

**Тема. Змінювання значень властивостей об'єкта в програмі.**

Після цього уроку потрібно вміти:

- змінювати значення властивостей об'єктів, у тому числі програмно.

**Пригадайте**

- Що є об'єктом в середовищі Scratch?
- Яких властивостей він може набувати?

**Ознайомтеся з інформацією**

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

Усі спрайти мають свої **властивості**: ім'я, положення на **Сцені**, розміри, напрямок, у якому вони будуть рухатися, колір костюма та інші. **Сцена** як об'єкт середовища **Scratch** має властивості **Тло** та **розмір**.

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**.

**Зміна властивостей:**

- В результаті дій об'єкта
- В результаті дії інших об'єктів

**Поміркуйте:****Завдання**

- Улітку класну кімнату відремонтували. Значення яких її властивостей не змінилися, а яких – могли змінитися?

**Ігри**

- Складіть список улюблених ігор
- Що у них спільного?
- Які особливості вирізняють гру від не-гри?
- Складіть список елементів гри своєї мрії



Перегляньте відео за посиланням

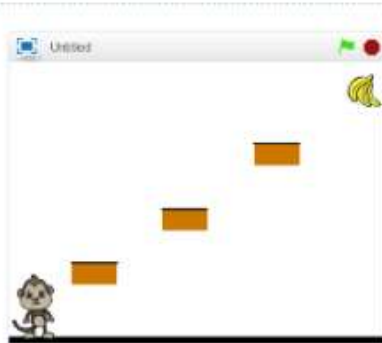
<https://www.youtube.com/watch?v=p9UXUzI8H9o>

## Завдання

### Гра «Голодна мавпочка»

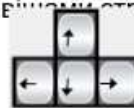
#### Зміст гри

- ▶ Мавпочка має дістатись до бананів, перестрибуючи по платформах
- ▶ Якщо мавпочка не на платформі – вона падає вниз
- ▶ На наступному рівні платформи рухаються



#### Принцип гри

- ▶ Мавпочка має постійно рухатися вниз, якщо вона не стоїть на поверхні землі чи платформи – чорного кольору
- ▶ Властивість координат має змінюватись:
  - ▶ Якщо не торкається чорного кольору, то координата У зменшується
  - ▶ Якщо натиснені клавіші стрілок – координати Х та У відповідно змінюються



В середовищі Scratch online за посиланням

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted> створіть гру “Голодна мавпочка” 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)