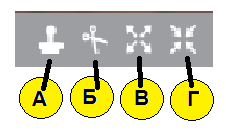
***Практична робота №2***

***Складання алгоритмів опрацювання подій з використання структури слідування та виконання їх у визначеному навчальному середовищі виконання алгоритмів***

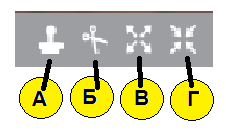
**І. Перевірка теоретичних знань**

Виконайте тестові завдання:

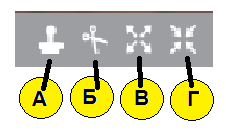
1. **У середовищі Скретч можна створити програму,**
   1. Змінивши готовий проект
   2. Створивши новий проект
2. **Збільшити розмір зображення у середовищі Скретч можна за допомогою інструмента**

****

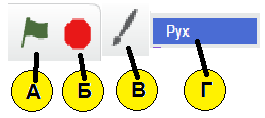
1. **Вилучити виконавця з набору виконавців у середовищі Скретч можна за допомогою інструмента**

****

1. **Зробити копію виконавця у у середовищі Скретч можна за допомогою інструмента**

****

1. **Створення виконавця в середовищі Скретч відбувається за допомогою інструмента**

****

1. **Щоб створити проект у середовищі Скретч потрібно обрати вказівку**
   1. Файл — Новий
   2. Файл — Зберегти як
   3. Файл — Зберегти
   4. Файл — Імпортувати проект
2. **Щоб зберегти проект у середовищі Скретч з новим іменем потрібно обрати вказівку**
   1. Файл — Імпортувати проект
   2. Файл — Зберегти як
   3. Файл — Новий
   4. Файл — Зберегти
3. **Укажи правильну послідовність номерів команд, яка задає порядок зберігання складеної програми для обраних виконавців у навчальному середовищі виконання алгоритмів Скретч**
   1. Обрати вказівку Зберегти як
   2. Указати назву файлу проекту і натиснути кнопку Гаразд
   3. Обрати меню Файл
   4. Вибрати потрібну папку і натиснути кнопку Гаразд
4. **Вкажи правильну послідовність номерів команд, яка задає порядок відкривання файлу, створеного в навчальному середовищі виконання алгоритмів Скретч**
   1. Указати назву файлу проекту і натиснути кнопку Гаразд
   2. Обрати меню Файл
   3. Обрати вказівку Відкрити
   4. Вибрати потрібну папку і натиснути кнопку Гаразд

**ІІ. Перевірка практичних навичок**

**Увага!** *Під час роботи з комп’ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм*

**Завдання 1. Літери.**

Склади програму побудови першої літери власного імені.

1. Відкрий проект ***Літери*.**
2. Запусти проект на виконання. Переглянь, яку літеру будує виконавець. Розглянь значення параметрі в команд, що складають алгоритм.
3. Сплануй макет обраної літери на папері. Визнач місце розташування її складових відносно розмірів сцени.
4. Використовуючи команди даної програми, створи власну, задавши встановлені значення параметрів команд і їх порядок.
5. Запусти проект на виконання. Перевір, чи твій виконавець правильно будує потрібне зображення
6. Збережи проект з іменем *Прізвище-1.*

**Завдання 2. Оркестр.**

Склади програму відтворення музичного фрагмента за допомогою різних музич них інструментів.

1. Відкрий проект ***Оркестр*.**
2. Запусти проект на виконання. Прослухай, яку мелодію та на якому інструменті грає виконавець Максим.
3. Доповни програму командами так, щоб мелодія прозвучала двічі
4. Скопіюй програму гри на музичному інструменті виконавця Максима для виконавців Гната і Остапа
5. Зміни музичні інструменти так, щоб Гнат грав на акордеоні, а Остап — на дзвіночках
6. Збережи проект з іменем *Прізвище-2.*

**Завдання 3. Парк.**

Склади проект за пропонованим сюжетом: у шкільному саду шестикласники планують посадити дерева. Виконавець рухається вздовж лінії посадки дерев і називає породу дерев, які потрібно висадити.

1. Створи новий проект, задай його виконавця на свій вибір
2. Намалюй засобами вбудованого графічного редактора Скретч на сцені проекту чотири лунки для висаджування дерев
3. З'ясуй місце розташування кожної лунки. Склади програму переміщення виконавця від однієї лунки до іншої. Для цього використай знайдені числа як значення параметрів у відповідних командах
4. Доповни команди переміщення іншими командами так, щоб біля кожної лунки виконавець зупинявся, називав породу дерева: дуб, клен, береза, липа, – а потім продовжував рухатися далі
5. Збережи проект з іменем *Прізвище-3.*