



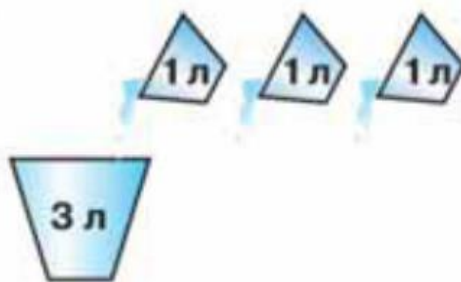
## Практичне завдання

### Алгоритми з повтореннями

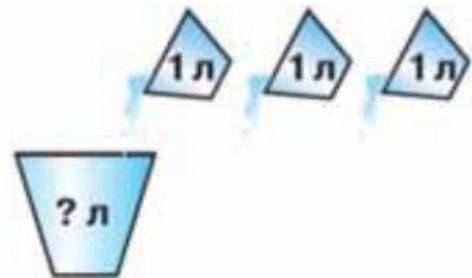
**Увага!** Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

**Вправа 1.** Заповнюємо посудину рідиною.

**Завдання.** Склади алгоритм заповнення посудини рідиною для завдань на малюнках 1, 2.



Мал. 1




Мал. 2

1. Завантаж шаблони схем графічного подання алгоритму, збережені у файлі **Рідина** в папці:  
D:\Навчання\5 клас\Урок 27\
2. Встанови, який шаблон відповідає умові завдання: *малюнок 1* – кількість повторень відома – 3 рази, а *малюнок 2* – кількість повторень невідома. Повторення завершиться в тому випадку, коли посудина буде заповнена.
3. Обери зі списку команди й умову та заповни шаблони: *набрати 1 л рідини*; *вилити рідину в посудину*; *кількість повторень дорівнює 3*; *посудина повна*.
4. Збережи файл з іменем **Рідина** у папці:  
E:\5-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 27\

**Вправа 2.** Мелодія.

**Завдання.** Створи проект, у якому виконавець *Музикант* виконуватиме фрагмент мелодії, доки виконання програми не буде зупинено.

1. Завантаж середовище **Скретч 2**.
2. Відкрий проект **Фрагмент мелодії** в папці:  
D:\Навчання\5 клас\Урок 27\
3. Добери команду із групи *Керувати* та доповни нею програму так, щоб команди із групи *Звуки*, які уже використані у проекті, повторювалися, поки не буде натиснута кнопка **Зупинити** 
4. Перевір, чи під'єднані до комп'ютера навушники або колонки. Запусти проект на виконання.
5. Збережи проект із назвою **Мелодія** в папку:



Е:\5-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 27\  
Заверши роботу із середовищем.

### Вправа 3. Дракон і Чаклунка.

**Завдання.** Створи проект, у якому після натискання кнопки **Dragon** виконавець *Дракон* буде рухатися сценою, випускаючи полум'я, а після натискання кнопки **Witch** рухатиметься *Чаклунка*. Події відбуватимуться, поки програму не зупинять.

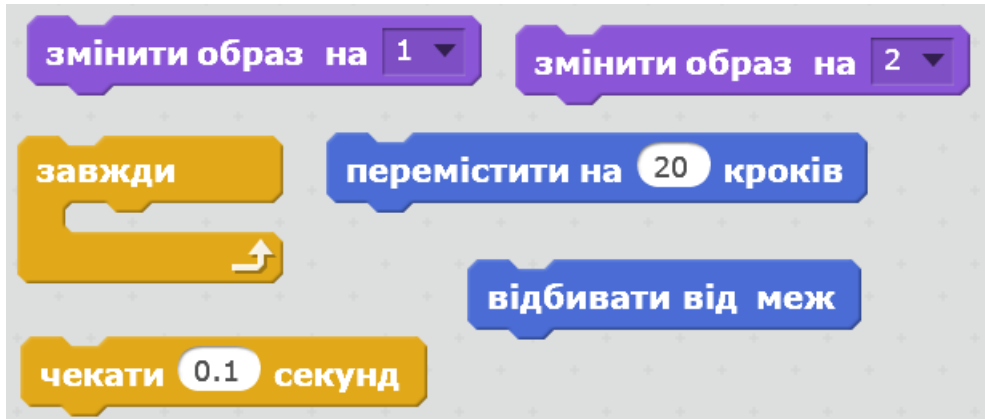
1. Завантаж середовище **Скретч 2**. Відкрий проект **Дракон і Чаклунка** в папці:  
D:\Навчання\5 клас\Урок 27\
2. Зміни фон сцени на *Ліс*.



Додай до об'єктів із зображеннями кнопок нові образи.



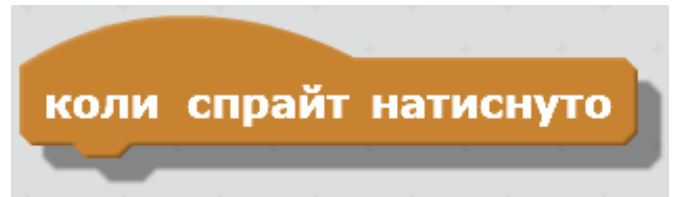
3. Склади програму для виконавця *Дракон*. Визнач, які із запропонованих команд можна використати у програмі.



4. Передбач, які команди для запуску події на сцені варто використати в даному випадку



чи



Додай обрану команду до програми.

5. Склади програму для виконавця *Чаклунка*. Поміркуй, де слід використати команду зміни вигляду виконавця: у циклі чи ні?
6. Обери початкові образи виконавців. Запусти проект на виконання. По черзі натисни кнопки



та



Зупини виконання програми за допомогою кнопки *Зупинити*



7. Переконайся, що складені програми відповідають завданню. За потреби внеси зміни у проект.
8. Збережи проект у папці:  
E:\5-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 27\

**Вправа 4.** Політ бджоли.

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

E:\5-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 27\

проект **Політ бджоли**, у якому бджола рухатиметься по сцені в напрямку переміщення вказівника миші. Політ перериватиметься, коли натиснуто кнопку *Зупинити* вікна середовища.

Закрий всі відкриті вікна.

Повідом вчителя про завершення роботи.