Сьогодні 12.02.2024 **У**роκ **№22**



Алгоритм малювання у середовищі Scratch



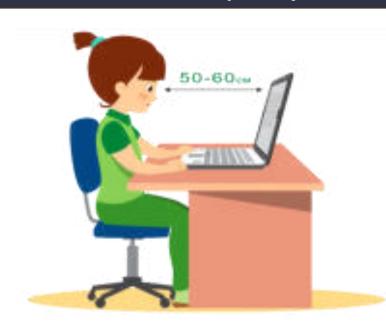
Повторимо правила поведінки та безпеки в комп'ютерному класі















Сьогодні на уроці ми...



- ✓ дізнаємось, які команди використовують для малювання в середовищі Scratch;
- ✓ визначимо, значення яких команд можна змінювати під час виконання алгоритму;
- ✓ ознайомимось із можливістю використання команд руху в алгоритмах малювання.

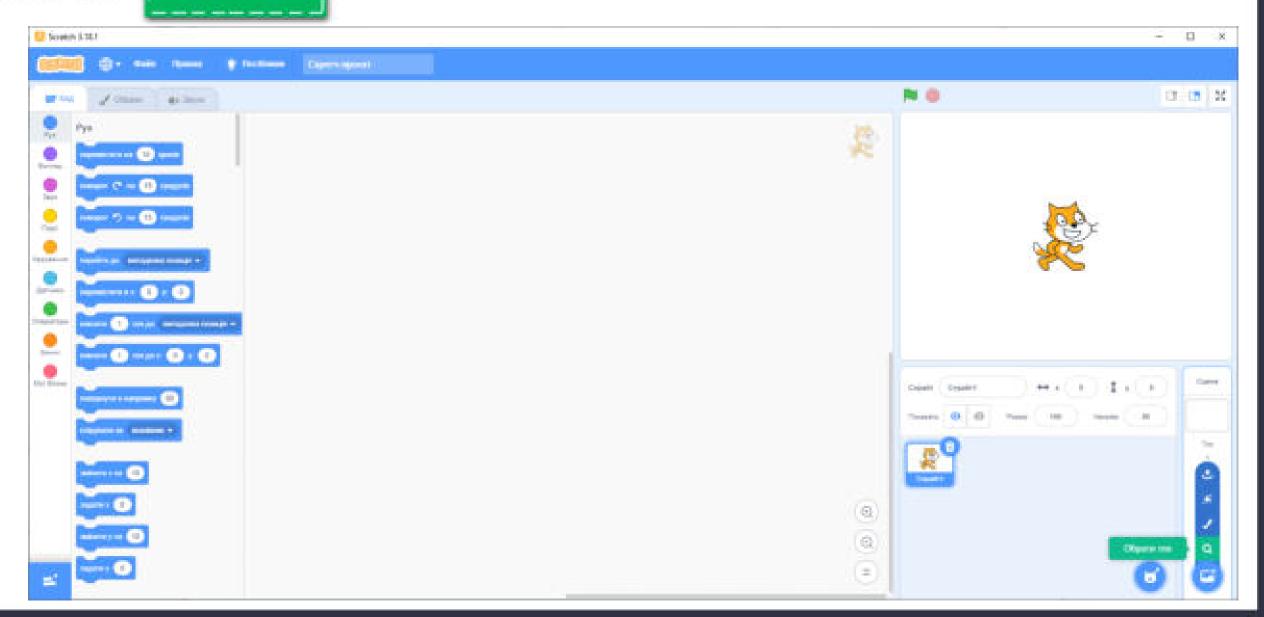




- 1. Який малюнок називається векторним?
- 2. Що означає команда «розгрупувати»?
- 3.Як можна змінити колір заливки об'єкта в середовищі Scratch?

