

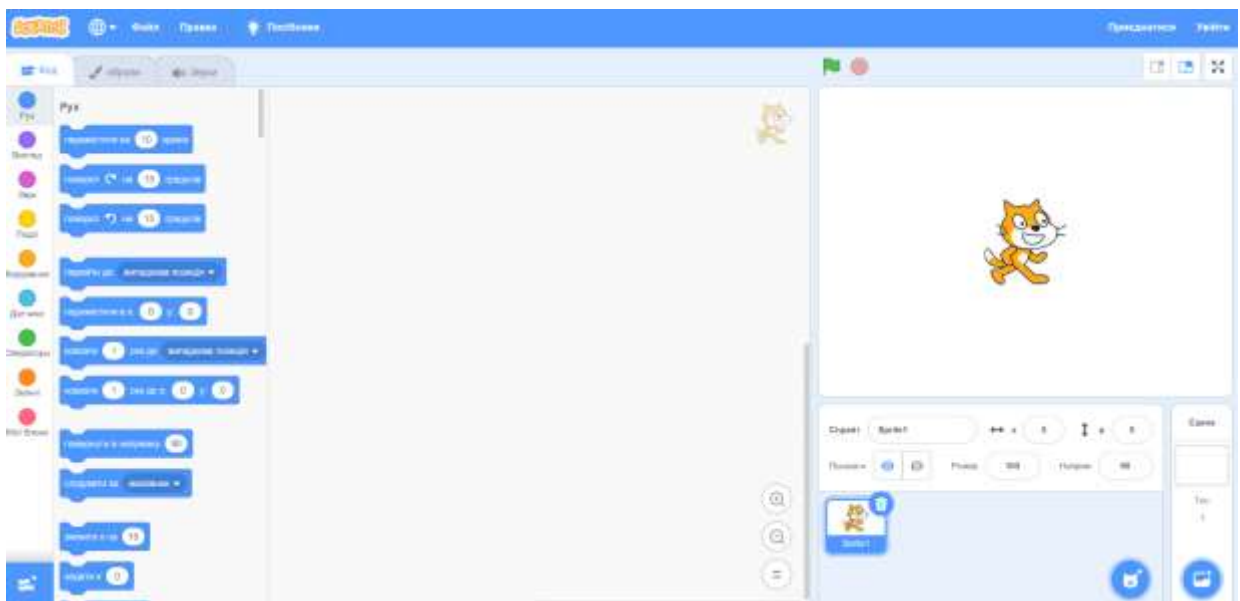
Тема. Поняття змінної та її значення

Після цього заняття потрібно вміти:

- Пояснювати поняття величини, змінної та операції присвоювання

Пригадайте

1. Навіщо створюють моделі?
2. Наведіть приклади інформаційних моделей.
3. Що таке середовище програмування? Наведіть приклади.
4. Назвіть складові вікна середовища програмування Scratch

**Ознайомтеся з інформацією**

Величина — це кількісно виражене значення властивості об'єкта.

Величини використовують в інформатиці, математиці, фізиці, хімії та інших науках

Приклади величин в інформатиці:

- ширина і висота вікна
- колір фону вікна

Приклади величин в математиці:

- довжина і ширина прямокутника
- площа прямокутника
- градусна міра кута

Приклади величин в фізиці:

- довжина шляху
- швидкість
- час

- густина речовини

Стала величина (константа) – величина, значення якої не змінюється.

Наприклад:

- число π
- густина повітря

Змінна величина (змінна) – величина, значення якої може змінюватись.

Імена величин:

- як правило, використовуються латинські літери, цифри, знаки підкреслення;
- приклади імен величин: a, b, c, s, x, y, sum, dob, rizn
- в Scratch можна використовувати будь-які символи

Перегляньте відео за посиланням:

<https://youtu.be/55ZdsEBiw6M>

Завдання до відео

В середовищі програмування за посиланням

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted> створіть та виконайте проєкт згідно розглянутого у відеоролику

Домашнє завдання

Доповніть проєкт про слоненят за власним уподобанням.

Скріншот коду надіслати вчителю на HUMAN або на електронну пошту

nataliartemiuk.55@gmail.com

Джерела:

1. <https://dystosvita.org.ua>
2. <https://vseosvita.ua/library/velicini-ponatta-zminnoi-ta-ii-znacenna-konspekt-uroku-7-klas-383607.html>
3. <https://scratch.mit.edu>