

# Графіка в середовищі програмування *Скретч*.

## Практичне завдання

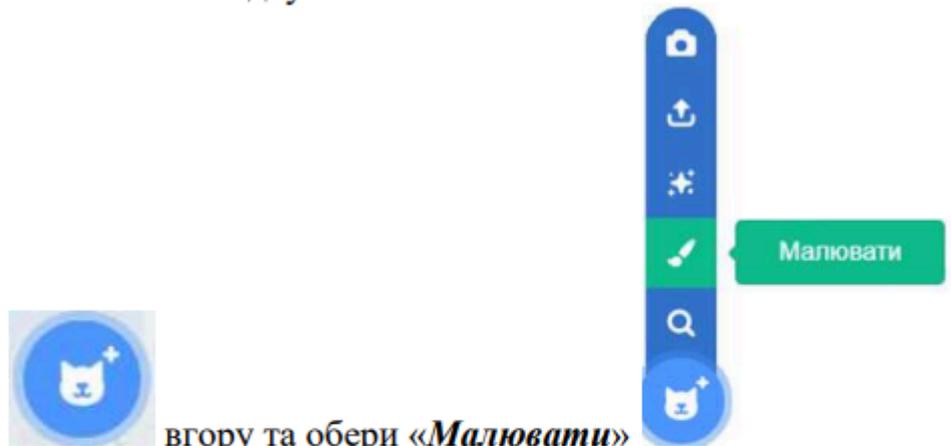
**Увага!** Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки та санітарно-гігієнічних норм

### Вправа 1

**Завдання.** Створити власний спрайт.

1. Запустити середовище програмування Scratch

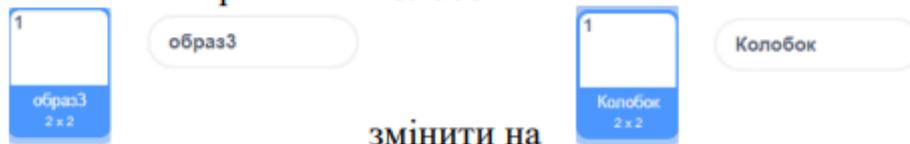
2. У вікні програми натисни на закладку  **Образи** .

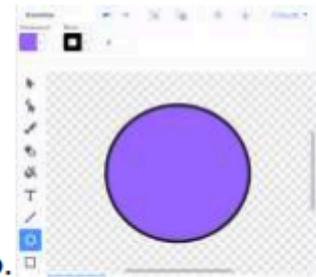


3. Проведи по значку  вгору та обери «**Малювати**» (З'явиться нове тло для малювання).

4. Після створення нового образу видали два попередніх.

5. Зміни ім'я спрайта на **Колобок**.





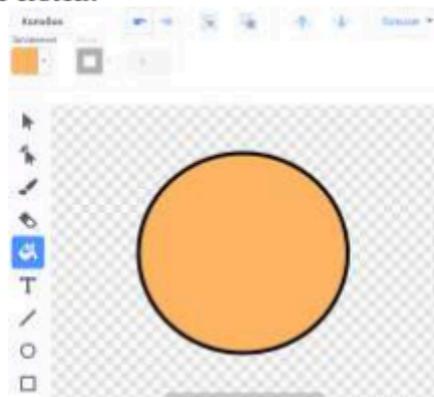
6. Обери інструмент КОЛО  та намалуй його.

7. Змінити колір фігури. Для цього:

a) обери потрібний колір;

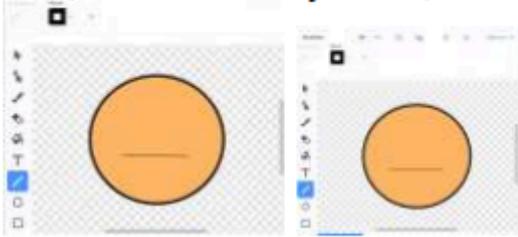
b) натисни на кнопку ЗАПОВНЕННЯ ;

c) клацни у середині кола.



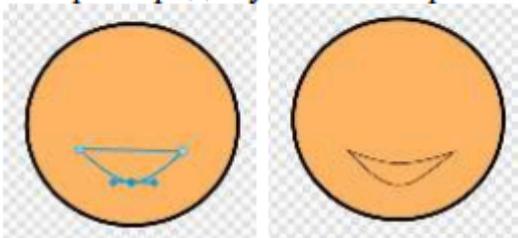
8. Намалюй *посмішку*. Для цього:

- обери інструмент ЛІНІЯ ;
- намалюй одну лінію, потім поверх першої намалюй другу лінію.



с) сформувай посмішку. Для цього:

- ✓ обери інструмент РЕФОРМУВАТИ ;
- ✓ клацни по лініях;
- ✓ обери середину ліній та протягни донизу (спочатку одну, потім – другу).



д) розфарбуй посмішку. Для цього виконай дії з пункту 7.



9. Намалюй *очі*. Для цього обери інструмент КОЛО .

10. Зміни колір очей.



11. Намалюй *віії, ніс та чуб*. Для цього обери інструмент ПЕНЗЕЛЬ .

