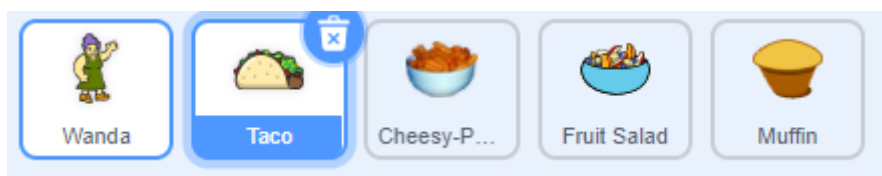


## Практичне завдання до уроку: Поняття події. Види подій

### Вправа 1. Термінал.

**Завдання.** Створи проект **Термінал**, який можна було б використати для замовлення меню у шкільній їдальні. Користувач має ввести своє ім'я у вікно повідомлення та перейти на сторінку меню, клацнути на страві із запропонованого меню, після чого всі страви мають зникати з екрана, а на екрані – з'являться повідомлення, що замовлення прийнято.

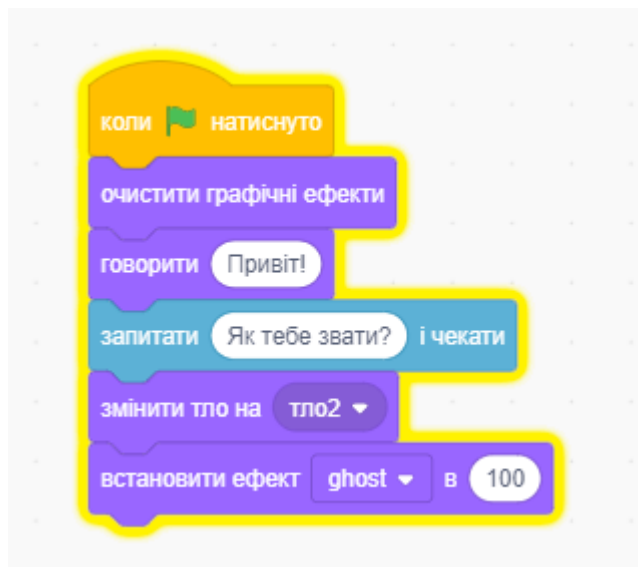
1. Відкрий середовище **Скретч онлайн**. Заміни на сцені Рудого кота іншим виконавцем на свій розсуд.
2. Додай до проекту об'єкти – елементи меню. Використай зображення з бібліотеки спрайтів або намалюй їх.



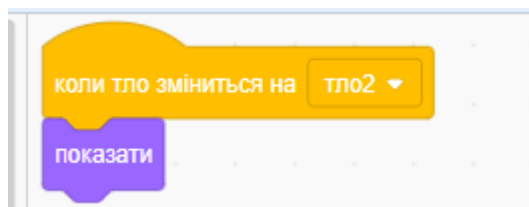
3. Приховай усі елементи меню, двічі клацнувши на команді  групи *Вигляд* або змінивши властивість *Показати* кожного з об'єктів – не позначена.
4. Зміни фони сцени: стартове вікно деякого кольору, вікно меню білого кольору, вікно завершення проекту – на білому фоні напис про те, що вибір прийнято. Візьми до уваги, що напис кирилицею складно зробити використанням інструмента додавання тексту, його можна просто намалювати, наприклад, пензликом.



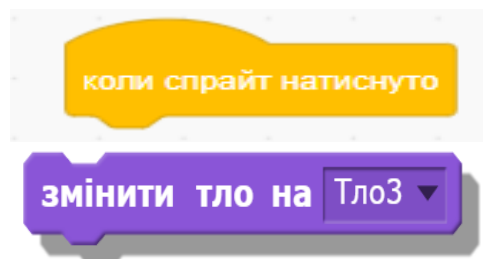
5. Створи програму використання терміналу за зразком.



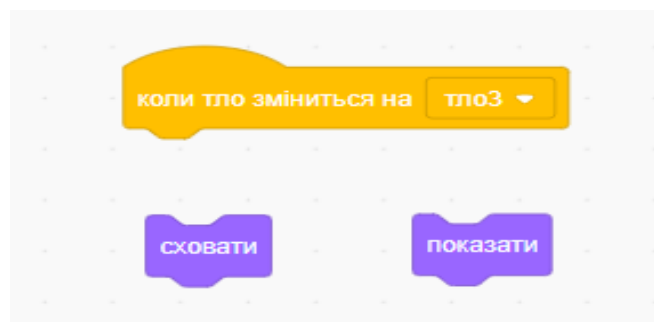
6. Передбач опрацювання події, при настанні якої користувач перейде на вибір меню, – зміна тла сцени проекту на *тло2*. До кожного елемента меню додай скрипт.



7. Передбач опрацювання події, при настанні якої користувач обирає елемент меню – натиснуто на об'єкт. Для цього скористайся командами.