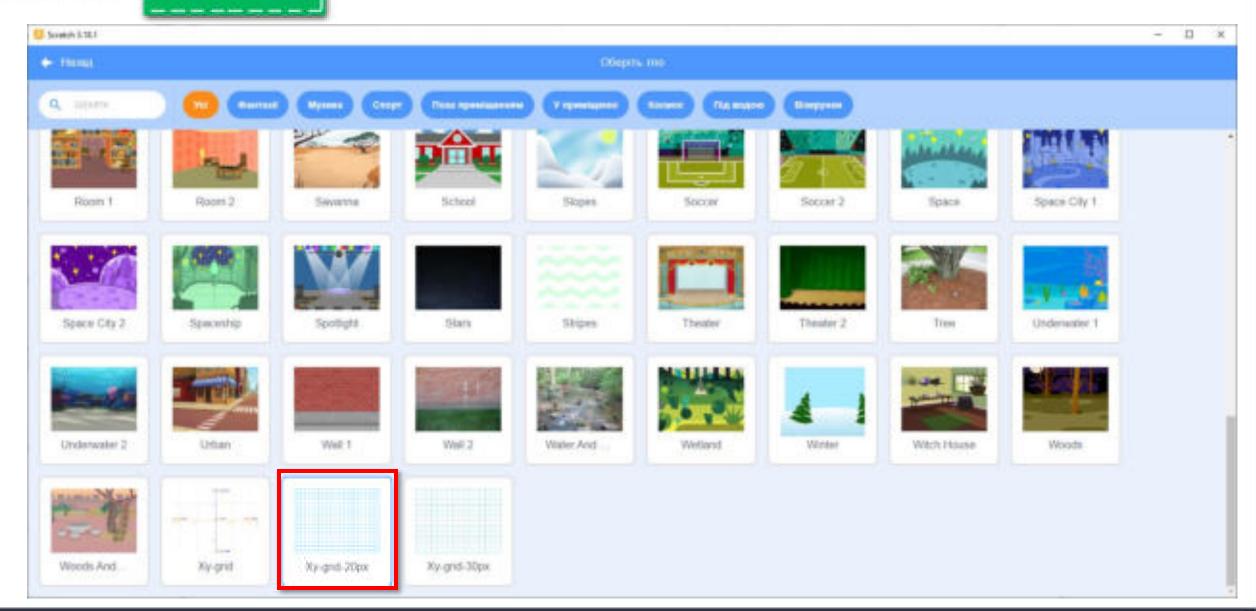


У середовищі Scratch спрайтів можна «навчити» малювати



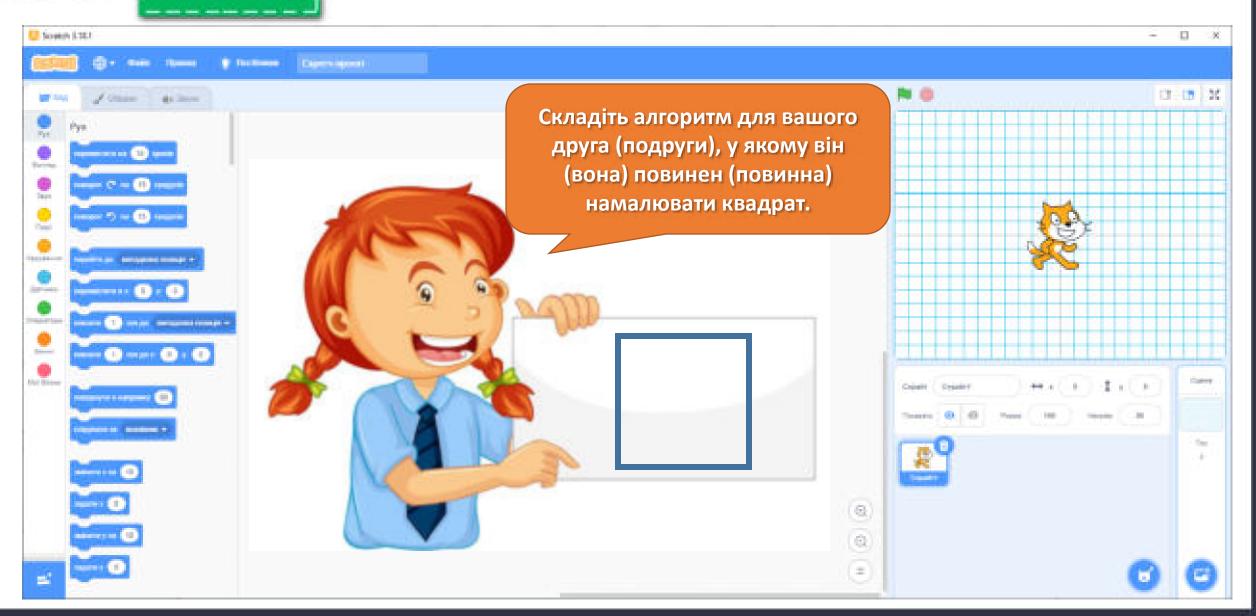


Оберемо спеціальне тло, у якому довжина 1 клітинки дорівнює 20 крокам



