

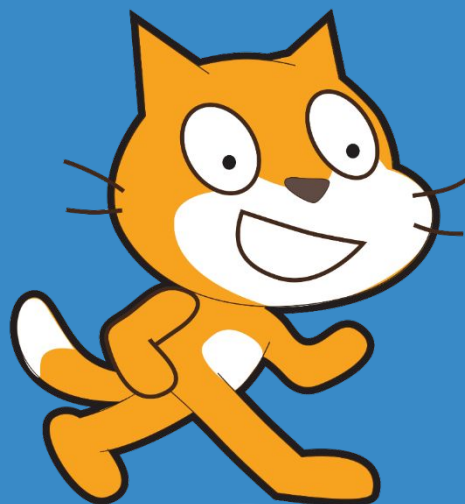
Урок 6

ВИСВІТ  
СВІТА  
ІНФОРМАТИКА

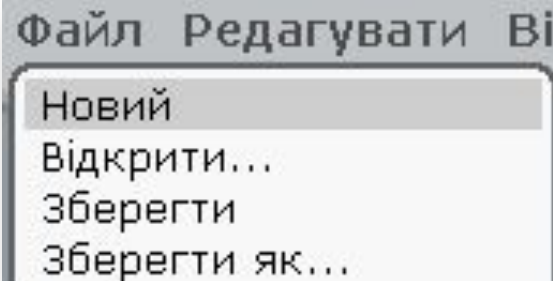
# Складання та виконання алгоритмів

6

За новою програмою



[teach-inf.at.ua](http://teach-inf.at.ua)



Які є способи створення проекту в середовищі  
*Скретч*

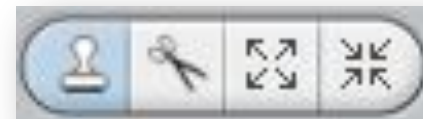
Як змінити програму в середовищі  
*Скретч*

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

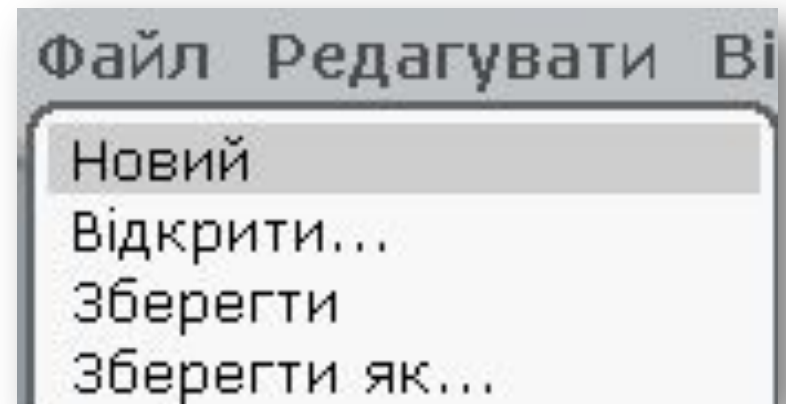
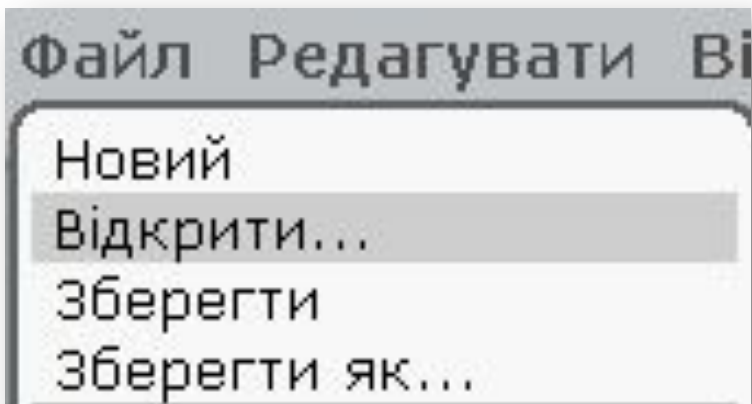
Розділ 1  
§ 6



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

**Зміна готового проекту**

**Створення нового**

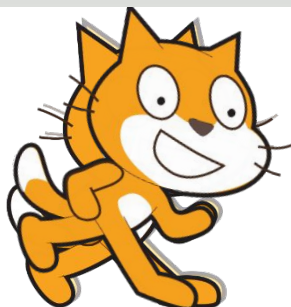


# Як змінити програму в середовищі Скретч?

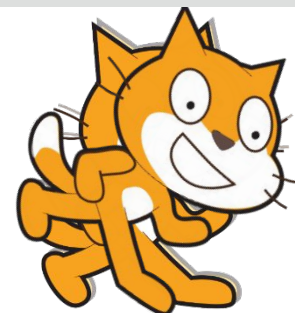


Зміна створеної програми передбачає зміну команд, порядку їх запису в програмі або значень параметрів команд. Наприклад, якщо в команді **поверот 15 градусів** клацнути мишею параметрі 15, увести з клавіатури 30, то після запуску команди на виконання виконавець повернеться за годинниковою стрілкою на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

поверот 15 градусів



поверот 30 градусів



# Як змінити програму в середовищі Скретч?



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.**

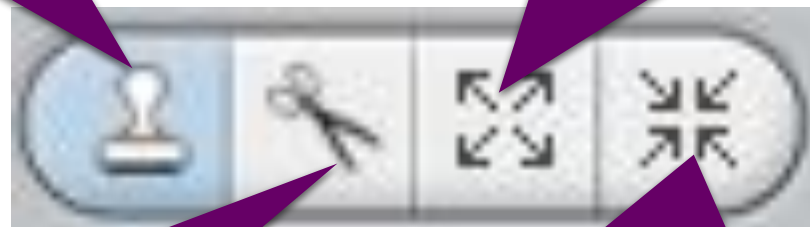
# Як додати виконавця в середовищі Скретч?



*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*

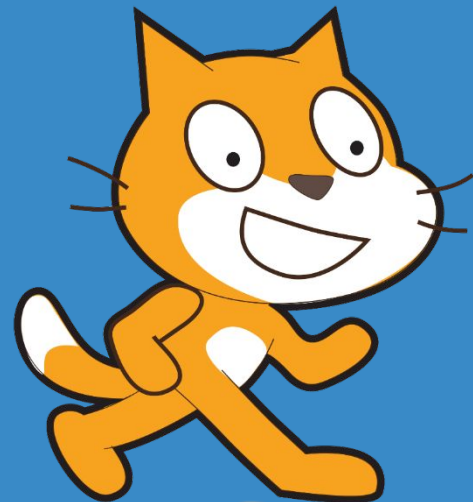
# Урок 6

## ІНФОРМАТИКА

6

Дякую за увагу!

За новою програмою



[teach-inf.at.ua](http://teach-inf.at.ua)