

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

- Якщо вже вивчив вірш напам'ять,
□ то закрій підручник,
□ інакше – читай текст ще раз.



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:

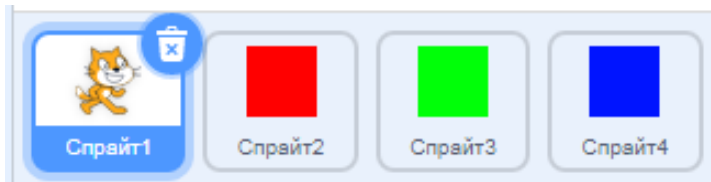
Проект «Кольори»

- 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

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

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.