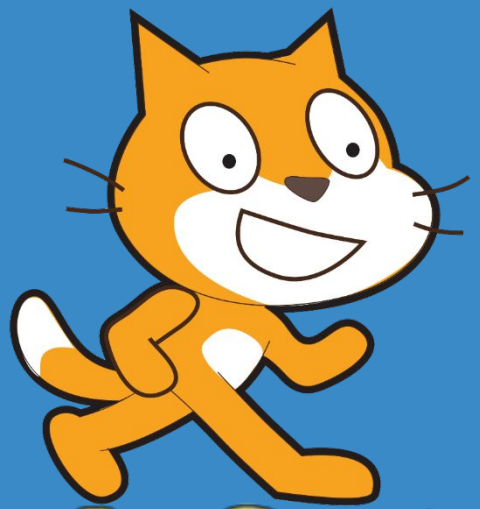
Урок 6

ІНФОРМАТИКА

Складання та виконання алгоритмів

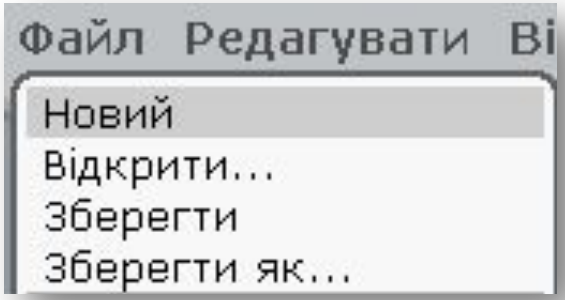
За новою програмою



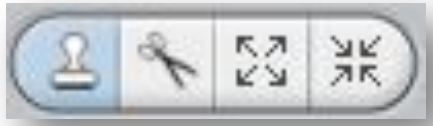
teach-inf.at.ua

Розділ 1
§ 6

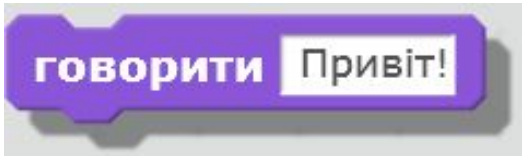
Ти дізнаєшся:



- *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



© Вивчаємо інформатику teach-inf.at.ua

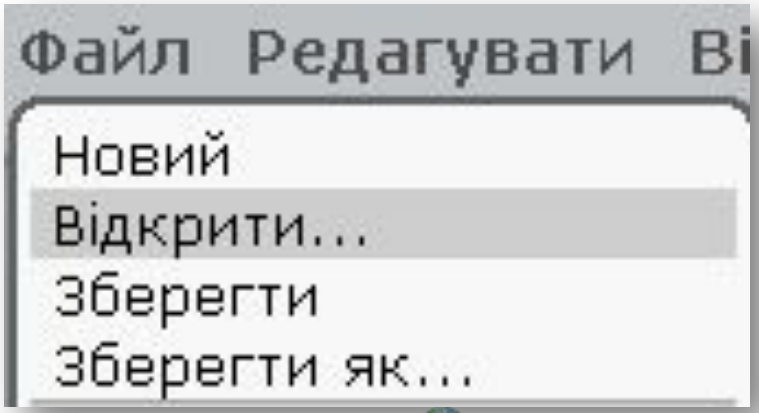
Розділ 1
§ 6

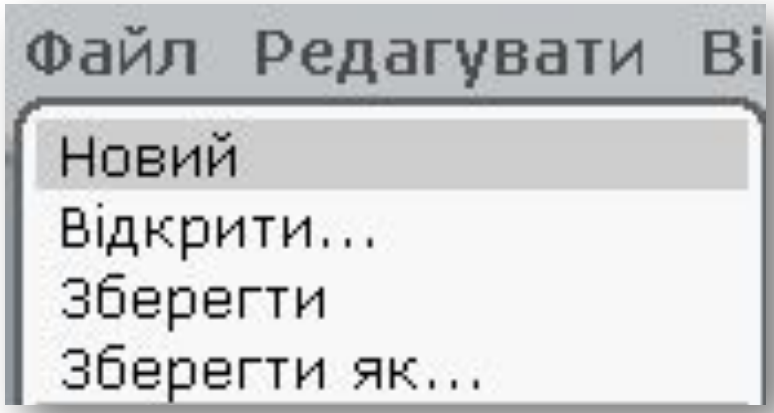
Створення проекту в середовищі Скретч

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

Зміна готового проекту

Створення нового





© Вивчаємо інформатику teach-inf.at.ua

Розділ 1
§ 6

Як змінити програму в середовищі Скретч?