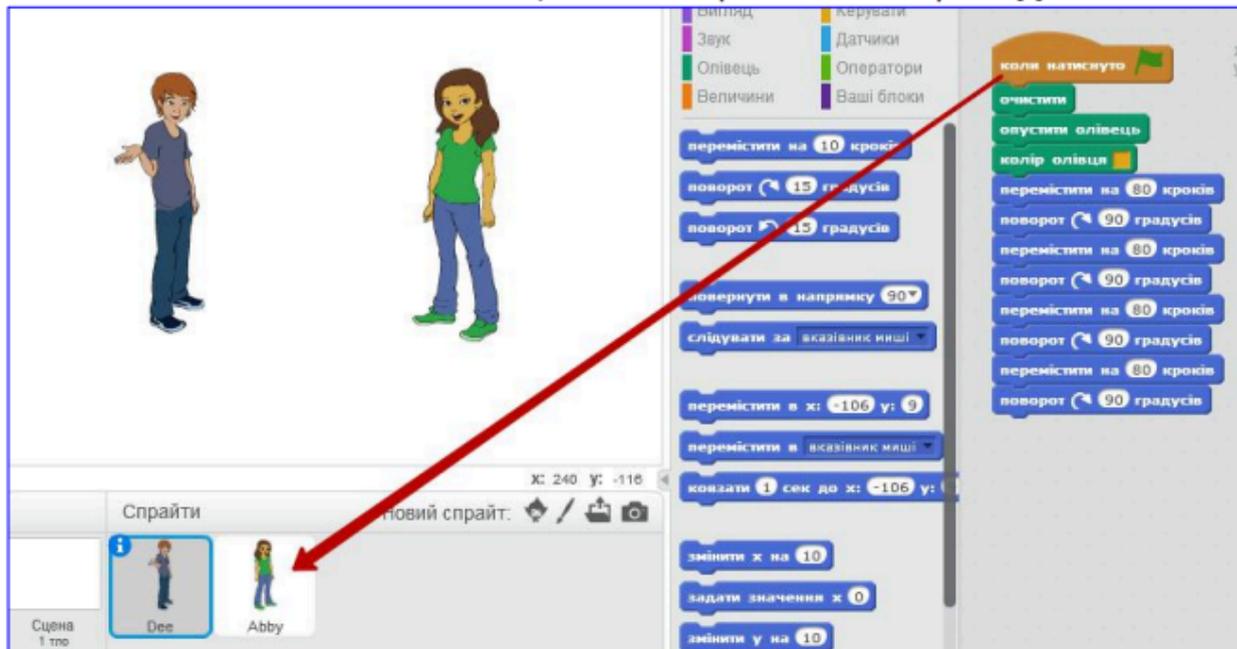


12. Продемонструй створений спрайт учителю.

## Вправа 2

**Завдання.** Створи проект, у якому два виконавці, **Дівчинка** і **Хлопчик**, одночасно малюють квадрати: **Хлопчик** - зі сторонами жовтого кольору і довжиною 80 кроків, а **Дівчинка** - зі сторонами червоного кольору довжиною 100 кроків.

1. Завантаж середовище **Scratch 2**.
2. Вилучи виконавця **Рудого kota**
3. Додай два виконавця: дівчинку і хлопця, наприклад, **Abby** і **Dee**
4. Задай команди для **Хлопчика**, а потім перетягни на спрайт **Дівчинки**:



5. Зміни для Дівчинки колір олівця і кроки з 80 на 100



6. Запусти проект на виконання
7. Чи намалювались два квадрати? Подумай чому ні?
8. Видали в одному із спрайтів команду **Очистити**
9. Запусти проект на виконання
10. Збережи проект з ім'ям **2 Квадрати.sb2** в папці **Урок 23**

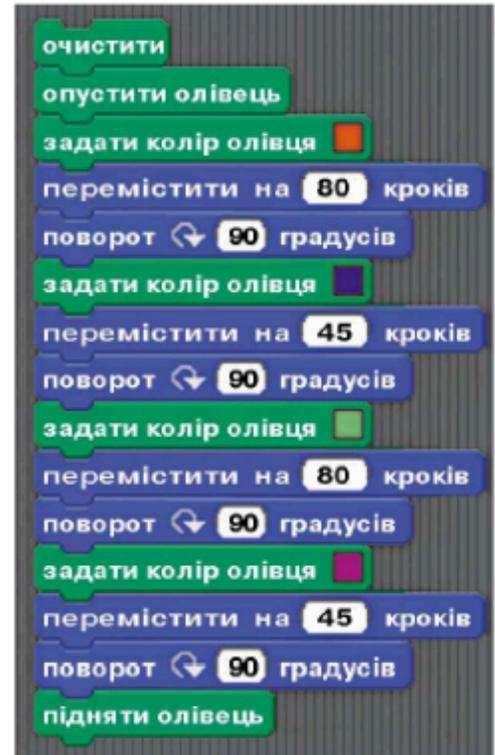
## Додаткове завдання

**Задача 2.** Скласти програму для **Рудого кота**, щоб він намалював різними кольорами прямокутник зі сторонами 80 кроків і 45 кроків.

1. Відкрийте вікно середовища **Scratch 2**.
2. Перетягніть **Рудого кота** всередину **Сцени**.
3. Розмістіть на **Панелі скриптів** програму, зображену на малюнку 4.12.
4. Збережіть проект у вашій папці у файлі з іменем **вправа п\_4\_1**.

Для цього:

1. Виконайте **Файл**  $\Rightarrow$  **Зберегти**.
2. Відкрийте список файлів і папок носія, на якому розташовано вашу папку.
3. Відкрийте вашу папку.
4. Уведіть потрібне ім'я файла з проектом у поле **Ім'я файла**.
5. Виберіть кнопку **Зберегти**.
5. Виконайте програму. Для цього виберіть будь-яку з команд програми.
6. Під час виконання програми стежте за діями **Рудого кота**.
7. Перемістіть **Рудого кота** в інше положення на **Сцені** та виконайте програму повторно. Запишіть у зошит, що змінилося в результаті другого виконання програми.
8. Закрийте вікно середовища **Scratch 2**.



Мал. 4.12. Програма для виконавця **Рудий кіт**