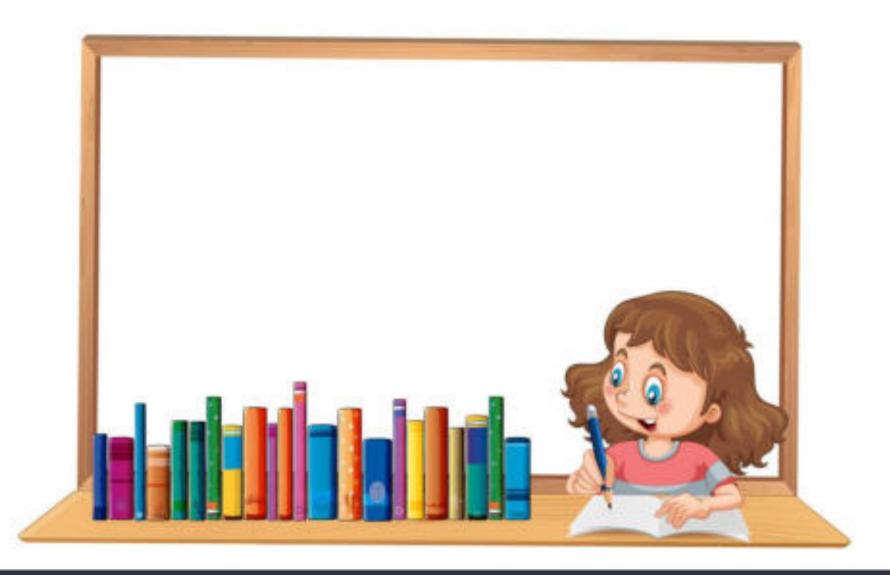


Виконайте завдання





Чи легко вам було створити такий алгоритм?



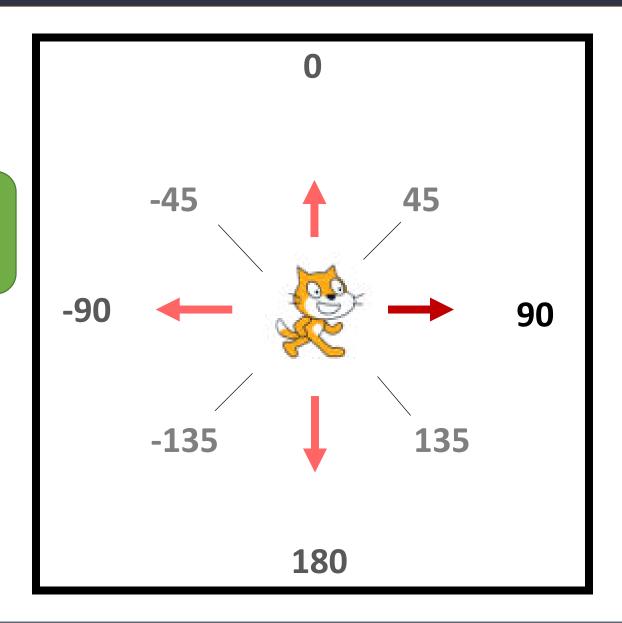


Напрямок руху спрайтів

Куди дивиться кіт?

