



Й. Я. Ривк
Л. А. Чернік

Урок 6

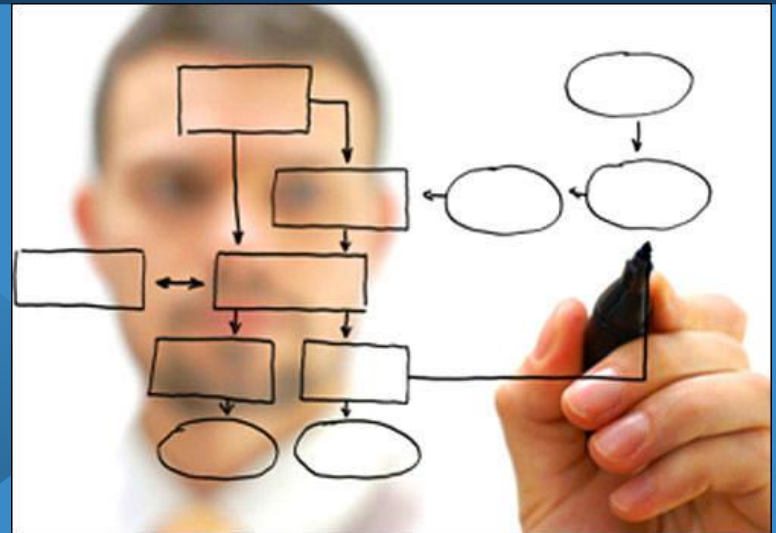
ІНФОРМАТИКА

6

6

Алгоритми в нашому житті

За новою програмою



teach-inf.at.ua



*Алгоритми постійно присутні в нашому житті.
Коленого ранку, коли потрібно йти до школи, ви встаете у визначений час (наприклад, о 7 годині), робите зарядку, вмиваєтеся, снідаєте, вдягаєте шкільну форму, берете шкільну сумку, яку склали ввечері, виходите з дому, йдете або їдете до школи.*



Тобто ви кожного ранку виконуєте один і той самий алгоритм:

1. *Прокинутися о 7 годині.*
2. *Зробити зарядку.*
3. *Умитися.*
4. *Поснідати.*
5. *Вдягнути шкільну форму.*
6. *Взяти шкільну сумку.*
7. *Вийти з дому.*
8. *Дістатися до школи.*





І дорослі, і діти — усі знають і виконують алгоритм переходу дороги без світлофора:

- 1. Зупинитися біля краю тротуару.*
- 2. Подивитися ліворуч.*
- 3. Чекати, поки ліворуч є транспорт.*
- 4. Перейти до середини дороги і зупинитися.*
- 5. Подивитися праворуч.*
- 6. Чекати, поки праворуч є транспорт.*
- 7. Закінчити перехід дороги.*



Що таке план?



Люди при підготовці до виконання завдань складають **план дій**.

План визначає порядок виконання дій для досягнення певної мети – результату.





План виготовлення годівнички для птахів можна подати так:

- 1. Креслення деталей.**
- 2. Вирізання деталей з дерева.**
- 3. Створення каркаса.**
- 4. Виготовлення дашка.**
- 5. З'єднання деталей годівнички.**
- 6. Закріплення підвіски.**



Як скласти вдалий план?

Розділ 1
§ 1.5



- *Розповісти усно*
- *Подати письмово*
- *Зобразити малюнками*
- *Продемонструвати послідовність дій*

Але в кожному випадку важливим є **порядок виконання дій**. Якщо в плані переплутали порядок дій, то такий план не приведе до **очікуваного результату**.

Виконавці в середовищі Скретч

Розділ 1
§ 1.5



Виконавці у
проекті мають
свої **образи** —
зображення



Як додати виконавця в середовищі Скретч?



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

Намалювати

Встановити випадковий



Вибрати із
файла

Виконавці в середовищі Скретч

Розділ 1
§ 1.5



Їх можна **Малювати** чи **Редагувати**. Для цього в середовищі **Скретч** вбудовано **графічний редактор**.



