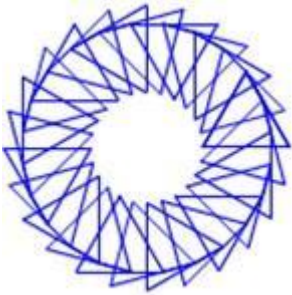


6 клас

Вкладені алгоритмічні структури повторення з лічильником

1. Кіт Васька прочитав у модному журналі, що для того, щоб шерсть була блискучою, потрібно збалансоване харчування. Він вирішив завести собі город та самотійно вирощувати овочі. Щоб обробляти землю, він купив трактор та захотів замовити незвичайні колеса для нього. Допоможи коту намалювати ескіз колеса за допомогою програми Scratch.

Ось як кіт уявляє собі колесо:



Вимоги до розміру колеса:

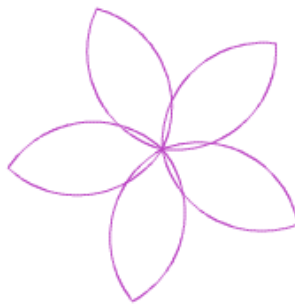
Елемент малюнка – трикутник.

Сторона трикутника дорівнює 40 крокам кота.

Кількість трикутників у малюнку – 26.

Кожен наступних трикутник буде розміщено через 15 кроків та з поворотом у 15° .

2. Створи проект, у якому кіт намалює квітку:



Малювання 1 пелюстки:

- 1) Зміни властивості кота так, щоб він не міг обертатися навколо своєї осі.
- 2) Спочатку кіт малює одну сторону пелюстки, повертаючи за годинниковою стрілкою на 2° та проходячи 2 кроки (дії виконує 50 разів).
- 3) Потім робить поворот на 80° та повторює дії з попереднього пункту.

Перевір проект.

Коли кіт намалював першу пелюстку, потрібно додати команду для повороту за годинниковою стрілкою на 8° (так кіт приготується малювати наступну пелюстку). Об'єднай команди з малювання пелюстки та повороту для виконання усіх заданих дій 5 разів.

Перевір проект.

Продемонструй результат учителю.