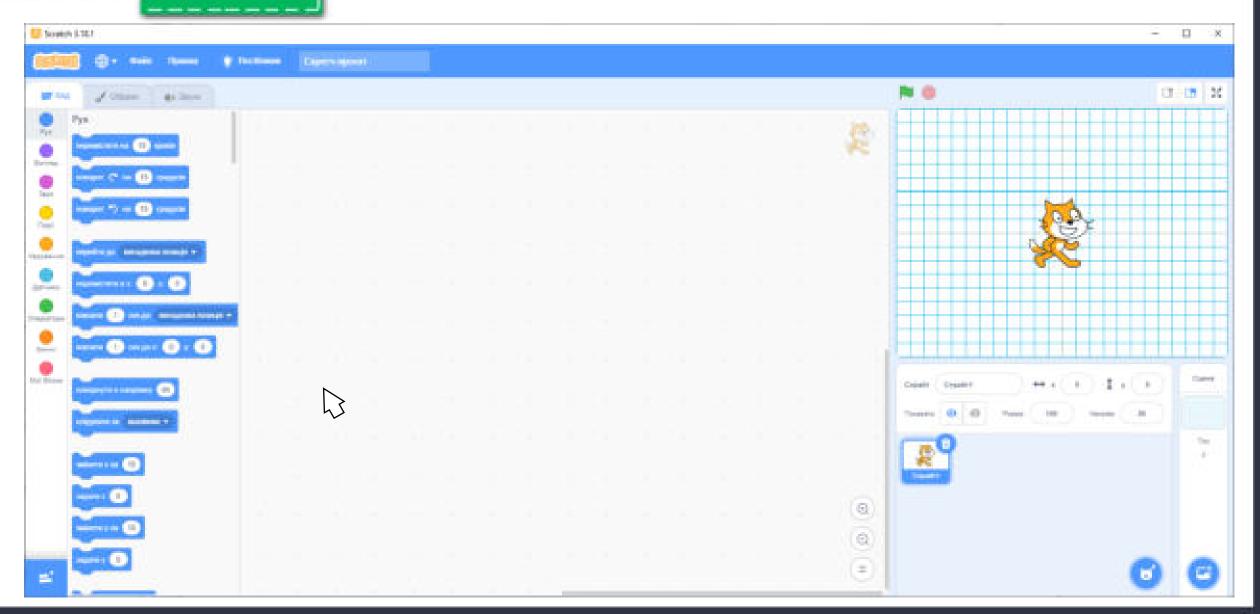
Для створення алгоритмів використовують цифрові позначення сторін.

повернути в напрямку 90





«Набір олівців» у рудого кота





Сьогодні 11.02.2024

«Набір олівців» у рудого кота





Mynesa.

Грати на мструментак та барабанах



Overmous.

Малюнити за допомогою спрайти.



Відеоспостеренення

Визначнуя рух за допомогою канери



Tener y wony

Резиони и вищех просктих

hections.

Distribute 1 America Web Services



Перекласти

Переклад тексту на рази моем.

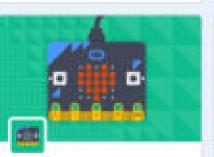
Healingson Chimanum I 100 Hanger



Makey Makey

Зробити щось, черко клавішконтисти

> Champious s Angluma



micro:bit

Під'єднати ваші проєкти до навкопишнього світу

4.9

Criterysup y micro bill



LEGO MIND STORMS EV3

Створити інтерактивник робота і більци

4 T

Crisripaux 2 (3/58)



