## 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

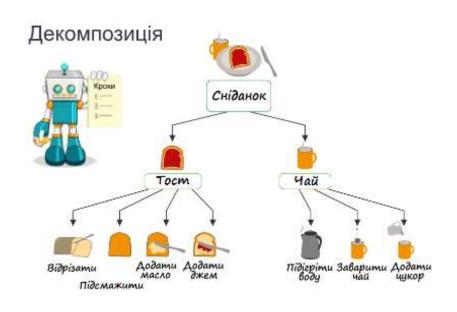
**Подія** (у середовищі Scratch) — натискання на клавішу, клацання клавішею миші на об'єкті (виконавцю або сцені), надходження повідомлення, зіткнення виконавців тощо.

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.



# Перегляньте відео за посиланням

https://www.youtube.com/watch?time\_continue=1&v=SOpfUfEiJnM

# Завдання

- 1. Пройдіть всі рівні гри "Код пурха" <a href="https://studio.code.org/flappy/1">https://studio.code.org/flappy/1</a>
- **2.** В середовищі <u>Scratch online</u> створіть власну гру "Робожук" користуючись відео-інструкцією.

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