

Тема. Поняття події. Види подій. Декомпозиція задачі

Після цього уроку потрібно вміти:

- Пояснювати поняття події та наводити приклади подій та їх опрацювання.
- Програмувати опрацювання подій.
- Розкладати задачу на підзадачі та розв'язує їх (здійснює декомпозицію задачі).
- Усвідомлювати доцільність застосування подійного програмування для розв'язання конкретної задачі.

Опрацюйте інформацію

Подія (у середовищі Scratch) — натискання на клавішу, клацання клавішею миші на об'єкті (виконавцю або сцені), надходження повідомлення, зіткнення виконавців тощо.

При виконанні проекту виконавці можуть реагувати на події — **опрацьовувати події**.



Види подій:

- події, які запускають скрипти;
- події, які можуть запускати певні дії у скриптах;
- набуття величинами певних значень.

Декомпозиція



Перегляньте відео за посиланням

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=SOpfUfEiJnM

Завдання

1. Пройдіть всі рівні гри **“Код пурха”** <https://studio.code.org/flappy/1>
2. В середовищі [Scratch online](#) створіть власну гру **“Робожук”** користуючись відео-інструкцією.

Виконані завдання надішліть вчителю на HUMAN або на електронну пошту balag.elizaveta@gmail.com