МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ ЛЬВІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА

Факультет електроніки і комп'ютерних технологій Кафедра системного проектування

Звіт

про виконання лабораторної роботи № 2 «ГРАФІЧНА МОВА ПРОГРАМУВАННЯ SCRATCH.»

Виконав:

студент групи ФеП-13

Карсанашвілі А.Р.

Викладач:

Крупич О.М.

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

Прилади та обладнання: ноутбук, програма scratch.

Порядок виконання роботи:

1. Написати програму, яка дозволяє ввести десяткове число і виводить його в бінарному форматі.

```
Напишіть число від 1 до 18: and wai
    user_number / (18) > (1)
    user_number / 8 > 1 or user_number / 8
    user_number / 4 > 1 or user_number / 4
    user_number / 2 > 1
   user_number | 1 | 1 | > 1 | or | user_number | 1 | 1
join join join join join join 000 binary_16 binary_8 binary_4 binary_2 binary_1
```

- 2. Написати програму, яка дозволяє ввести десяткове число і виводить його в шіснадцятковому форматі.
- 3. Написати програму, яка поміщає спрайт (котика або ін.) в лівий нижній кут екрана. Далі котик стрибає вправо під кутом 45° град до горизонту, летить по параболі під дією сили земного тяжіння і приземляється на нижній край вікна програми.

```
when to clicked

go to x 180 y -120

set twt to 48

set t to 0

set x to 30

set y to 100

forever

wait 0.005 seconds

change t by 0.1

change x by x t

if touching edge 7 then

stop all v
```

Висновок: на цій лабораторній роботі було освоєно: функції, умови, булеві вирази та цикли. Були построєні деякі тренувальні програми.