



## Практична робота 2

*Складання алгоритмів опрацювання подій з використання структури слідування та виконання їх у визначеному навчальному середовищі виконання алгоритмів*

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

### Завдання 1. Літери.

Склади програму побудови першої літери власного імені.

1. Відкрий проект **Літери** з бібліотеки *Навчальних проектів*.
2. Запусти проект на виконання. Переглянь, яку літеру буде виконавець. Розглянь значення параметрів в команд, що складають алгоритм.
3. Сплануй макет обраної літери на папері. Визнач місце розташування її складових відносно розмірів сцени.
4. Використовуючи команди даної програми, створи власну, задавши встановлені значення параметрів команд і їх порядок.
5. Запусти проект на виконання. Перевір, чи твій виконавець правильно буде потрібне зображення
1. Збережи проект з іменем **Прізвище-1** у папці:  
E:\6-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 7.

### Завдання 2. Оркестр.

Склади програму відтворення музичного фрагмента за допомогою різних музичних інструментів.

2. Відкрий проект **Оркестр** із бібліотеки *Навчальних проектів*.
3. Запусти проект на виконання. Прослухай, яку мелодію та на якому інструменті грає виконавець Максим.
4. Доповни програму командами так, щоб мелодія прозвучала двічі
5. Скопіюй програму гри на музичному інструменті виконавця Максима для виконавців Гната і Остапа
6. Зміни музичні інструменти так, щоб Гнат грав на акордеоні, а Остап — на дзвіночках
7. Збережи проект з іменем **Прізвище-2** у папці:  
E:\6-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 7.



### Завдання 3. Парк.

Склади проект за пропонованим сюжетом: у шкільному саду шестикласники планують посадити дерева. Виконавець рухається вздовж лінії посадки дерев і називає породу дерев, які потрібно висадити.

1. Створи новий проект, задай його виконавця на свій вибір
2. Намалюй засобами вбудованого графічного редактора Скретч на сцені проекту чотири лунки для висаджування дерев
3. З'ясуй місце розташування кожної лунки. Склади програму переміщення виконавця від однієї лунки до іншої. Для цього використай знайдені числа як значення параметрів у відповідних командах
4. Доповни команди переміщення іншими командами так, щоб біля кожної лунки виконавець зупинявся, називав породу дерева: дуб, клен, береза, липа, – а потім продовжував рухатися далі
5. Збережи проект з іменем **Прізвище-3** у папці:  
E:\6-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 7.
6. Закрий всі відкриті вікна.
7. Повідом вчителя про завершення роботи.