**ЗМІСТ**

Вступ ...……………………………………………………………………………………………… 3

Розділ 1. Лінійні алгоритми …………………………………………………………………….... 5

1.1. Поняття і властивість алгоритмів ………………………………………… 5

1.2. Загальні відомості про середовище Скретч …………………………... 10

1.3. Лінійні алгоритми ………………………………………………………...… 18

Розділ 2. Алгоритми з повторенням …………………………………………………………… 24

2.1. Прості алгоритми з повторенням ………………………………………... 24

2.2. Засоби створення малюнків ……………………………………………… 29

2.3. Алгоритми з вкладеними циклами ………………………………………. 33

Розділ 3. Типи і структури даних середовища Скретч …………………………………….... 38

3.1. Типи даних …………………………………………………………………… 38