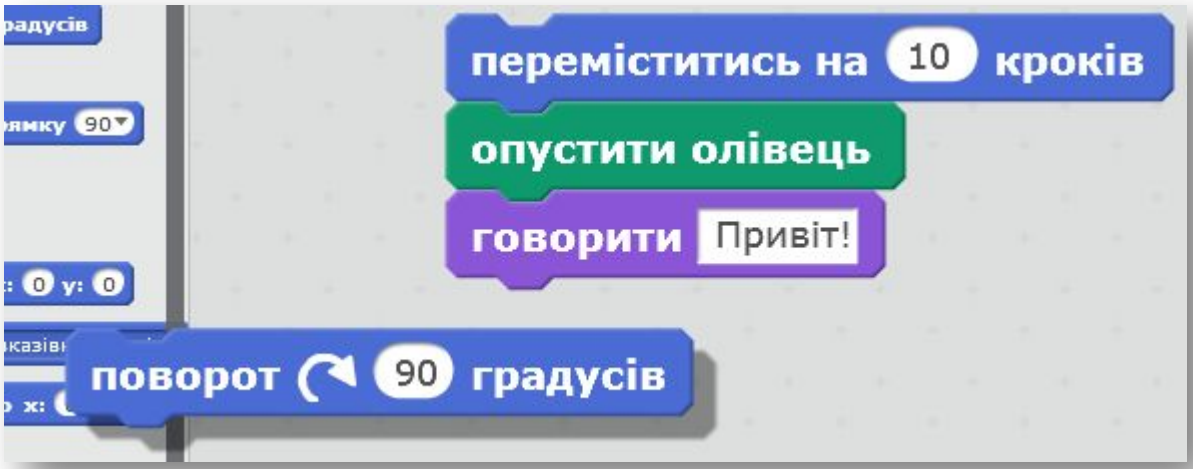
Зміна створеної програми передбачає зміну команд, порядку їх запису в програмі або значень параметрів команд. Наприклад, якщо в команді клацнути м

раметрі 15, увести з клавіатури 30, то після запуску команди на виконання виконавець повернеться за годинниковою стрілкою на 30 градусів замість 15.

Розділ 1
§ 6

Як змінити програму в середовищі Скретч?

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.



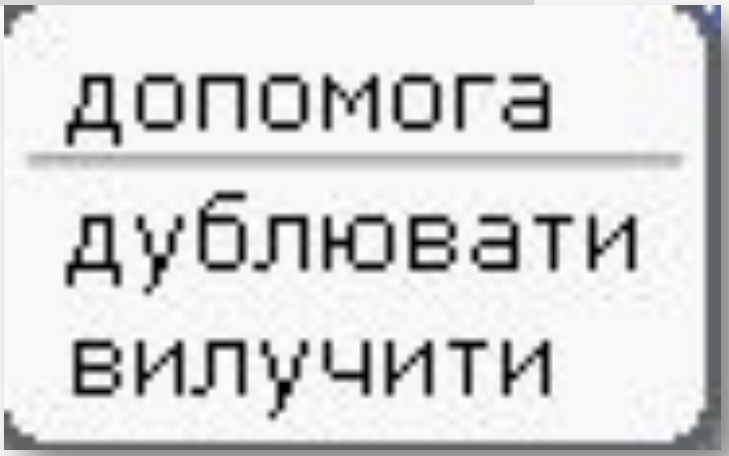
Натиснути і переміщувати

Розділ 1
§ 6

Як змінити програму в середовищі Скретч?

6

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



Натиснути праву кнопку

Розділ 1
§ 6

Новий проект

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.*

© Вивчаємо інформатику teach-inf.at.ua

Розділ 1
§ 6

Як додати виконавця в середовищі Скретч?

