

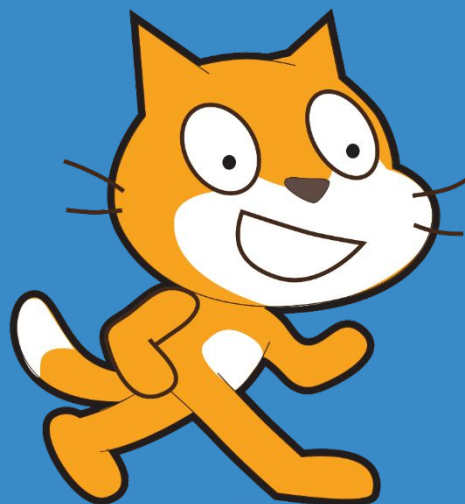
Урок 6

ВИДАВНИЦТВО СВІТА
ІНФОРМАТИКА

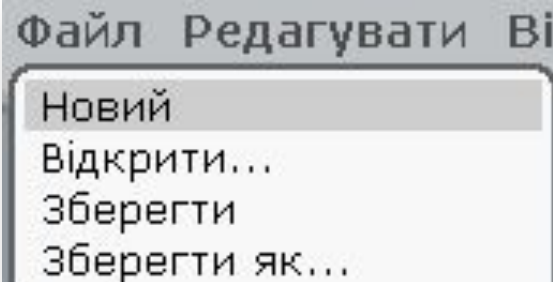
Складання та виконання алгоритмів

6

За новою програмою



teach-inf.at.ua



Які є способи створення проекту в середовищі
Скретч

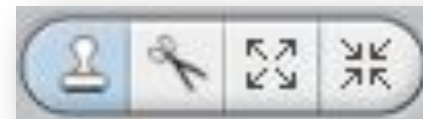
Як змінити програму в середовищі
Скретч

Як створити новий проект у середовищі
Скретч

Як додати виконавця в середовищі
Скретч

Натиснути і переміщувати

говорити Привіт!



Новий об'єкт:



Створення проекту в середовищі Скретч

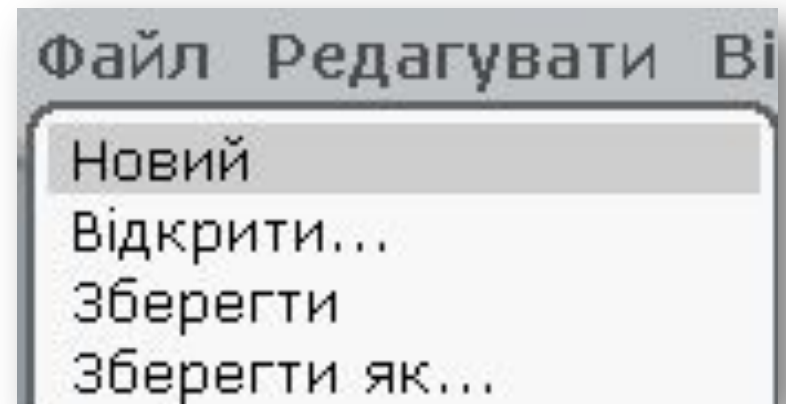
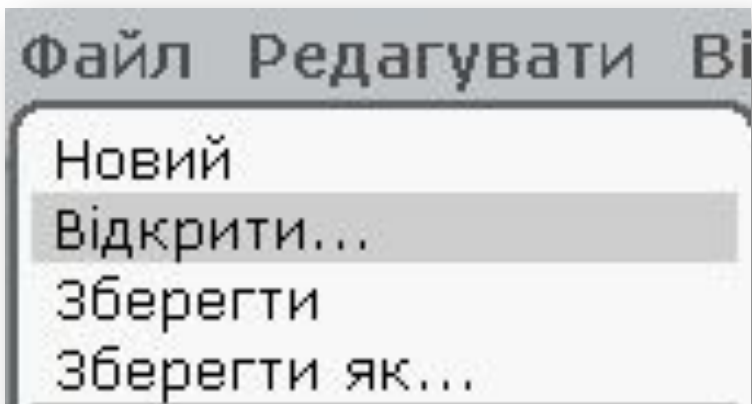
Розділ 1
§ 6



У середовищі виконання алгоритмів Скретч можна створювати програми для різних виконавців. Для цього існує два способи:

Зміна готового проекту

Створення нового

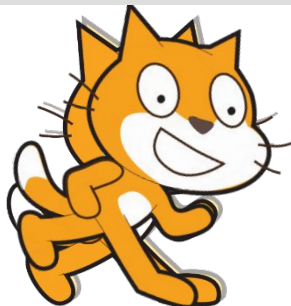


Як змінити програму в середовищі Скретч?

