

## Тема. Створення програмних об'єктів.

Після цього уроку потрібно вміти:

- створювати програмовані об'єкти в середовищі Скретч.

### Пригадайте

- як додають об'єкти до проекту в середовищі виконання алгоритмів Скретч?
- чим відрізняється векторний малюнок від растрового?

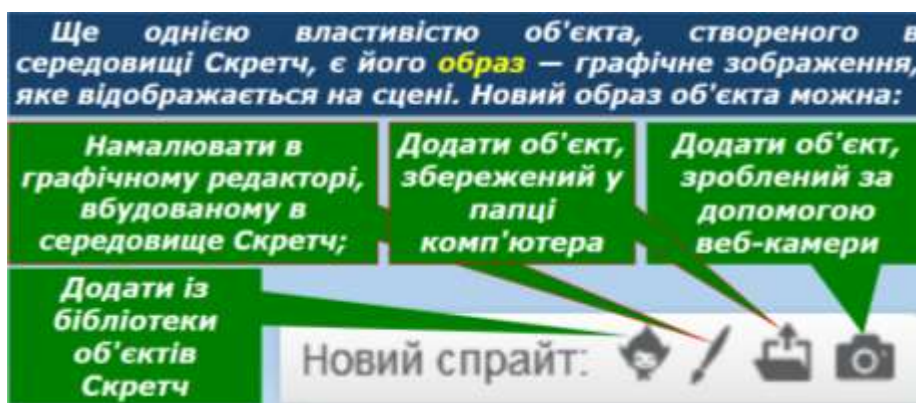
### Перевірте себе:

<https://learningapps.org/watch?v=pfw3qqok301>

### Ознайомтеся з інформацією

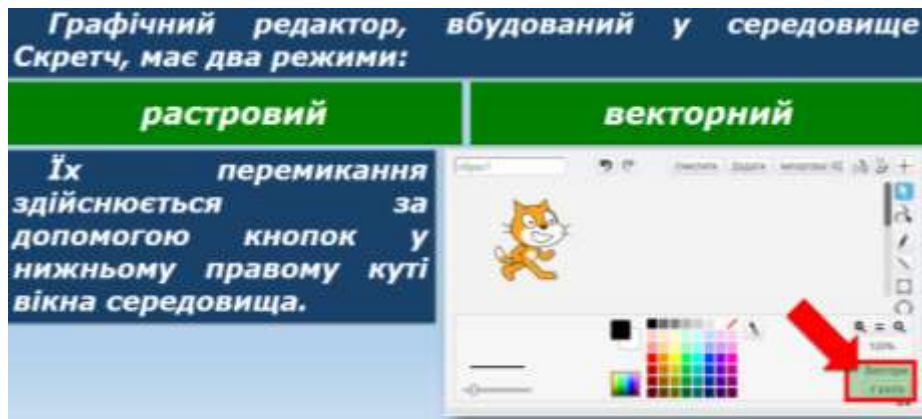
Програмними об'єктами середовища Scratch є **спрайти** (виконавці) та **Сцена**.

Створити новий спрайт або вибрати тло для сцени можна **кількома способами**:  
*обрати готовий об'єкт із бібліотеки, намалювати у графічному редакторі, уставити з файла, сфотографувати камерою.*



У середовищі **Scratch** вибрати дії зі спрайтами (*вилучити, дублювати, сховати, збільшити, зменшити, переглянути інформацію*) можна в контекстному меню об'єкта або в Рядку меню програми.

Під час виконання програмного проекту Scratch для спрайтів може бути визначено деякі події, опрацювання яких приведе до змінення значень властивостей об'єктів. Команди, які можна застосувати для таких цілей, розміщено у групах **Подія, Керування, Датчики вкладки Скрипти**.



Перегляньте презентацію:

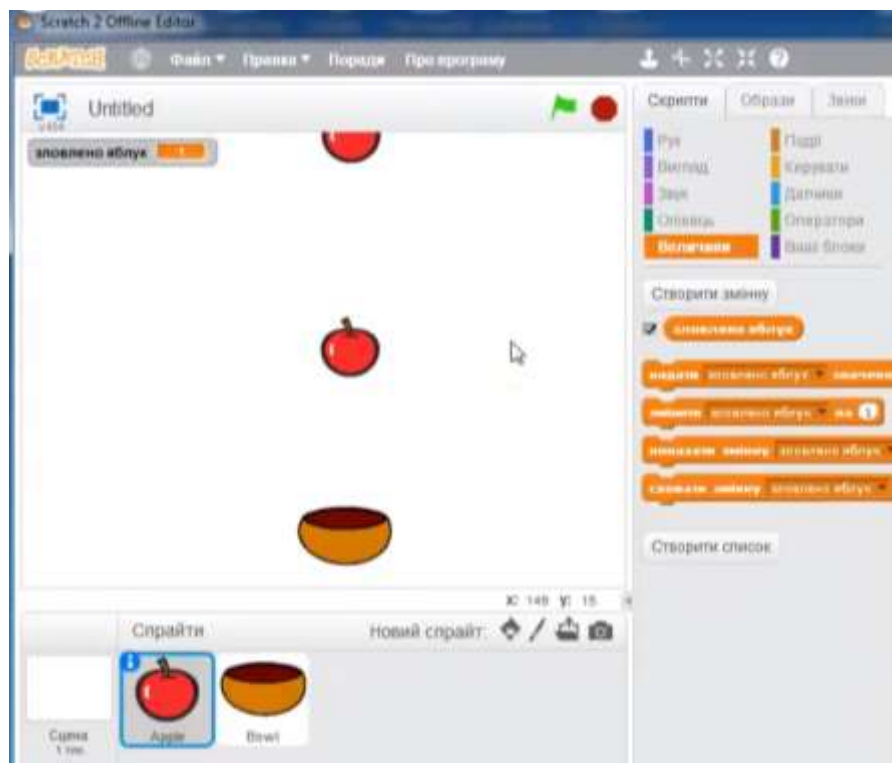
[https://docs.google.com/presentation/d/1DafhWSWwTqaHBbr7s\\_eOG5Aqz7dA5XU\\_hUSUnEnmnRI/edit#slide=id.p2](https://docs.google.com/presentation/d/1DafhWSWwTqaHBbr7s_eOG5Aqz7dA5XU_hUSUnEnmnRI/edit#slide=id.p2)

Перегляньте відео за посиланням

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=4&v=pxdgIar9CEM&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=pxdgIar9CEM&feature=emb_title)

## Завдання

### Ігровий проект «Яблука»



В середовищі Scratch online за посиланням

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted> створіть гру «Яблука» виконавши дії, як показано у відео.

Виконані завдання надішліть вчителю на HUMAN або на електронну пошту [balag.elizaveta@gmail.com](mailto:balag.elizaveta@gmail.com)