LEGO BOOST

Доводіть робототехнічні твориния до життя

1.7

CHRONIAL I



LEGO Education WeDo 2.0

Прециосмо з дангунами та сенсорами

4 P

Cimpus I

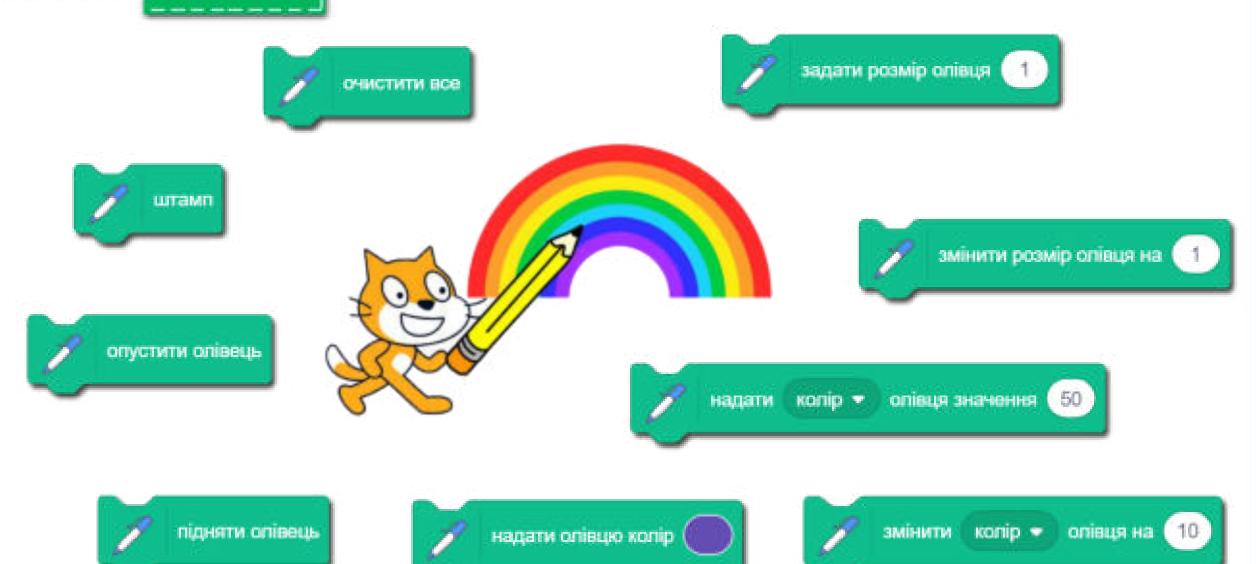
1890

-0



Сьогодні 11.02.2024

Набір команд для малювання





Навчимо рудого кота малювати квадрат

Що потрібно буде зробити перед початком малювання?