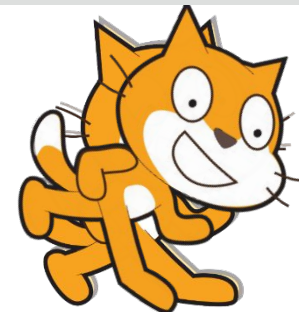


Зміна створеної програми передбачає зміну команд, порядку їх запису в програмі або значень параметрів команд. Наприклад, якщо в команді **поверот 15 градусів** клацнути мишею параметрі 15, увести з клавіатури 30, то після запуску команди на виконання виконавець повернеться за годинниковою стрілкою на 30 градусів замість 15.

поверот 15 градусів



поверот 30 градусів



Як змінити програму в середовищі Скретч?

Розділ 1
§ 6



Щоб змінити порядок слідування команд, їх спочатку «від'єднують» від сусідніх, а потім розташовують за встановленим порядком — просто перетягують мишею. Щоб використати нову команду, її переміщують із набору команд в область побудови алгоритму — на вкладку Скрипти перетягуванням миші.



Натиснути і переміщувати



Як змінити програму в середовищі Скретч?



Команду у вкладці **Скрипти** можна **дублювати**, **видаляти** й отримати про неї **довідку**, обравши відповідні вказівки із контекстного меню. Дублювати можна також і **групу команд**.

поворот  30 градусів

допомога
дублювати
вилучити

Натиснути
праву кнопку





- 1. Створити файл для нового проекту за допомогою команди **Новий** із меню **Файл**;**
- 2. Задати виконавців;**
- 3. Спланувати події, що відбуватимуться на сцені;**
- 4. Дібрати команди, які відповідатимуть запланованим подіям;**
- 5. Перемістити обрані команди з контейнерів груп команд у вікно складання програми;**
- 6. Задати значення параметрів команд;**
- 7. Упорядкувати й об'єднати команди в одну групу;**
- 8. Запустити проект на виконання, перевірити правильність отриманого результату;**
- 9. За потреби внести зміни до програми.**

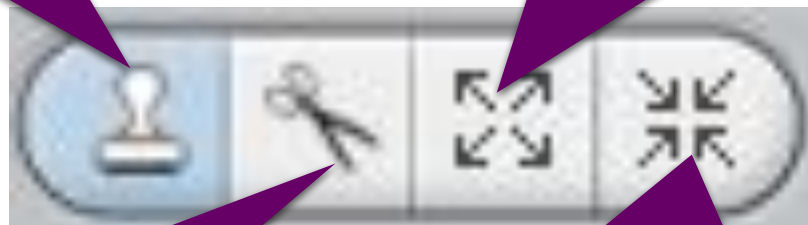
Як додати виконавця в середовищі Скретч?



Додати чи змінити виконавця можна за допомогою кнопок, розташованих над вікном сцени:

Зробити копію виконавця

Збільшити розміри зображення



Видалити виконавця

Зменшити розміри зображення

Як додати виконавця в середовищі Скретч?



Можна також скористатися вказівками **Новий об'єкт**, які розміщені під сценою:

Намалювати

Встановити випадковий



Вибрати із
файла

Працюємо за комп'ютером

Розділ 1
§ 6



Діємо

Сторінки 42-47

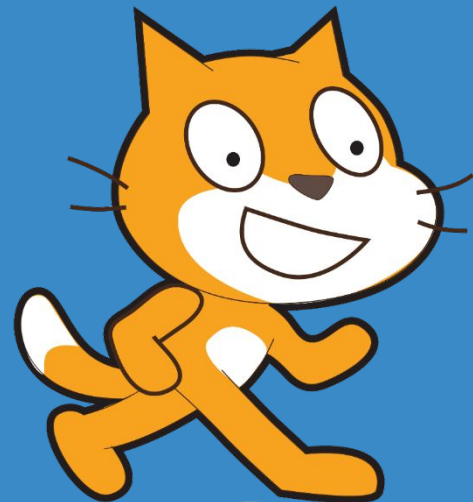
Урок 6

ІНФОРМАТИКА

6

Дякую за увагу!

За новою програмою



teach-inf.at.ua