

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.

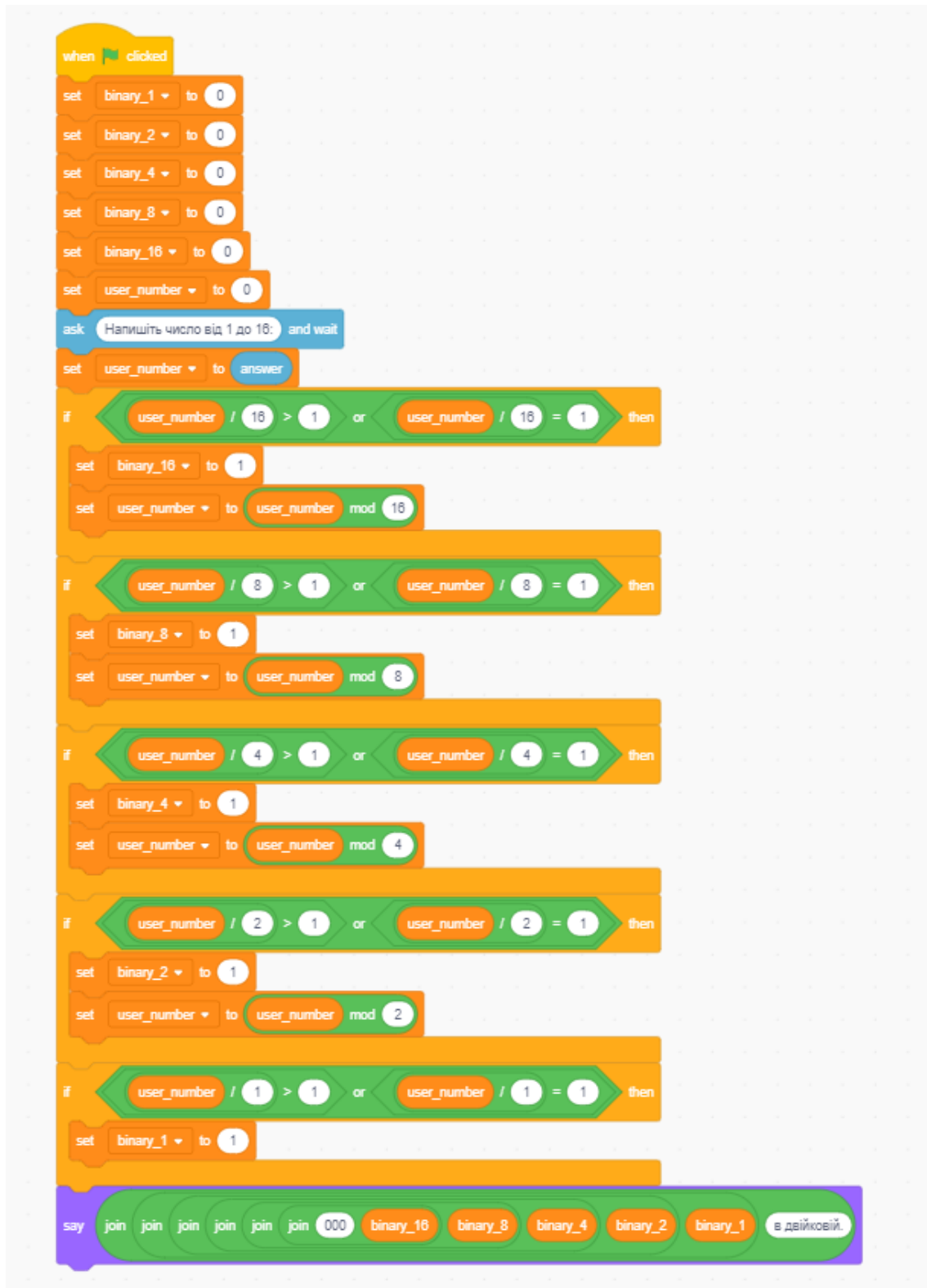
Львів 2020

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.

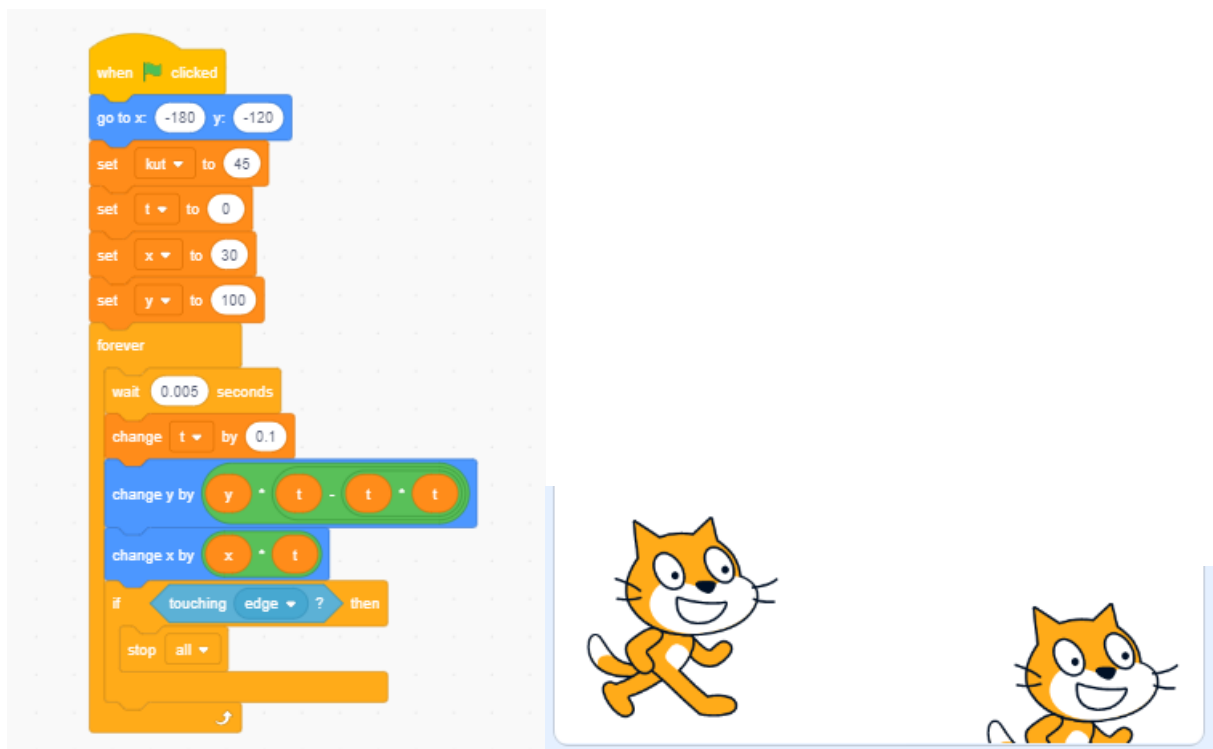
Порядок виконання роботи:

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



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.



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