



ТІРІЛГЕН ГРАФИКА. АЙНЫМАЛЫЛАРМЕН ЖҰМЫС.

Оқыту мақсаты:



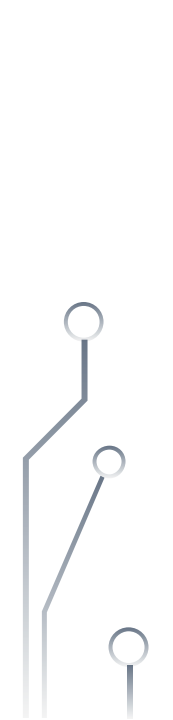
- **алгоритмінің сөздік түрінде жазылуы**
- **алгоритмнің блок-схема түрі және ойын ортасын программалаудың командалар тізімі**



Сабақтың мақсаттары:

өз бетімен өмірлік мәселелерін шешу дағдыларын қалыптастыру , айнымалылармен жұмыс істеу

Күтілетін нәтижелер:

- Барлық оқушылар айнымалылар пайдалана отырып, өз сюжет құрады.
 - Кейбір оқушылар бағдарламалау ортаның қосымша операторларын пайдалана отырып өз жобасын құрады
- 
- 
- 

- Біз бағдарламала ужүйесін пайдаланамыз, (іс-қимылдар тәртібі), фон (сахна), кейіпкер (спрайт), оның киімі және тағы басқалар сценарий. Сонымен, Айдарға інісі үшін бағдарлама құруға көмектесеміз. Алдымен бағдарламасы пайдаланушының оның аты сұрайтын болсын, содан кейін өте әдемі аты екенін хабарласын.



Жұпта талқылау.

- әрбір орынға жолды түсіндір .
- бағдарлама «Өте әдемі аты, Айдар» деп қалай жазамыз?



В оперативной памяти
переменная имеет
имя: ответ
значение: Айдар



**Айнымалы - бұл компьютердің жедел жадында сақталады,
програманың жұмыс істеу кезінде ол өзгереді.**



Компьютерде жеке жұмыс істеу.

1. «Комплимент» бағдарламасын жасаңыз

Атыңызды енгізіңіз: Беркаир

Тегіңізді енгізіңіз: Ерболов

Тұрғылықты жеріңізді енгізіңіз: Қарағанды.

Хабарлама: Қарағанды қаласы белгілі, өйткені онда, Беркаир Ерболов деген тамаша адам өмір сүреді

2. "Гурман" бағдарламасын жасаңыз . Қолданушы деректерді енгізеді, жартылай қалың қаріппен бөлінген:

Сіздің сүйікті бірінші тағам қалай аталады : сорпа

Сіздің сүйікті екінші тағам қалай аталады : манты

Сіздің сүйікті үшінші тағам қалай аталады : компот

Хабарлама: Сіздің сүйікті түскі ас: сорпа, манты, компот



онлайн генератор арқылы топтарға бөлу

<https://castlots.org/razdelit-na-gruppy/>

Айдарға інісі үшін бағдарлама жазуға көмектесуді жалғастырамыз. Бүгін қыз бағдарламасына «Оқыту» блогын қосуды шешті, онда пайдаланушы санды енгізеді, ал бағдарлама нәтижесін хабарлайтын болады.

The image shows three stages of a Scratch-style educational program. In the first stage, a cat character asks for the first number. The input field contains '5'. In the second stage, the cat asks for the second number. The input field contains '6'. In the third stage, the cat displays the result of the multiplication: '36'. The program variables are shown as follows:

Stage	множитель 1	множитель 2	произведение	Message
1			0	Введите первое число
2	5		0	Введите второе число
3	6	6	36	Результат равен 36



- Талқылай келе, келесі сұрақтарға жауап беріңіз.
- 1. Қанша айнымалы осы бағдарламада және олар қалай аталады?
- 2. Осы программаны бірден қосқаннан кейін айнымалылардың мәні неге тең?
- 3. Осы программаны аяқталғаннан кейін айнымалылардың мәні неге тең?
- 4. Бағдарламаны қайта іске қосу кезінде айнымалының мәні неге сақталады?
- 5. Сен, бағдарламалаушы ретінде, бағдарламаға үш және одан көп айнымалы қоса аласың ба?

- Компьютерде жеке жұмыс істеу.
- Кейіпкерлер үшін үш костюм таңда, алдыңғы программада барлық костюмдер болатындай өзгерістер енгізіңіз. Бірінші сұрақты, бір кейіпкер қойсын, екінші сұрақты келесі кейіпкер, ал жауапты үшіншісі айтсын. Барлығы бірге айтпас үшін, спрайтан – спрайтқа көшу тәртібін сипаттау қажет.
-
- 1. Блогты біріктіру "Сәлемдесу" және "Оқыту"
- 2. Бағдарламаны іске қосыңыз және сұрақтарға жауап беріңіз:
 - а. Дұрыс жұмыс істейме?
 - б. Ол не істейді?
 - с. Қойылған мақсатқа сай жұмыс істеу үшін, бағдарламаға не қосу ?