

Міністерством освіти та науки України
Львівський національний університет імені Івана Франка
Факультет електроніки та комп'ютерних технологій

Звіт

про виконання лабораторної роботи №2
“ Графічна Мова Програмування Scratch ”

Виконав
студент групи ФЕП-11

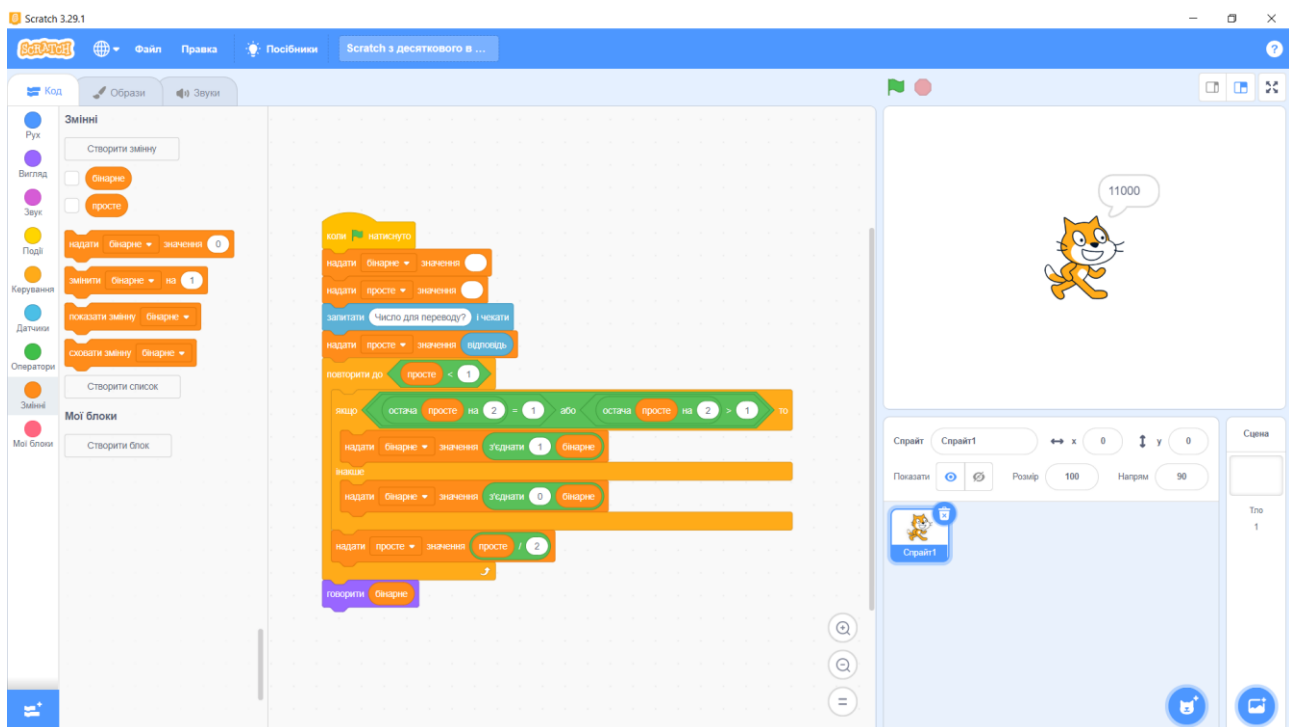
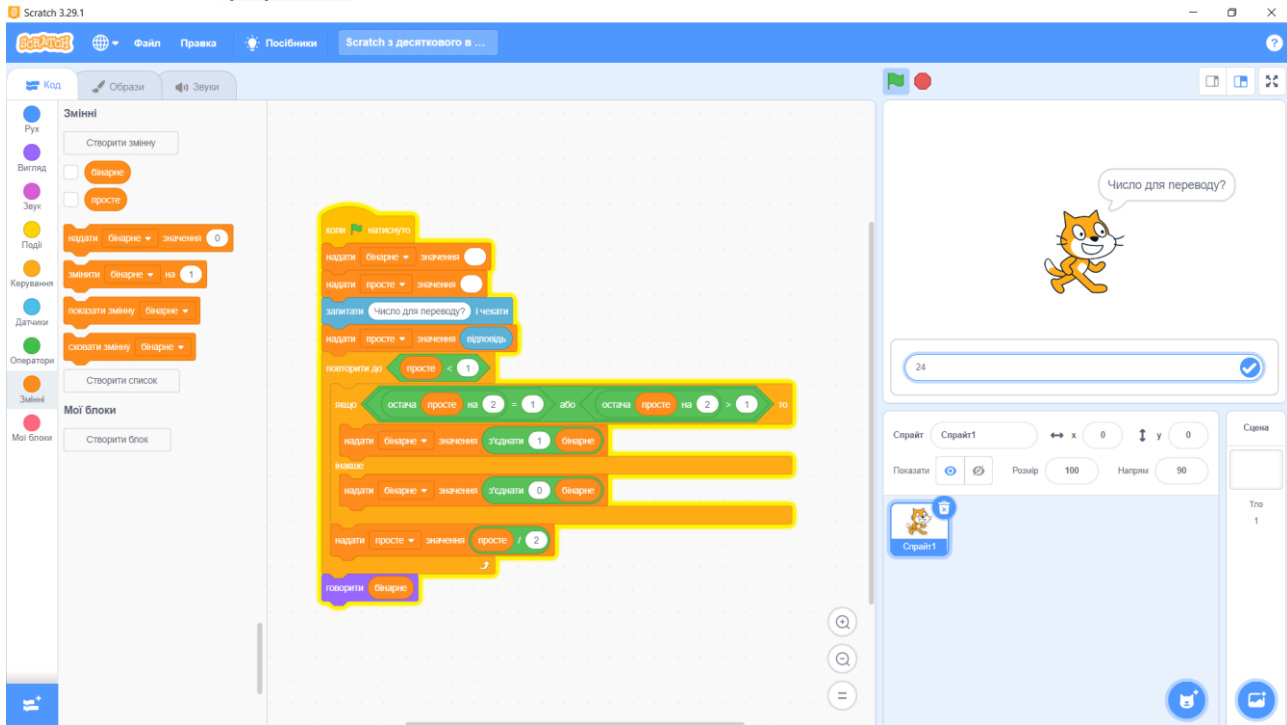
Дораж Михайло

