



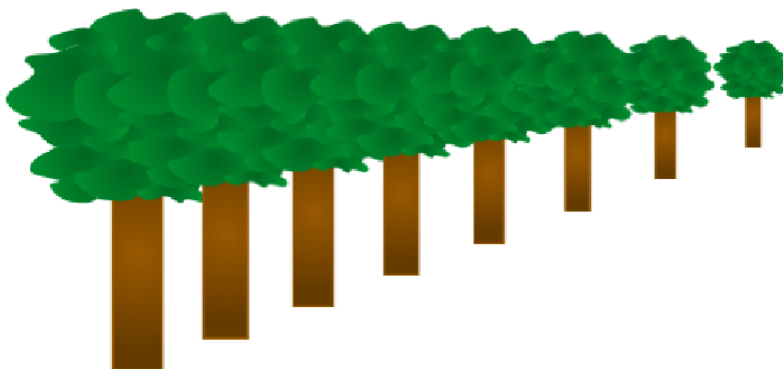
Практичне завдання

Постановка проблеми, закономірності

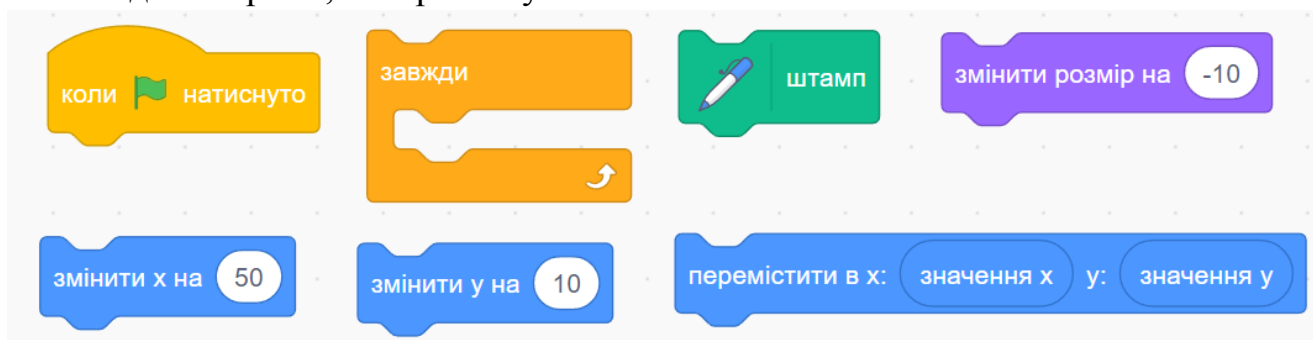
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

Вправа 1. Дерева.

Завдання. Склади проєкт, у якому буде формуватись алея з дерев за зразком:



1. Відкрий середовище **Скретч**. Замість виконавця Рудий кіт додай на сцену із бібліотеки дерево.
2. Склади алгоритм, використовуючи блоки:



Зверни увагу, як в команді переміщення додані команди, які отримують значення позиції по горизонталі та по вертикалі в процесі виконання алгоритму.

3. Перевір, чи отримано потрібний результат. За потреби внеси зміни. Збережи проєкт у файлі з назвою **Алея** у папку:

E:\5-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 22\

Покажи результат у класі.



Вправа 2. Алея.

Завдання. Досліди, як змінити проєкт **Алея**, щоб на малюнку отримати два ряди дерев. Вислови припущення, реалізуй його на комп'ютері.