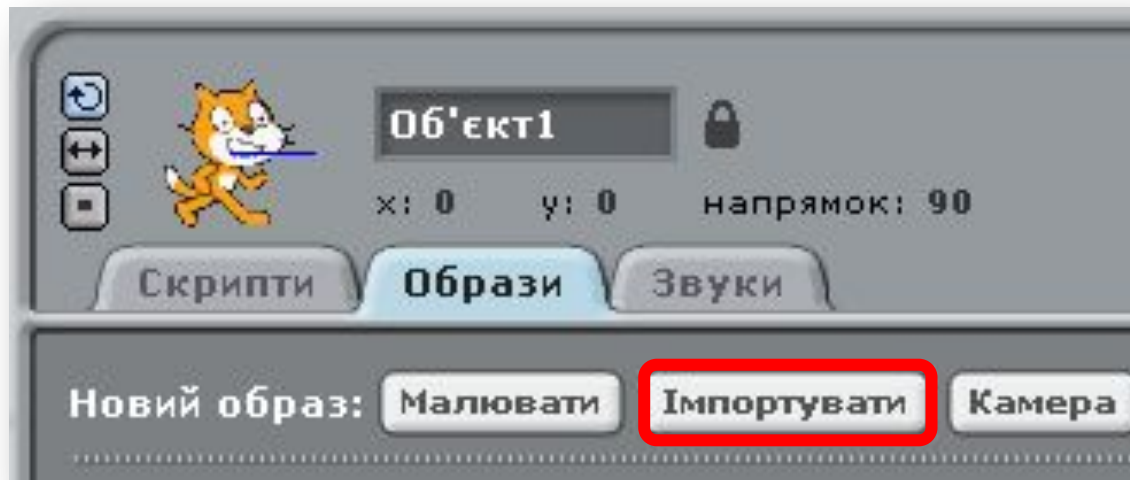
Викликати графічний редактор середовища Скретч можна за допомогою вказівки **Малювати** або **Редагувати** вкладки **Образи**

Виконавці в середовищі Скретч

Розділ 1
§ 1.5



Новий образ виконавця можна завантажити зі спеціальної папки, а потім змінити його. Для завантаження нового образу використовують вказівку **Імпортувати**, за допомогою якої обирають папку і відповідне зображення у вікні, що відкриється.



Імпортувати образи

Комп'ютер



josef



Стільниця



Образи

Animals



butterfly1-b



butterflyly2



butterflyly3



cat1-a



cat1-b



cat2



cat3

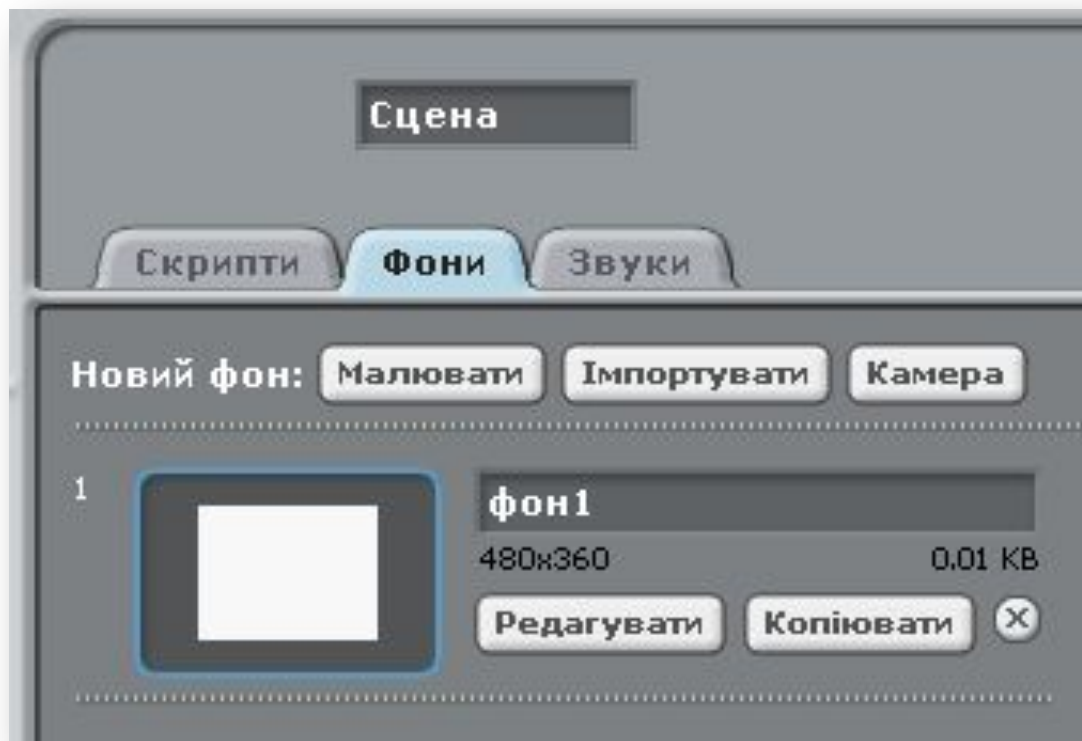


cat4

Гаразд

Скасувати

Зміна **фону** сцени відбувається аналогічно до зміни образу виконавця.



