### Тема. Умови

# Очікувані результати навчання

4 ІФО 2-2.1-3 розпізнає алгоритмічну і неалгоритмічну послідовність дій і наслідки порушення логіки подій

## Поміркуйте

- Користувач може щось змінювати в програмі, чи лише програміст?
- Які умови можуть виконувати спрайти?
- Як перевірити свої знання за допомогою Scratch?

# Опрацюйте інформацію

Як ви вже знаєте з попередніх курсів вивчення інформатики, послідовність команд для виконавця, що визначає, які дії і в якому порядку слід виконати для розв'язання певного завдання, називають **алгоритмом**.

Алгоритм, поданий мовою програмування і призначений для виконання комп'ютером, називають програмою.

Для створення програм існують спеціальні середовища програмування, наприклад **Скретч**. У середовищі Скретч виконавця називають **спрайтом**, програму для виконавця - **скриптом**, а набір скриптів для розв'язування певної задачі - **проектом**.



# Розгалуження у Скретч Керування — умова Можна лише частину Якщо — То, без Інакше Датчик торкання кольору Щоб взяти пробу кольору — клацнути на віконечку з кольором, навести на потрібний відтінок і клацнути по ньому Ефект встановлення кольору

# Перегляньте презентацію за посиланням:

https://drive.google.com/file/d/1QPnzocvCCUn8D3cf3Vxx2CV-GP-8dvGe/view

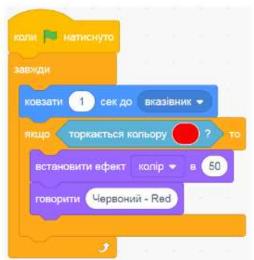
## Виконайте завдання:

# Проект «Кольори»

- Дано заготовку: Кіт Скретч і три кольорові квадрати
- Є початок коду. Потрібно поекспериментувати, щоб кіт змінював ефект Колір та говорив відповідний колір, переміщуючись на нього
- **1)** Відкрийте скретч-онлайн за посиланням <a href="https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted">https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted</a>
  - 2) Створіть ще 3 спрайти за зразком:



3) Для спрайта 1, додайте наступні команди:



**4)** Спробуйте додати ще дві групи команд для зеленого та синього кольору, та змінити текст повідомлення відповідно.