

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

Звіт
з курсу «Основи програмування»
Про виконання лабораторної роботи №2
«ГРАФІЧНА МОВА ПРОГРАМУВАННЯ SCRATCH»

Виконав:
студент групи Феп-11с
Хома Д. Є.
Перевірів:
Фесюк А.В.

Львів 2025

Хід роботи

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

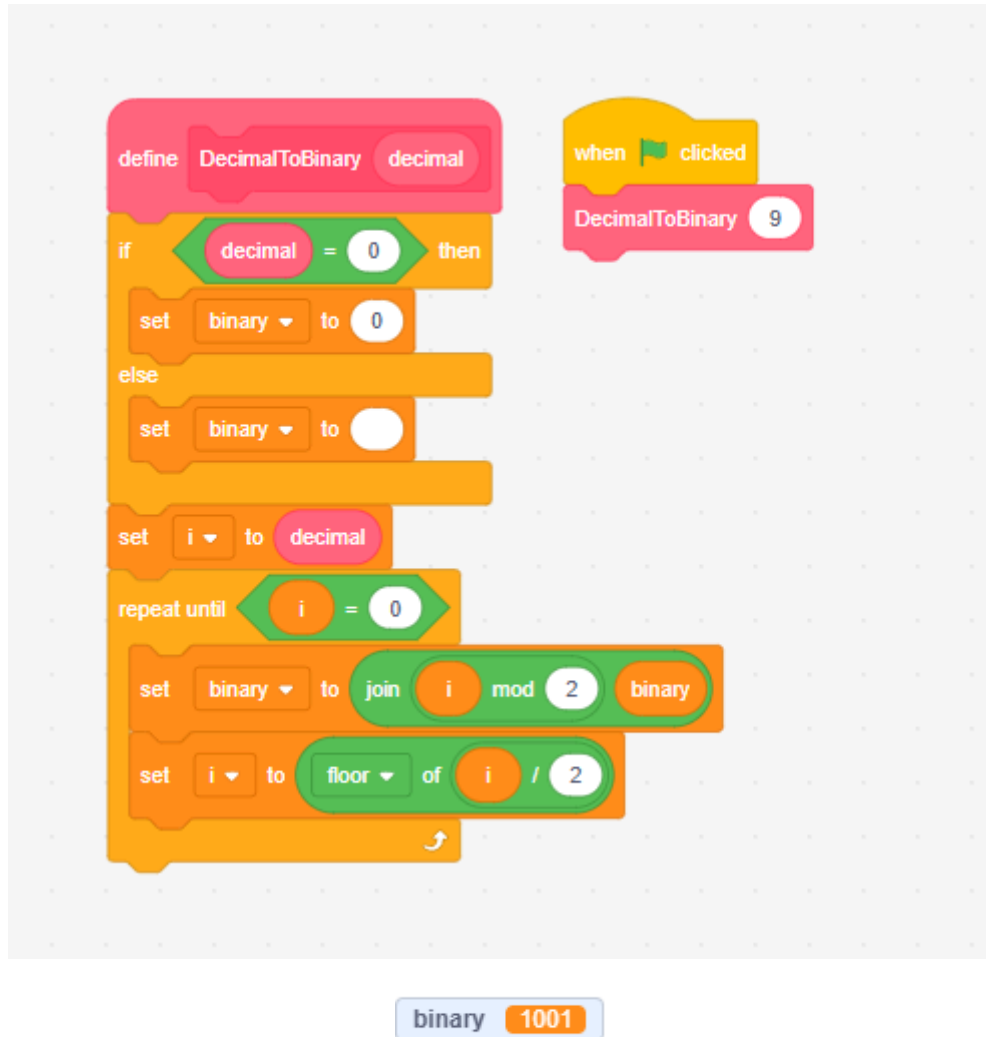


Рис. 1-2. Блоки коду та змінна з результатом

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



Рис. 3-4. Блоки коду та змінна з результатом (десятьковим числом було 17)

3. Програма, яка переміщує спрайт (котика або ін.) 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.

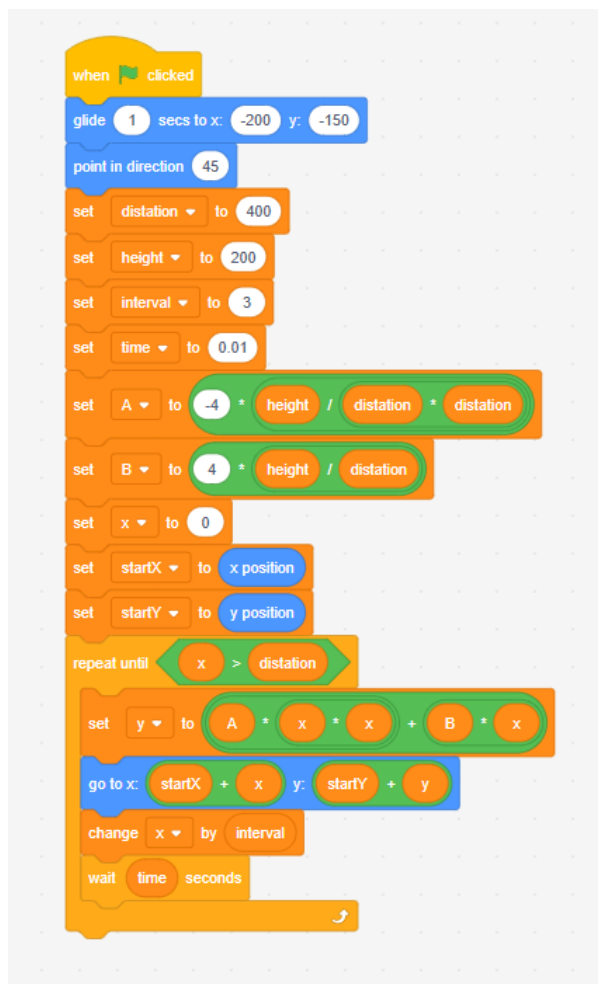


Рис. 5. Блоки коду

Висновок: У ході виконання лабораторної роботи було розглянуто основні конструкції графічної мови програмування Scratch: функції, умови, логічні вирази та цикли. Створені програми дозволили закріпити навички роботи з різними системами числення та реалізувати рух спрайтів за заданими алгоритмами. Робота сприяла формуванню базових умінь алгоритмічного мислення та практичному застосуванню отриманих знань.