Перевірив:
Ас. Кужій Ю.І

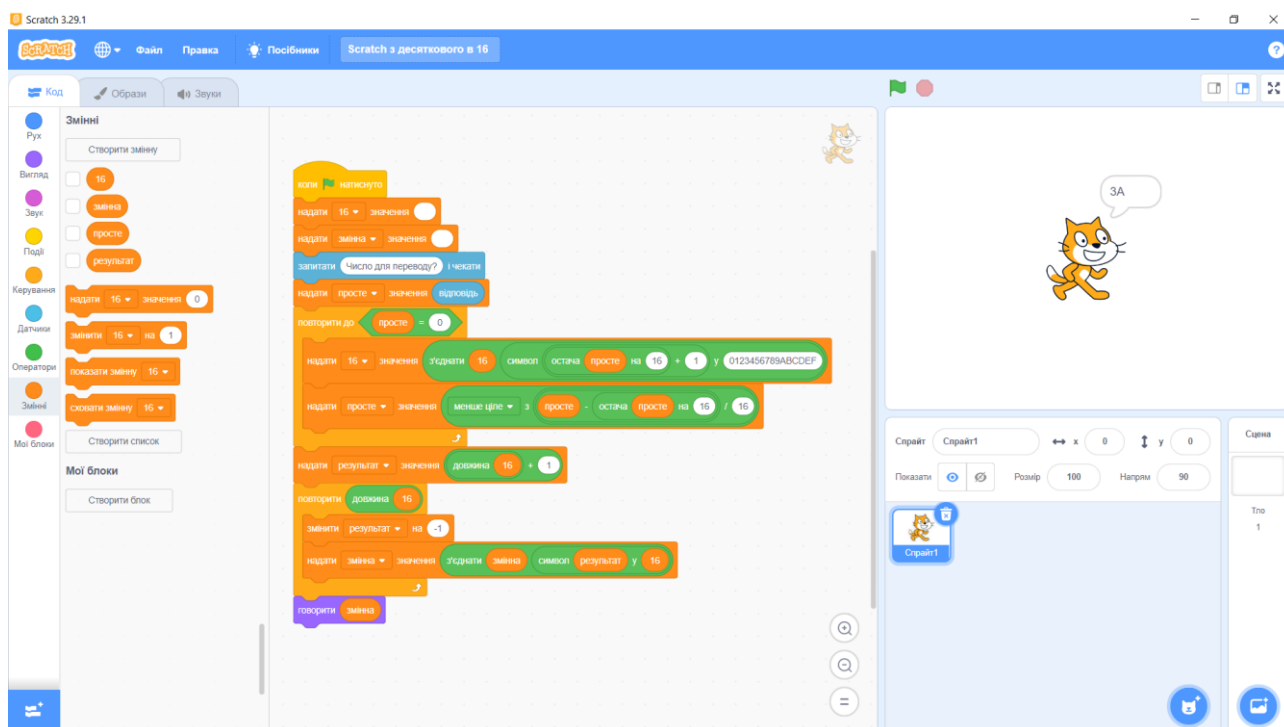
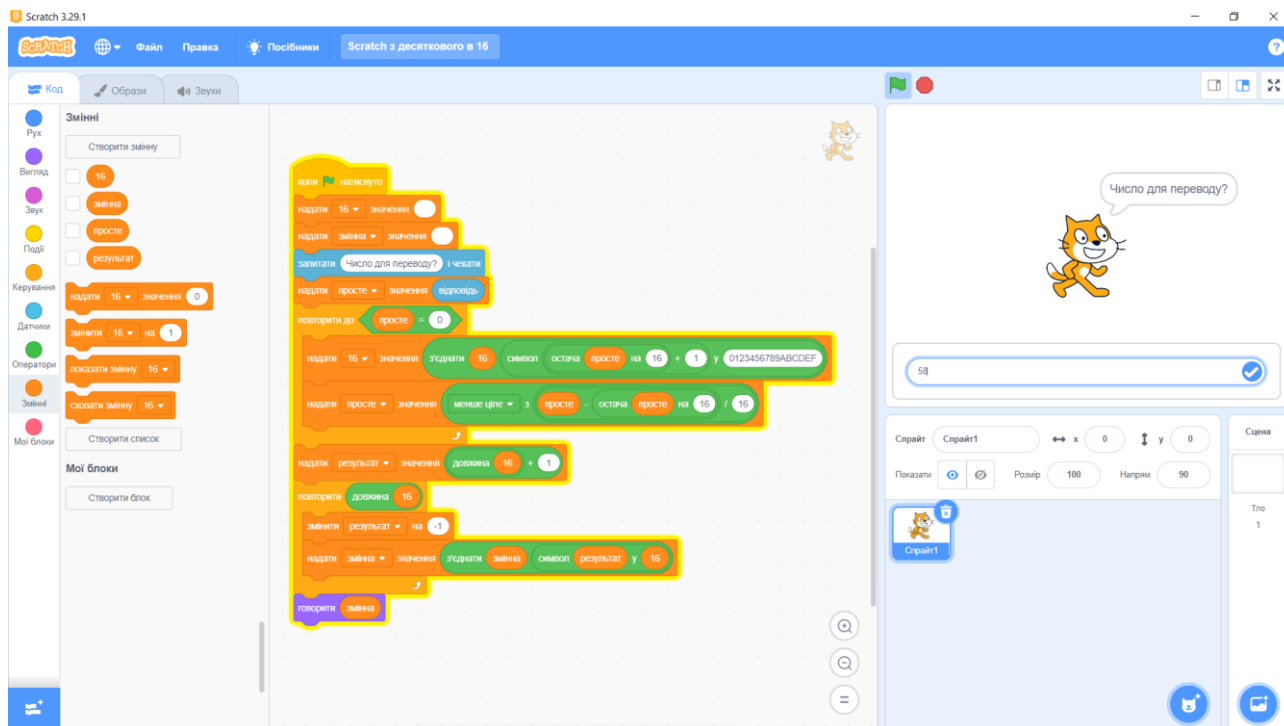
Мета роботи: Вивчити поняття: функцій, умов, булевих виразів, циклів, систем числення та навчитися переводити числа з однієї системи в іншу.