Оберемо колір олівця

Визначимо товщину олівця



надати олівцю колір

Опустимо олівець



Пройдемо 40 кроків



Повернемось догори

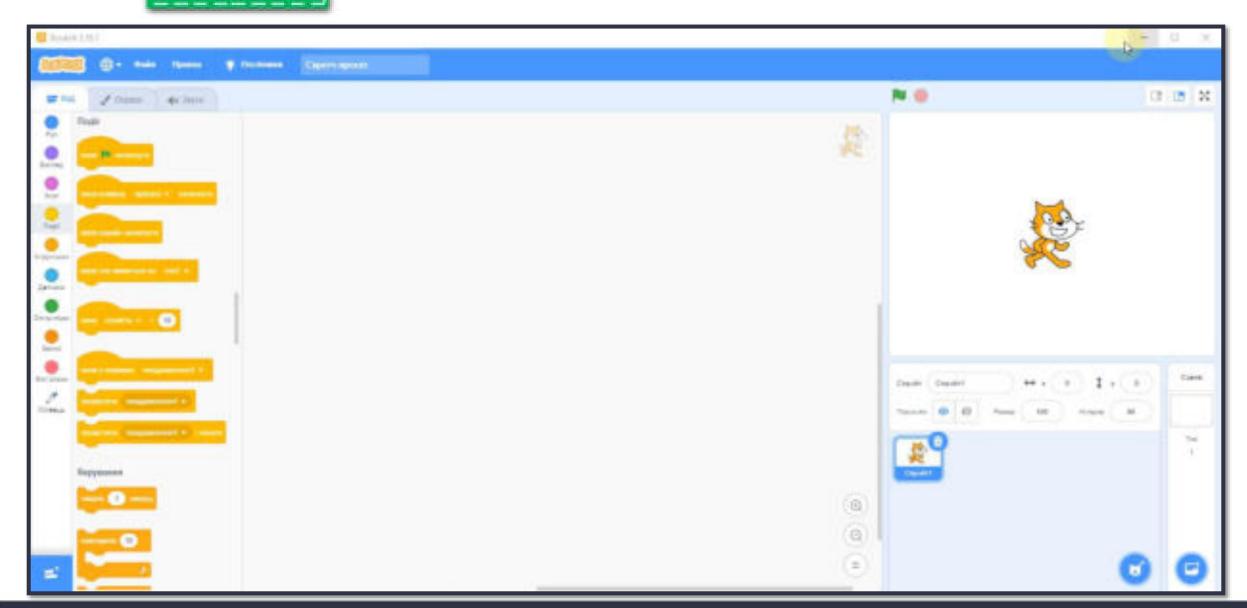
Продовжіть алгоритм усно





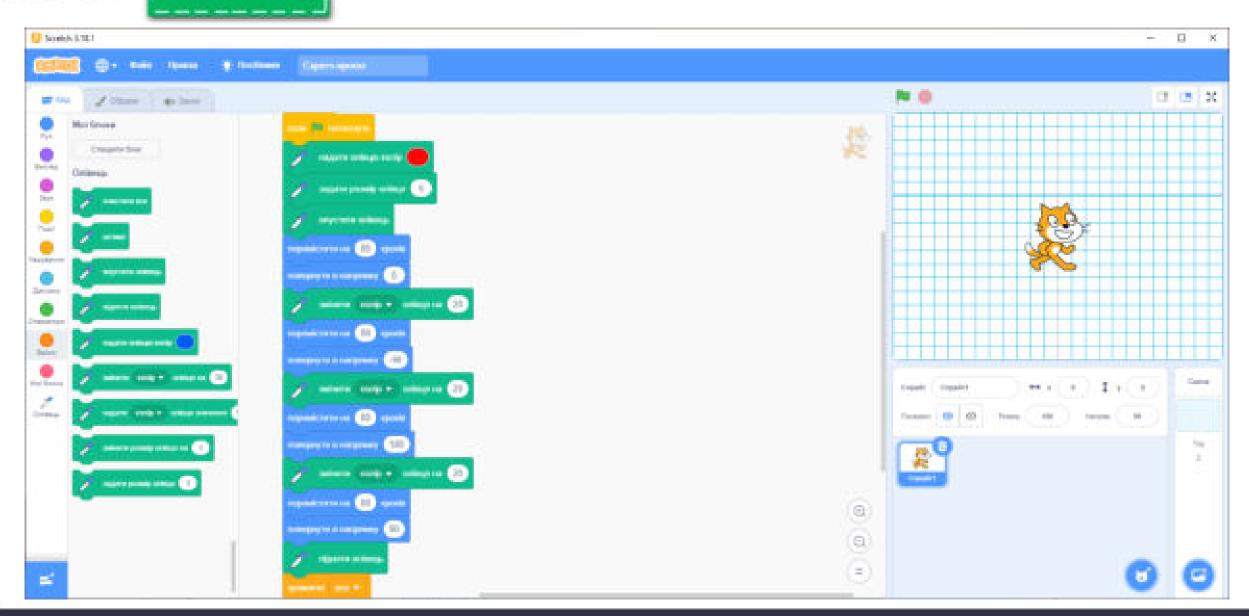


Складемо алгоритм створення малюнка «Квадрат»



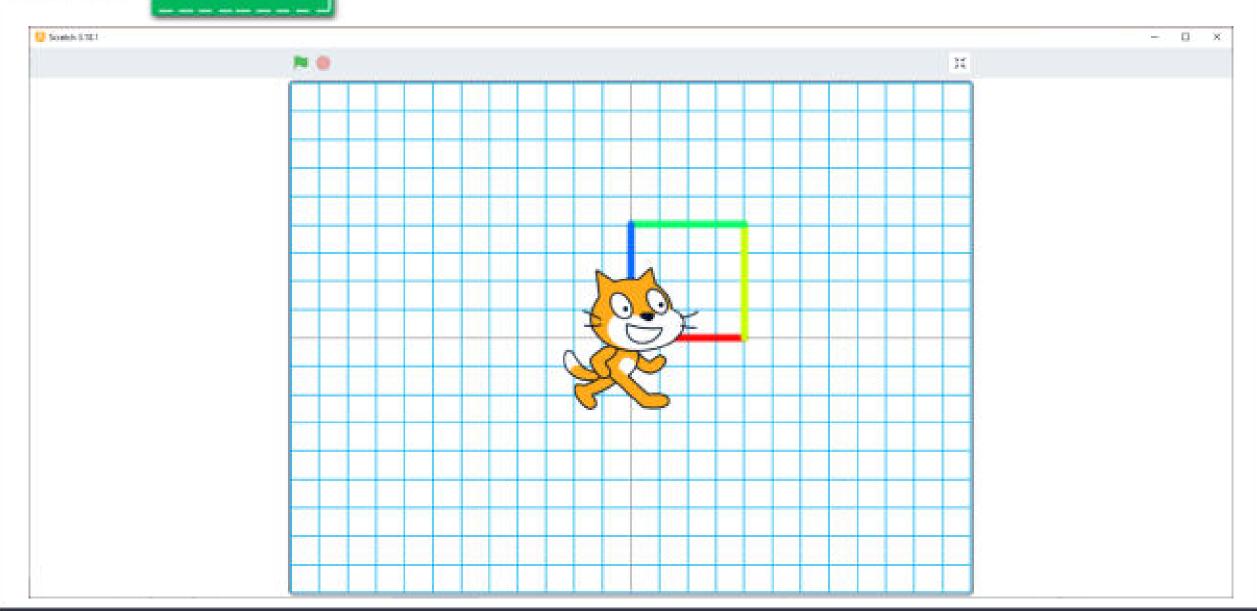


Заміна характеристик кольору за допомогою алгоритму





Заміна характеристик кольору за допомогою алгоритму





Поміркуй

