



Практичне завдання

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

Вправа 1.Потяг.

Завдання. Із заданого набору малюнків склади алгоритм, за яким людина, що придбала квиток у касі, буде здійснювати поїздку потягом.

1. Переглянь малюнки, які містяться в папці **Мережа\5 клас\Потяг**
2. Сплануй послідовність, за якою слід розмістити малюнки для отримання алгоритму посадки у вагон потягу.
3. Відкрий середовище графічного редактора **MS Paint**. По черзі завантажуй малюнки відповідно до складеного алгоритму. Зменшуй розмір малюнків і розташовуй їх на полотні в рядок так, щоб отримати зображення малюнків, які відповідають алгоритму.
4. Перевір, що у твоєму алгоритмі відрізняється від послідовності кроків, зображених на малюнку.



5. Збережи створений малюнок з іменем **Потяг** в папці:

D:\5-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 20\

Вправа 2.Складаємо алгоритми.

Завдання. Виконати інтерактивні вправи на сайті **Інформатика 30Ш19/5клас:**

Інтерактивна вправа №1 (Відновити алгоритм копіювання файлів і папок за допомогою контекстного меню);

Інтерактивна вправа №2 (Відновити алгоритм, щоб посадити дерево);

Інтерактивна вправа №3 (Віднови послідовність дій, зображених на картинках);

Інтерактивна вправа №4 (Відновити алгоритм приготування супу);

Вправа 5 «Вовк, Коза і капуста»

З одного берега на іншій фермер має перевезти човном вовка, козу і капусту. Човен витримує лише човняра і одного «пасажира». Одночасно не можна залишати разом на березі вовка і козу, козу і капусту. Можна робити скільки завгодно рейсів.



Потрібно перевезти на другий бік річки вовка, козу і капусту так, щоб вовк не з'їв козу, а коза не з'їла капусту.

Закрий всі відкриті вікна.

Повідом вчителя про завершення роботи.