Виконавці в середовищі Скретч

Розділ 1
§ 1.5



Образи виконавця можна змінювати під час виконання алгоритму.

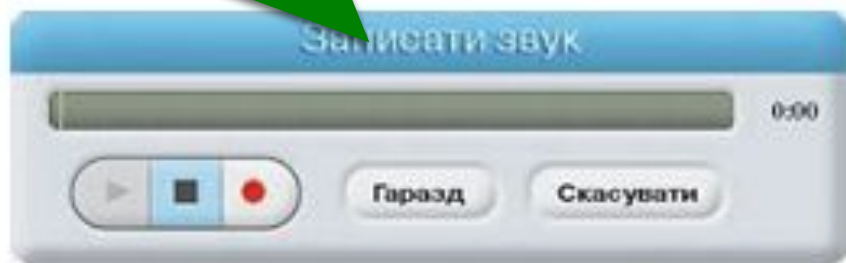


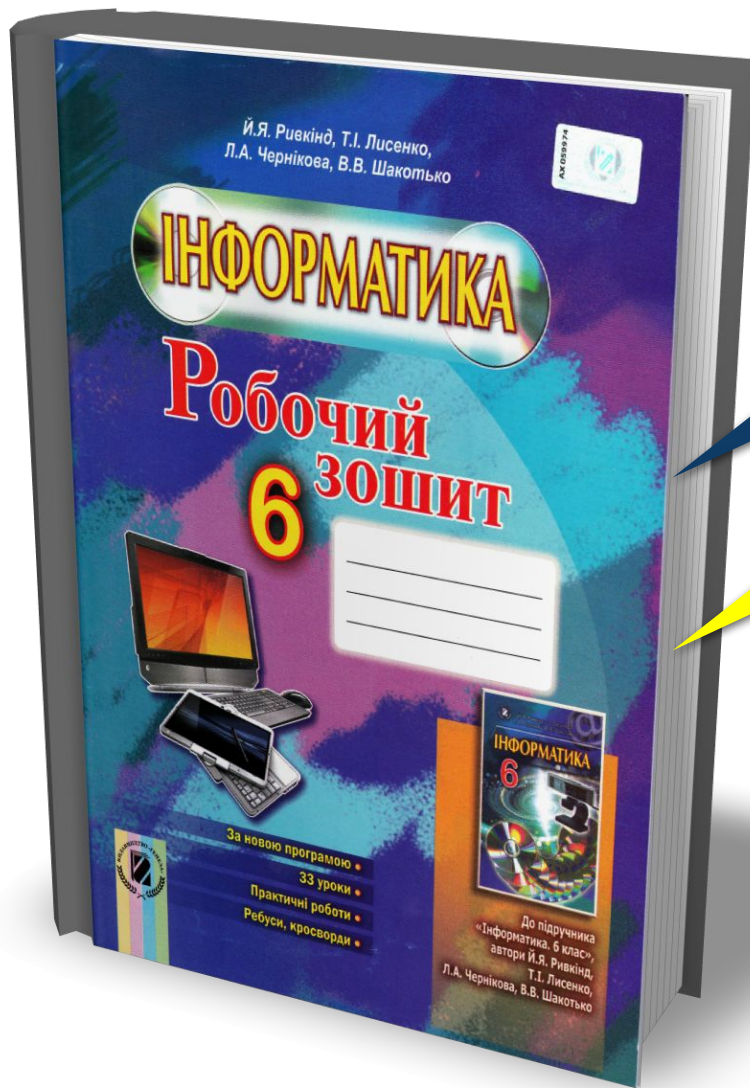
Вкладка звуку у вікні програми Scratch



На вкладці **Звуки** можна розмістити звукові повідомлення, які може відтворювати виконавець. Ці звукові повідомлення можна записати через підключений до комп'ютера мікрофон або вставити з файлу.

