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

Звіт

про виконання лабораторної роботи №1

«Графічна мова програмування SCRATCH.»

Виконала:

студентка 1 курсу

групи ФЕП-11

Антошкова Аліна Олександрівна

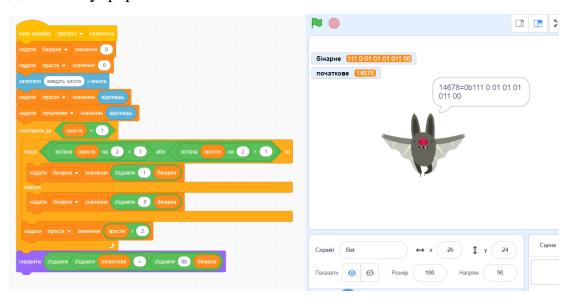
Викладач:

ас. Кужій Ю.І.

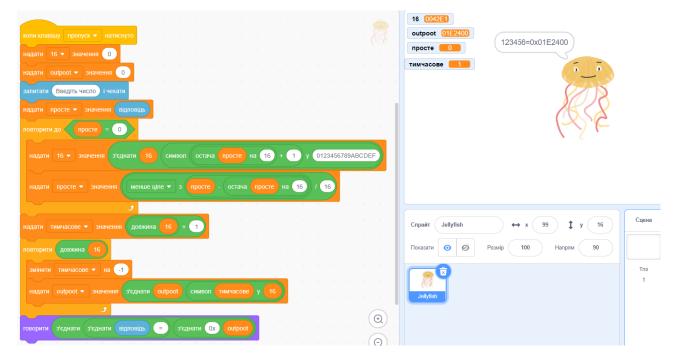
Мета роботи: Вивчити поняття: функцій, умов, булевих виразів, циклів, систем числення та навчитися переводити числа з однієї системи в іншу.

Хід роботи:

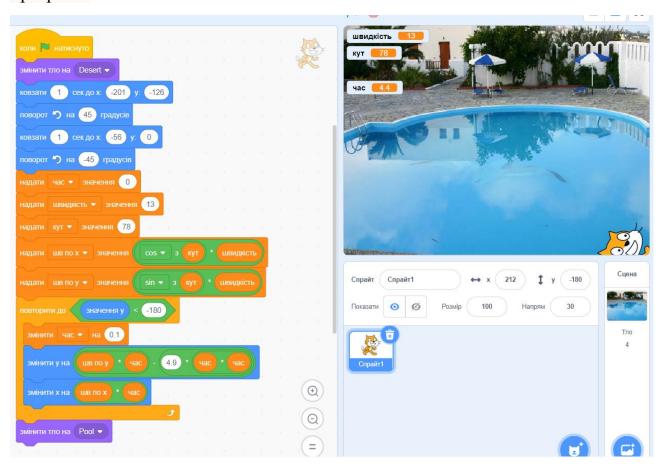
- 1. Опрацювала і засвоїла матеріал наведений в теоретичних відомостях.
- 2. Розглянула набір готових графічних програм, котрі додаються до роботи.
- **3**. **а**. Написала програму, яка дозволяє ввести десяткове число і виводить його в двійковому форматі.



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



3. с. Програма, що переміщає спрайт в лівий нижній кут екрана. Далі котик стрибає вправо під кутом 45° до горизонту, летить по параболі під дією сили земного тяжіння і приземляється в правому нижньому куті вікна програми.



Висновок: Опрацювала дані і навчилася працювати з графічною мовою програмування SCRATCH. Написала програми для переведення чисел в двійкову і шістнацяткову систему, і програми для стрибка спрайта під кутом 45° і руху по параболі.