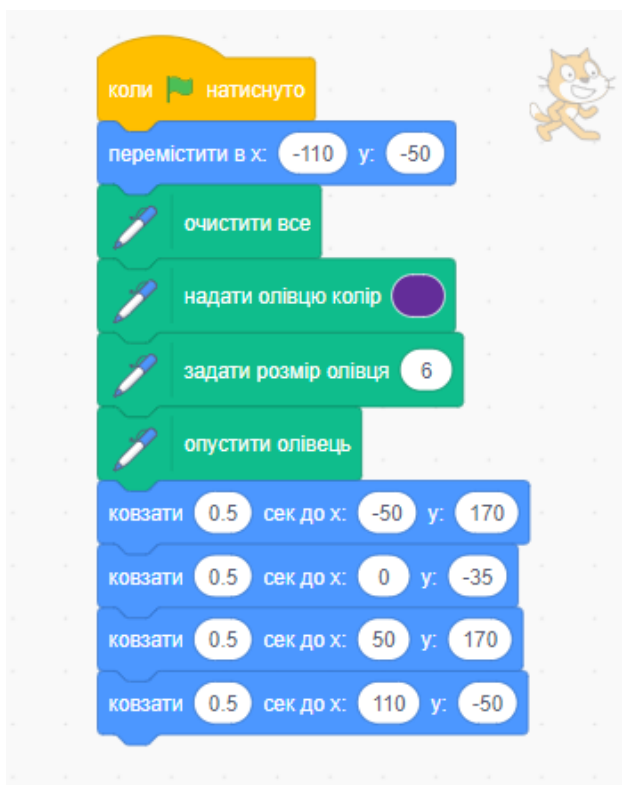
 Drum Kit	 Trumpet	 Keyboard	 Guitar-elect...	 Saxophone
---	--	---	--	--

6. Перемісти для кожного з об'єктів програму, складену тобою для об'єкта Дзвінок. Внеси до програми потрібні зміни. (Обравши звук для кожного інструмента свій)
7. Спробуй натискати на музичні інструменти й отримати мелодію за допомогою обраних музичних інструментів.
8. Збережи проект у папці:
9. Диск:\2020-2021\5-А(Б) клас\Урок 23\ з іменем **Музичні інструменти**.

Завдання 2. Літери.

Склади програму побудови першої літери власного імені.

1. Відкрий проект **Літери** у папці:
Диск:\Шкільна\5 клас\Урок 23\
2. Запусти проект на виконання. Переглянь, яку літеру будує виконавець. Розглянь значення параметрів команд, що складають алгоритм.



3. Сплануй макет обраної літери на папері. Визнач місце розташування її складових відносно розмірів сцени.

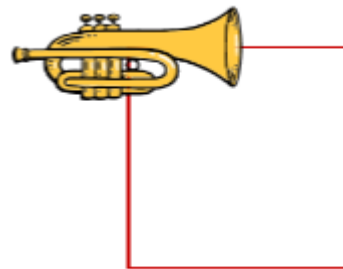
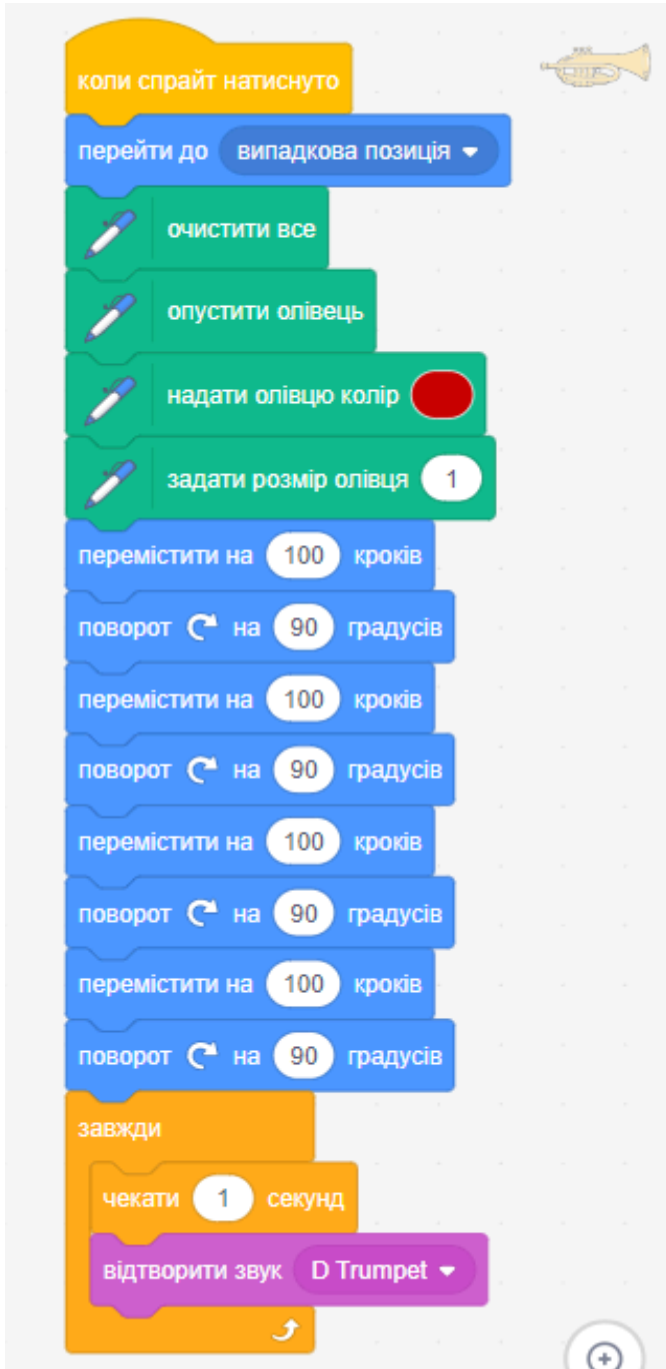
4. Використовуючи команди даної програми, створи власну,

задавши встановлені значення параметрів команд і їх порядок.

5. Запусти проект на виконання. Перевір, чи твій виконавець правильно будує потрібне зображення
6. Збережи проект з іменем Буква-1 у папці:
Диск:\2020-2021\5-А(Б) клас\Урок 23\
7. Закрий всі відкриті вікна.
8. Повідом вчителя про завершення роботи.

Вправа 3. Музична скринька.

1. **Завдання.** Сплануй і створи в середовищі *Скретч* проект **Музична скринька**, у якому користувач може натиснути один із інструментів на сцені, після чого інструмент буде фігурою(чотирикутник або шестикутник і т. д.) і звучить мелодія. *Музичні фрагменти* бібліотеки звуків.



2. Збережи проект з іменем **Музична скринька** в папку:
Диск:\2020-2021\5-А(Б) клас\Урок 23\