Запис звукового повідомлення





Урок 6

Сторінка 17

Розгадай ребус

Розділ 1
§ 1.5



И=У

”



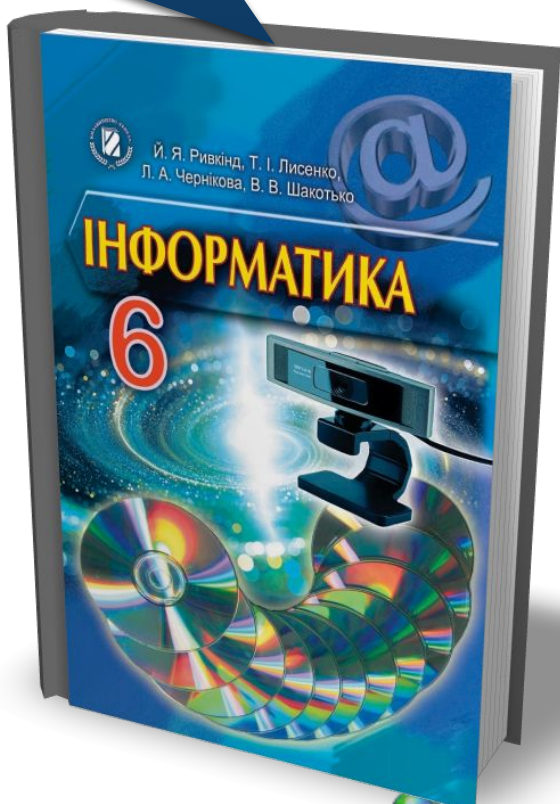
НЯ

Планування



Проаналізувати
§ 1.5, ст. 33-44

Виконати
Урок 6,



Фізкультхвилинка

Розділ 1
§ 1.5

6

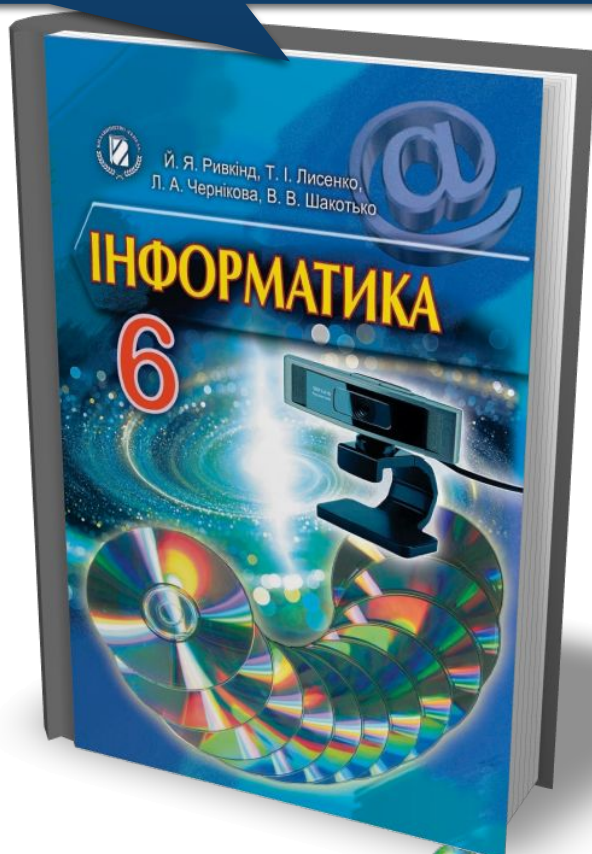


Працюємо за комп'ютером

Розділ 1
§ 1.5

6

Виконати
ст. 42-43





Й. Я. Ривк
Л. А. Чернік

Урок 6

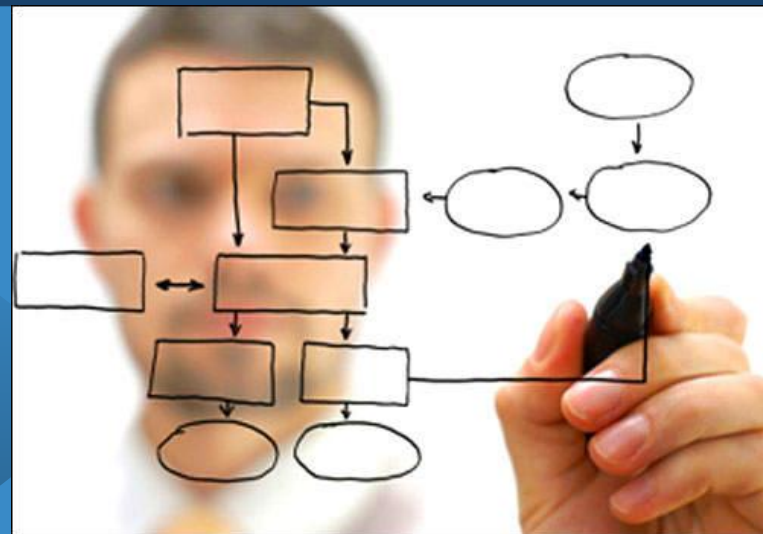
ІНФОРМАТИКА

6

6

Дякую за увагу!

За новою програмою



teach-inf.at.ua