

***Практичне завдання***

***25***

***Реалізація циклічних алгоритмів у середовищі Скретч.***

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

**Вправа 1. Манеж.**

**Завдання****.** Створи проект **Манеж**, у якому кінь рухатиметься по колу, поки програму не буде зупинено.

1. У середовищі **Скретч** створи новий проект. Збережи його з іменем **Прізвище\_Манеж**, вказавши своє прізвище, до своєї структури папок:

Fна сервер:\5-А(Б,В) клас\Власне прізвище\Урок 25\

1. Зміни образ виконавця алгоритму **Рудий** **кіт** на **Кінь**, імпортувавши його із папки **Тварини**.
2. Зміни вигляд сцени на **Ігрове поле** [*playing-field*) із папки **Спорт** (*Sport*).
3. Обери, які із запропонованих дій мають міститись в тілі циклу



1. Додай до програми команди, які повторюватимуть обрані згідно умови завдання.
2. Запусти складену програму на виконання. Збережи проект.

**Вправа 2. Веселка.**

**Завдання**. Створи проект, за яким для об'єкта *Ноутбук* буде послідовно з інтервалом 1 с змінюватись колір екрана так, як змінюються кольори веселки.



1. У середовищі **Скретч** створи новий проект. Збережи його з іменем **Прізвище\_Веселка**, вказавши своє прізвище, до своєї структури папок:

Fна сервер:\5-А(Б,В) клас \Власне прізвище\Урок 25\

1. Із папки **Предмети** (*Things*) імпортуй новий образ виконавця — **Ноутбук** (*laptop*).



1. Скопіюй образ ще 7 разів, для кожного з образів зміни вигляд так, щоб екран був потрібного кольору. Скористайся при цьому вбудованим графічним редактором середовища **Скретч**.
2. Сплануй, які команди потрібні для того, щоб отримати на сцені результат, що відповідає умові задачі. Обери та перемісти потрібні команди в область побудови програми.
3. Запусти програму на виконання. Перевір, чи відповідають події на сцені умові завдання. Збережи проект.

**Вправа 3.** Флюгер.

**Завдання**. Сплануй, створи та збережи в папці:

Fна сервер:\5-А(Б,В) клас \Власне прізвище\ Урок 25\

папок проект **Сторони світу**, який демонструватиме дію флюгера, що повертатиметься в напрямку сторін світу за положенням вказівника миші на сцені.

Закрий всі відкриті вікна.

Повідом вчителя про завершення роботи.