Обладнання та програмне забезпечення: IBM сумісна персональна обчислювальна машина; графічна мова програмування Scratch.

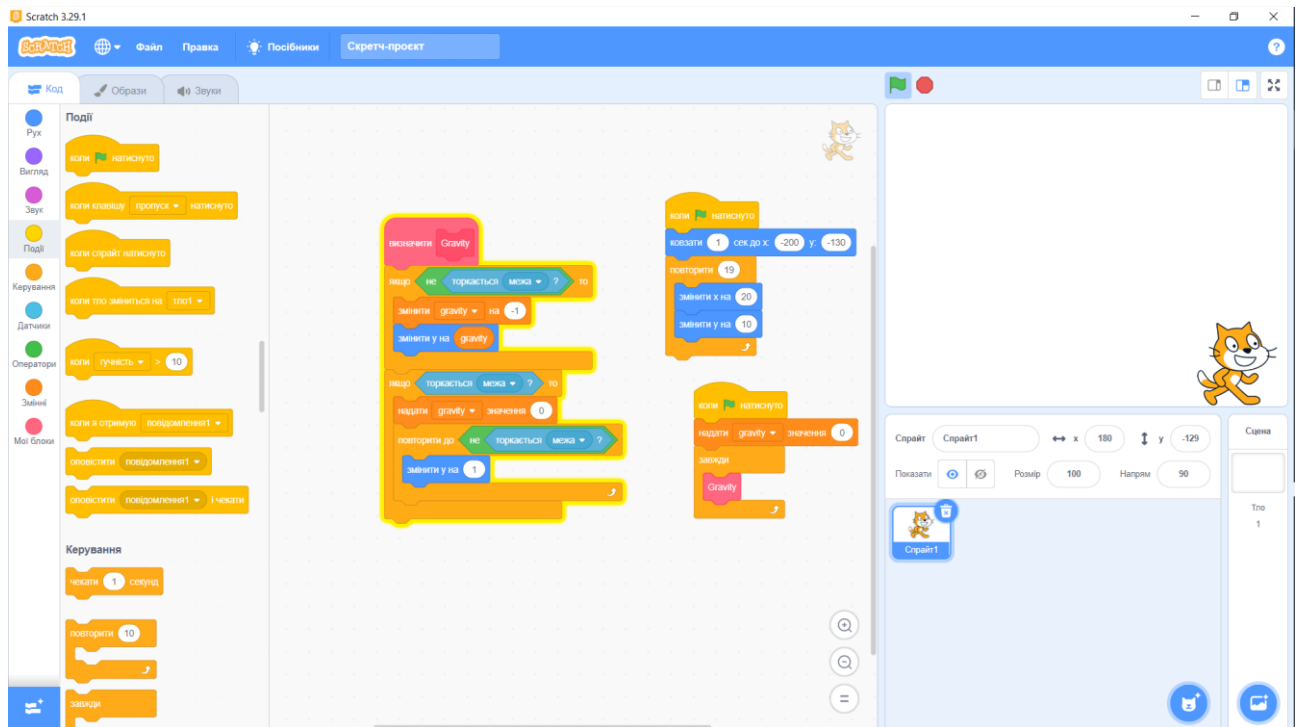
1. Програма, що дозволяє ввести десяткове число і виводить його в двійковому форматі.



2. Програма, що дозволяє ввести десяткове число і виводить його в шістнадцятковому форматі.



3. Програма, що переміщує спрайт в лівий нижній кут екрана. Далі котик стрибає вправо до горизонту, під дією сили земного тяжіння і приземляється в правому нижньому куті вікна програми.



Висновок: на цій лабораторній роботі я ознайомився з поняттями функції, циклів, їх видів та графічною мовою програмування Scratch. Нею я запрограмував компілятор простих чисел в двійкову та шістнадцяткову системи, а також запрограмував спрайт, щоб він стрибав та рухався до іншого краю вікна програми.