8. Передбач опрацювання події, при настанні якої користувач переходить до останнього фону сцени – підтвердження вибору меню. Візьми до уваги, що при цьому на екрані не мають відображатись елементи меню. Обери для скрипта дві команди



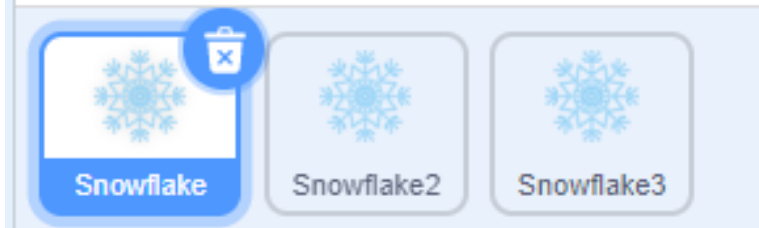
9. Скопіюй для інших скрипти, створені для одного елемента меню. елементів

10. Запусти проект на виконання та переконайся, що він реалізовує запропоноване завдання. За потреби внеси зміни у програми для об'єктів.
11. Збережи створений проект з іменем **Термінал** у папці:  
Диск:\2020-2012\6-А(Б) клас\Урок 23\

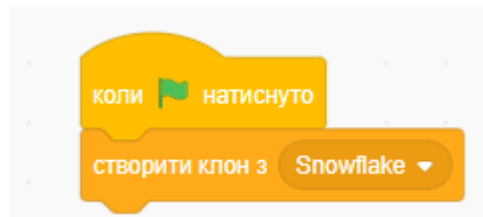
## Вправа 2. Віхола.

**Завдання.** Створи проект **Віхола**, у якому зі сніжинок різного розміру утворюються нові сніжинки – клони, що рухаються сценою випадково, збільшуючи та зменшуючи свій розмір.

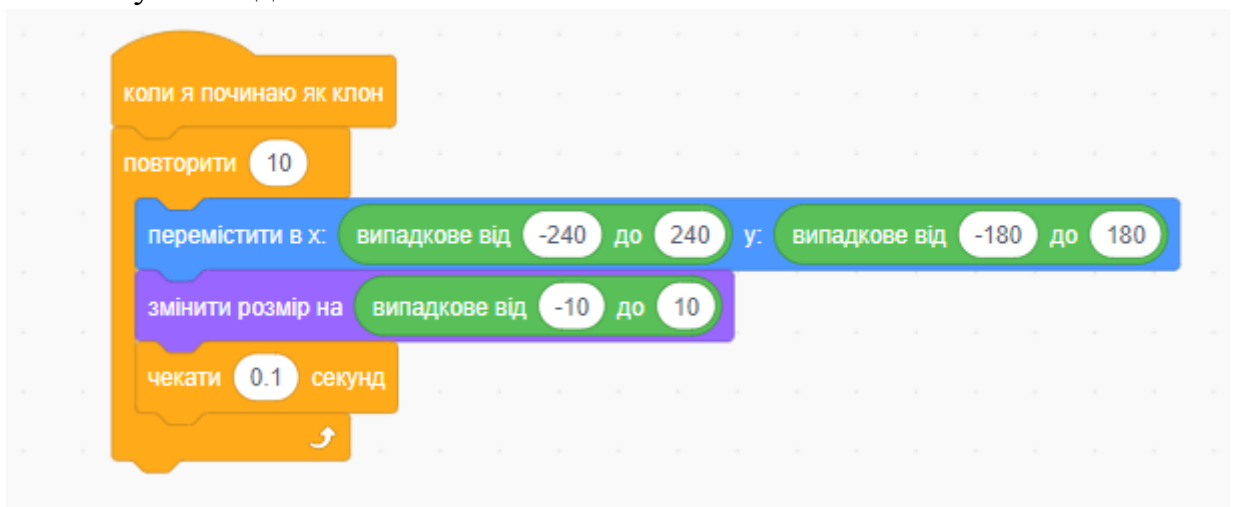
1. Відкрий середовище **Скретч онлайн**. Вилучи об'єкт *Рудий кіт* і додай до проекту об'єкти *Сніжинки*.



2. Зміни розміри сніжинок, використавши інструменти .
3. Склади програму для події *натиснуто зелений прапорець*, за допомогою якої створюють клон з об'єкта Сніжинка (Snowflake).



4. Передбач опрацювання події створення клона, при настанні якої сніжинка переміщується та змінює свій розмір. Використай у програмі подані на малюнку команди.



5. Додай до інших об'єктів проекту подібні скрипти. Внеси потрібні зміни в деякі команди.

6. Запусти проект на виконання та переконайся, що він реалізовує запропоноване завдання. За потреби внеси зміни у програми для об'єктів.
7. Збережи створений проект з іменем **Віхола** в папці:  
Диск:\2020-2012\6-А(Б) клас\Урок 23\
8. Закрий всі відкриті вікна.
9. Повідом вчителя про завершення роботи.