

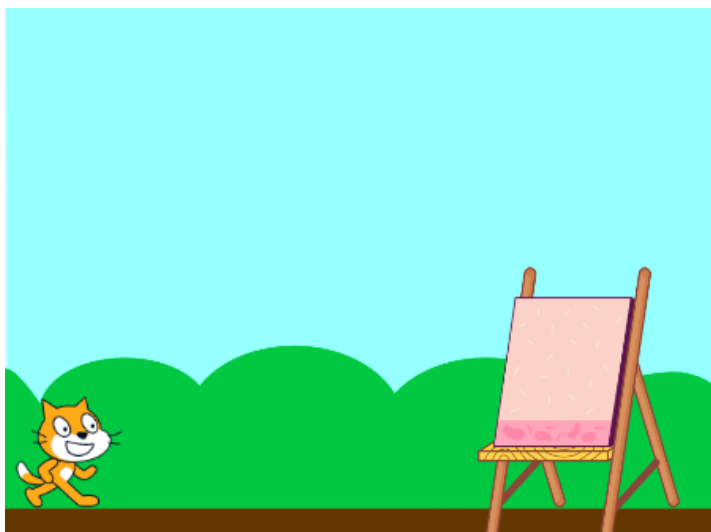
3 клас урок №24 – Алгоритм зі звуком. Упорядкування об'єктів у середовищі Scratch.

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

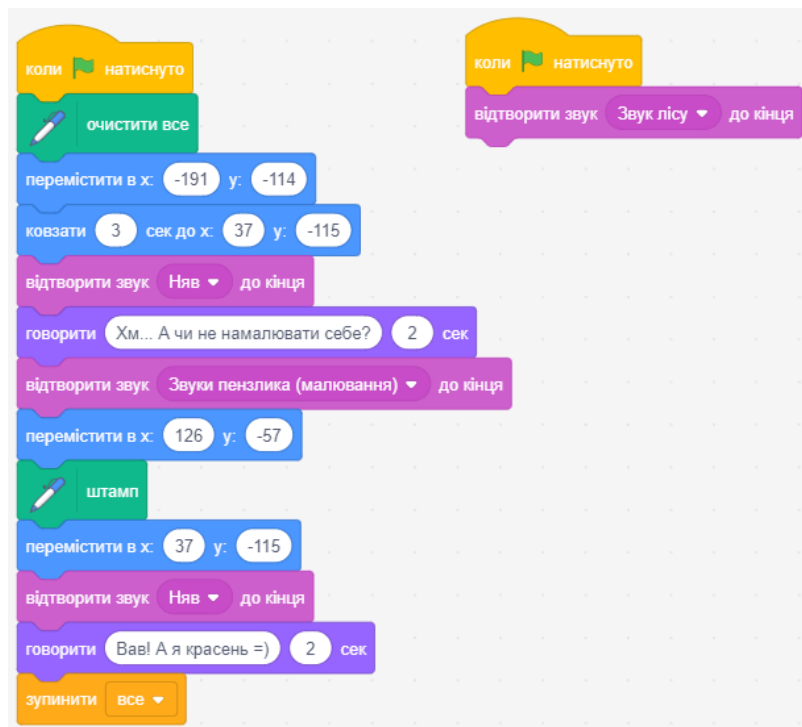
Завдання 1

(під час виконання поданого проєкту можна використовувати відео інструкцію)

1. Відкрийте середовище створення програм Scratch
2. Встановіть тло сцени за зразком (файл тла знаходиться в теці «Файли проєкту» з назвою «Тло»:



3. Встановіть розмір спрайта «70» і положення як на зображенні вище.
4. Додайте аудіо файли з теки «Файли для проєкту».
5. Утворіть продемонстрований алгоритм:



6. Збережіть проєкт на робочому столі з назвою «3 клас – Завдання 1».

Завдання 2

1. Створіть новий проєкт у середовищі Scratch у якому рибка (Fish) «плаває» у воді у 5 різних точок сцени. Під час плавання чути хлюпін бульбашок. Використайте в проєкті стандартне тло «Underwater 1» та звук води (bubbles) й звук океану, що додають відразу зі спрайтом автоматично.
2. Звір свій результат виконання з відео «Акваріум».
3. Збережіть проєкт на робочому столі з назвою «3 клас – Завдання 2».