

Урок 11. Поняття про об'єкт у програмуванні. Властивості об'єкта. Створення програмних об'єктів.





1. Випишіть з хмарки слів відомі слова.



2. Заповніть словничок.

Проекти для виконавців складаються у середовищі _____.
 Виконавці, образи, сцена – це _____
 середовища Скретч. У Скретч виконавців називають _____.
 Усі спрайти мають _____:
 імя, положення на сцені, розміри, колір костюма та інш. Кожна із цих властивостей має своє _____.
 Переглянути значення властивостей цього об'єкта можна в розділі _____. Сцена має такі властивості: _____.

3. Запишіть способи вставлення об'єкта.

-  _____
-  _____
-  _____
-  _____

Урок 11. Поняття про об'єкт у програмуванні. Властивості об'єкта. Створення програмних об'єктів.





1. Випишіть з хмарки слів відомі слова.



2. Заповніть словничок.

Проекти для виконавців складаються у середовищі _____.
 Виконавці, образи, сцена – це _____
 середовища Скретч. У Скретч виконавців називають _____.
 Усі спрайти мають _____:
 імя, положення на сцені, розміри, колір костюма та інш. Кожна із цих властивостей має своє _____.
 Переглянути значення властивостей цього об'єкта можна в розділі _____. Сцена має такі властивості: _____.

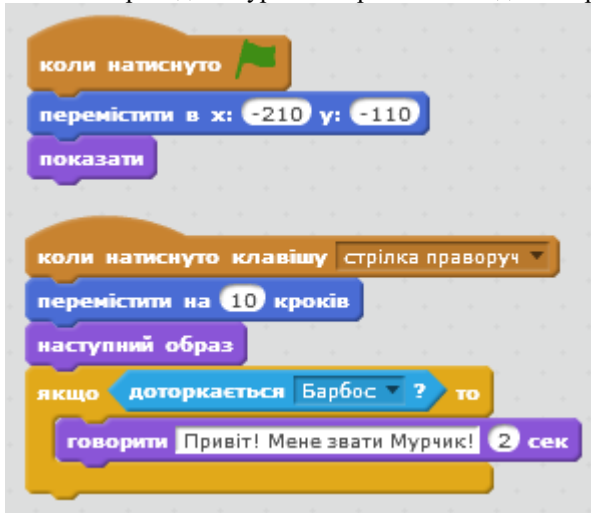
3. Запишіть способи вставлення об'єкта.

-  _____
-  _____
-  _____
-  _____

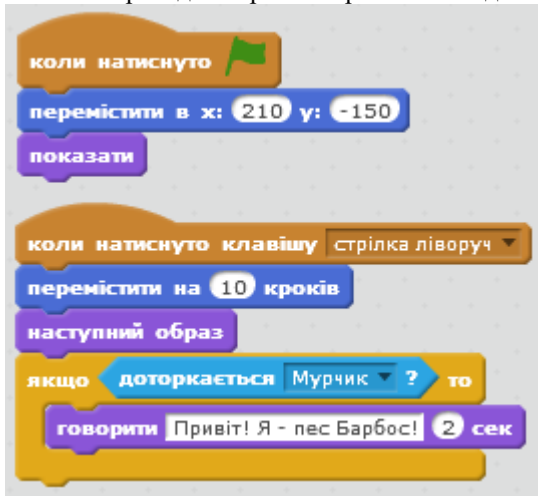
4. Практична частина.

Завдання. Створити в середовищі Скретч проект за сценарієм.

1. Запустіть Скретч.
2. Додайте об'єкт Рудий кіт. Перегляньте інформацію про цей об'єкт, надайте йому нове ім'я – Мурчик, установіть початкове положення в лівому нижньому куті Сцени, приховайте зображення.
3. Додайте об'єкт Собака. Перегляньте інформацію про цей об'єкт, надайте йому нове ім'я – Барбос, установіть початкове положення в правому нижньому куті Сцени. При необхідності розверніть Барбоса в напрямку ліворуч (-90), оберіть відповідний стиль обертання. Приховайте зображення.
4. Створіть для Мурчика скрипт за наведеним зразком.



5. Створіть для Барбоса скрипт за наведеним зразком.

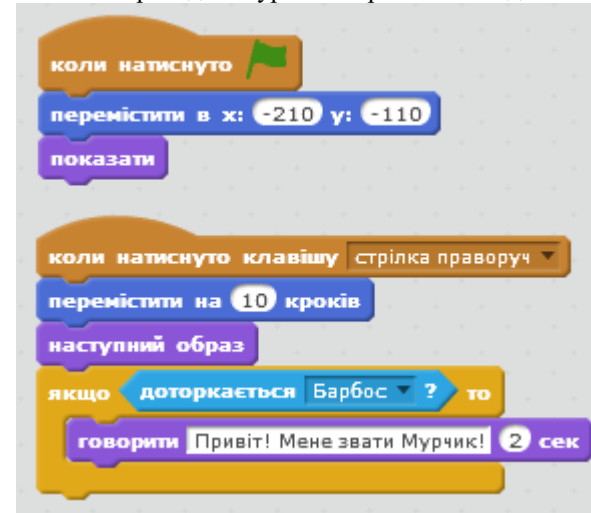


6. Виберіть область Сцена та вкладка Тло. Оберіть тло Сцени – party.
7. Виконайте проект.
8. Збережіть проект у своїй папці з іменем Вправа 1.

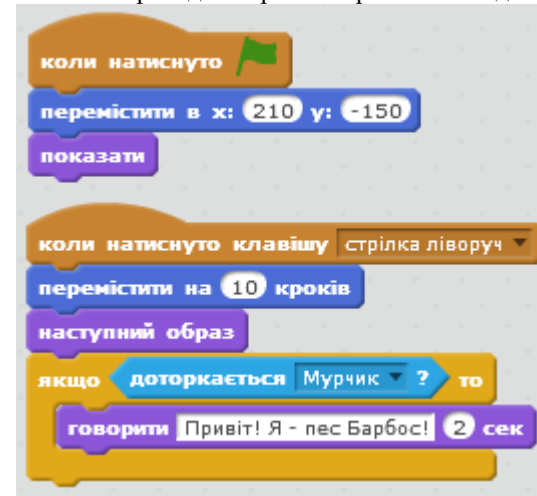
4. Практична частина.

Завдання. Створити в середовищі Скретч проект за сценарієм.

1. Запустіть Скретч.
2. Додайте об'єкт Рудий кіт. Перегляньте інформацію про цей об'єкт, надайте йому нове ім'я – Мурчик, установіть початкове положення в лівому нижньому куті Сцени, приховайте зображення.
3. Додайте об'єкт Собака. Перегляньте інформацію про цей об'єкт, надайте йому нове ім'я – Барбос, установіть початкове положення в правому нижньому куті Сцени. При необхідності розверніть Барбоса в напрямку ліворуч (-90), оберіть відповідний стиль обертання. Приховайте зображення.
4. Створіть для Мурчика скрипт за наведеним зразком.



5. Створіть для Барбоса скрипт за наведеним зразком.



6. Виберіть область Сцена та вкладка Тло. Оберіть тло Сцени – party.
7. Виконайте проект.
8. Збережіть проект у своїй папці з іменем Вправа 1.