

Практичне завдання

7.4. Цикли з передумовою. Змінні в циклах з передумовою Задача 2

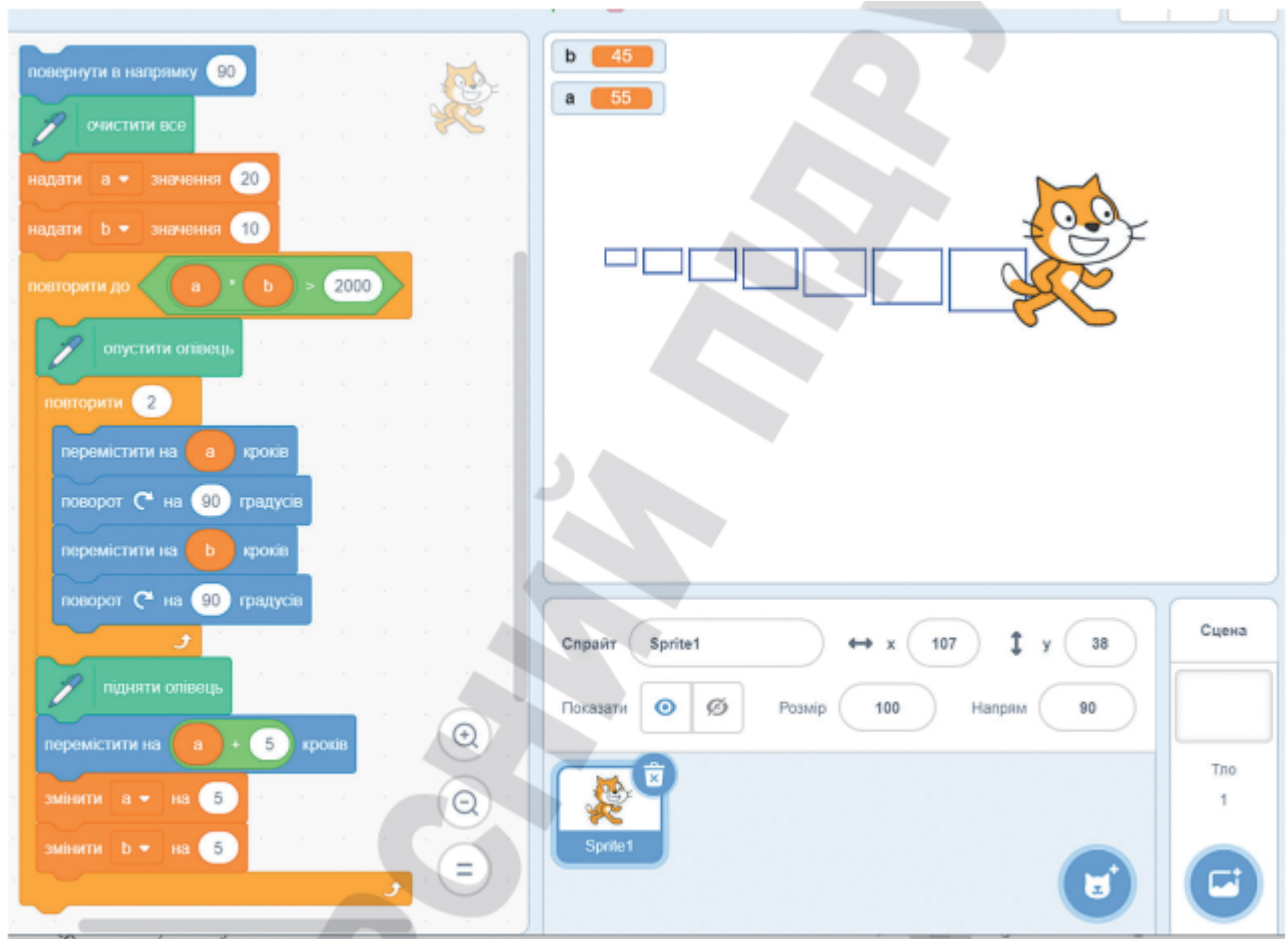


**Працюємо з
комп'ютером**

**Увага! Під час роботи
з комп'ютером**

**дотримуйтеся вимог безпеки життєдіяльності
та санітарно-гігієнічних норм**

Задача 2. Складіть проект, у якому виконавець малює прямокутники, розташовані один поруч з іншим, якщо довжини сторін першого з них дорівнюють a і b , а довжини сторін кожного наступного на 5 кроків більше за довжини сторін попереднього, поки площа прямокутника буде не більша 2000 (мал. 7.34).



Мал. 7.34. Проект для розв'язування **Задачі 4**

1. Відкрийте середовище **Scratch 3**.
2. Розмістіть в **Області коду** блоки з командами, як наведено на малюнку 7.34.
3. Розмістіть виконавця біля лівої межі **Сцени**.
4. Збережіть проект у вашій папці у файлі з іменем **вправа 7.4.2**.
5. Запустіть проект на виконання.
6. Проаналізуйте виконання проекту (мал. 7.34).
7. Змініть кілька разів початкові значення змінних *a* і *b*. Доберіть такі значення цих змінних, щоб виконавець намалював 2 прямокутники; 1 прямокутник. Запишіть ці значення в зошит. Запустіть кожного разу проект на виконання.
8. Проаналізуйте кожне виконання проекту.
9. Доберіть такі значення змінних *a* і *b*, щоб виконавець не намалював жодного прямокутника. Запишіть ці значення в зошит. Запустіть проект на виконання. Поясніть такий результат виконання проекту.
10. Закрийте середовище **Scratch 3**.