6

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

Зробити копію виконавця

Збільшити розміри зображення

Видалити виконавця

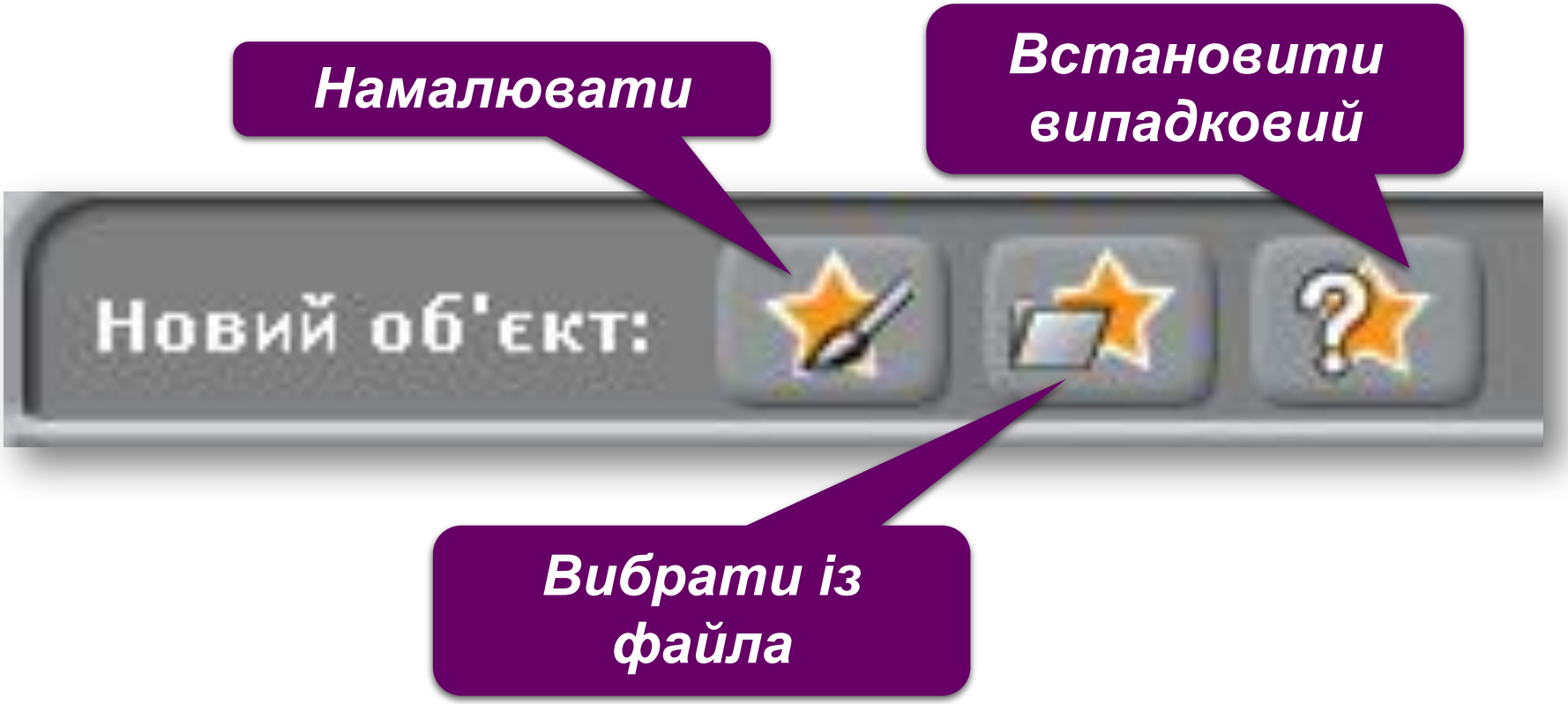
Зменшити розміри зображення

Розділ 1
§ 6

Як додати виконавця в середовищі Скретч?

6

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



Розділ 1
§ 6

Працюємо за комп’ютером

Діємо

Сторінки 42-47

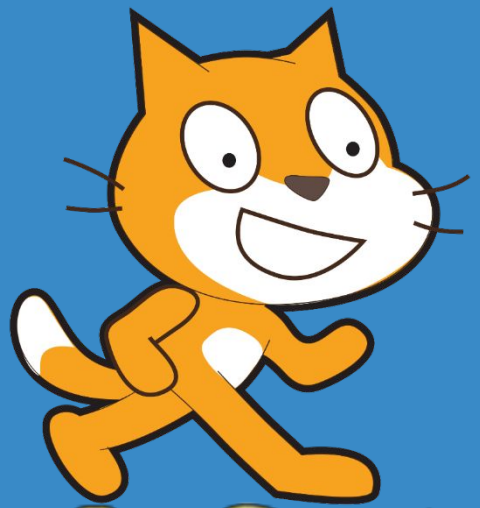
Урок 6

Видавничий дім Освіта

ІНФОРМАТИКА

Дякую за увагу!

За новою програмою



teach-inf.at.ua