



Практичне завдання

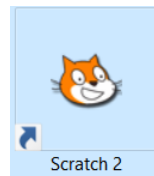
Програма. Середовище опису й виконання алгоритмів



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

Вправа 1. Кіт-музикант.

Завдання. Завантаж проект **Кіт-музикант**. Запусти на виконання програму, що збережена в проекті.

1. Завантаж середовище **Скретч 2**.

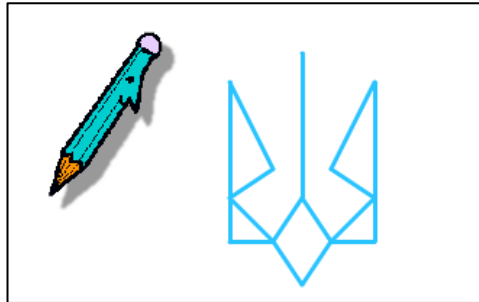


2. Відкрий проект **Кіт-музикант**. Для цього в меню *Файл* обери вказівку *Відкрити*. У вікні *Відкрити проект* обери папку:
D:\Навчання\5 клас\Урок 23\
Натисни кнопку *Відкрити*. У вікні, що відкрилося, обери **Кіт-музикант** і натисни кнопку *Відкрити*.
3. Перевір, чи під'єднані до твого комп'ютера навушники або колонки.
4. Розгорни сцену на повний екран кнопкою .
5. Натисни кнопку *Запуск програми* .
6. Обміркуй, які команди виконує виконавець – *Кіт-музикант*. Встанови, які події відбуваються на сцені після виконання кожної з команд. Для цього вийди з режиму перегляду. Від'єднай команди одну від одної та запусти по черзі кожну з них.
7. Заверши роботу із середовищем Скретч.

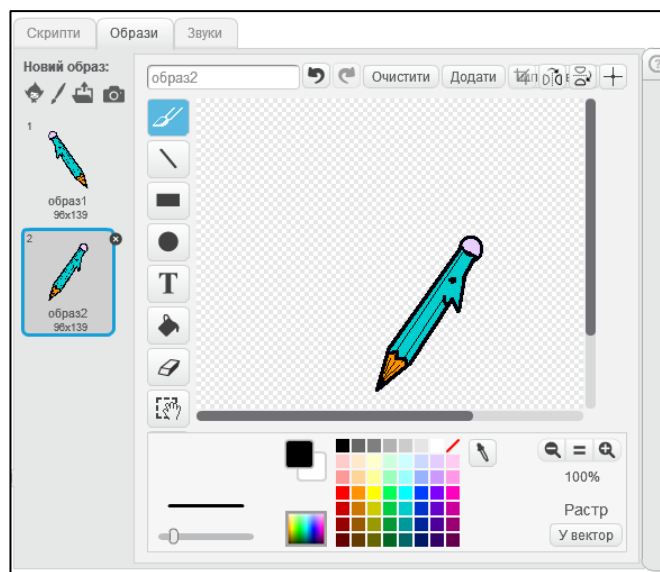
Вправа 2. Малюнок.

Завдання. Завантаж і запусти на виконання проект **Герб**. Додай новий образ виконавця.

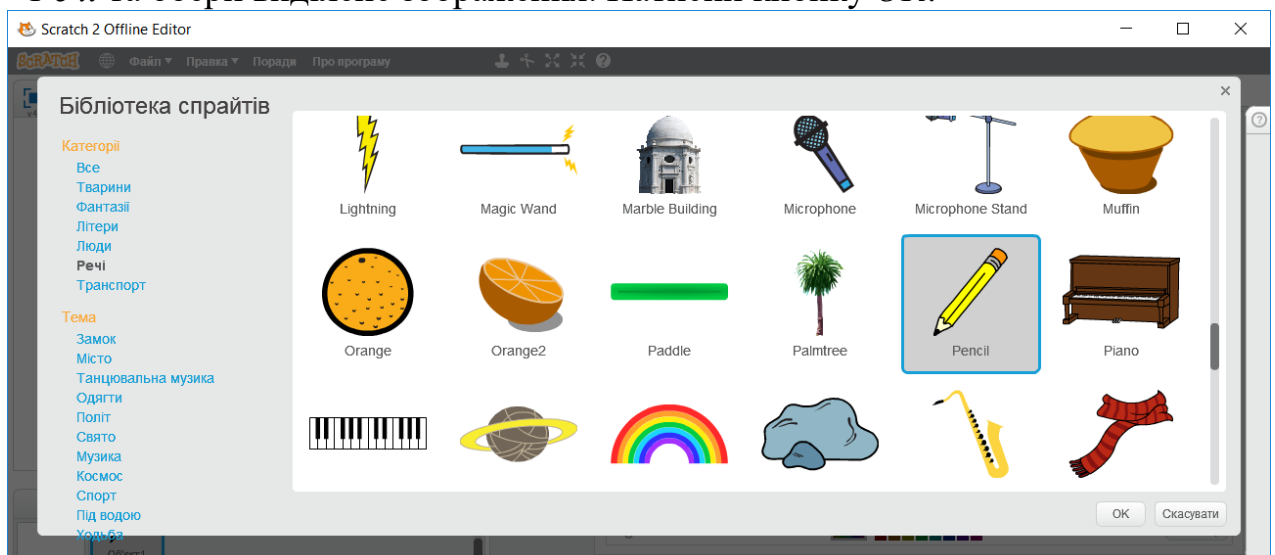
1. Завантаж середовище **Скретч 2**.
2. Відкрий проект **Герб**, що міститься в папці:
D:\Навчання\5 клас\Урок 23\
Примітка. Виконавцем цього алгоритму не є Рудий Кіт. Його вигляд змінили на іншого виконавця.
3. Перейди в режим *Перегляду* та запусти програму на виконання. Переконайся, що виконавець побудував зображення, як на малюнку.




4. Розглянь команди, з яких складено програму для виконавця *Олівець-малюєць*. Для ручного перегляду скористайся інструментами зміни розміру команд.
5. Перейди на вкладку *Образи*. Переконайся, що вигляд виконавця відображений у вікні вбудованого графічного редактора. Виконавець має два вигляди (образи).



6. Видали *образ 2*, натисни для цього кнопку видалення у правому верхньому куті зображення.
7. Додай новий образ виконавця з бібліотеки образів. Для цього в групі інструментів *Новий образ* обери . У вікні *Бібліотека образів* виділи групу *Речі* та обери виділене зображення. Натисни кнопку *ОК*.





8. Зміни розмір виконавця на сцені, обравши один з інструментів 
9. Запусти проект на виконання ще раз та переконайся, що внесені зміни прийняті.
10. Збережи змінений проект у папці:
E:\5-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 23\
Заверши роботу з проектом.

Вправа 3. Космос.

Завдання. Завантаж проект **Ракета**, що міститься в папці:

D:\Навчання\5 клас\Урок 23\

Запусти на виконання проект і розглянь, які події відбуваються на сцені. Зверни увагу, що ракета летітиме туди, куди вказує вказівник миші. Визнач, команди з яких груп використані у програмі. Збережи проект у папці:

E:\5-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 23\

Закрий всі відкриті вікна.

Повідом вчителя про завершення роботи.