

## Виконуємо практичне завдання

➔ **Завдання:** створити в середовищі Скретч програму, за якою виконавець малюватиме паркан до краю сцени.

### ➔ Порядок виконання

Згадайте правила безпечної роботи з комп'ютером.

1. Завантажте середовище Скретч.
2. Змініть фон сцени (мал. а).
3. Налаштуйте олівець для малювання (мал. б).
4. Визначте, який фрагмент потрібно повторювати, й складіть скрипт для малювання цього фрагмента (мал. в, г).



5. Розгляньте блок-схему алгоритму (мал. г). Складіть скрипт, використовуючи команду повторювати поки.

6. Перевірте роботу скрипта (мал. д).
7. Завершіть роботу із середовищем Скретч.

➔ **Висновок:** зазначте, як створювати алгоритми, в яких повторення завершується за певної умови.



очистити

задати колір олівця

опустити олівець

б

повернути в напрямку 0

переміститись на 40 кроків

повернути на 45 градусів

переміститись на 10 кроків

повернути на 90 градусів

переміститись на 10 кроків

повернути на 45 градусів

переміститись на 40 кроків

г



д

