

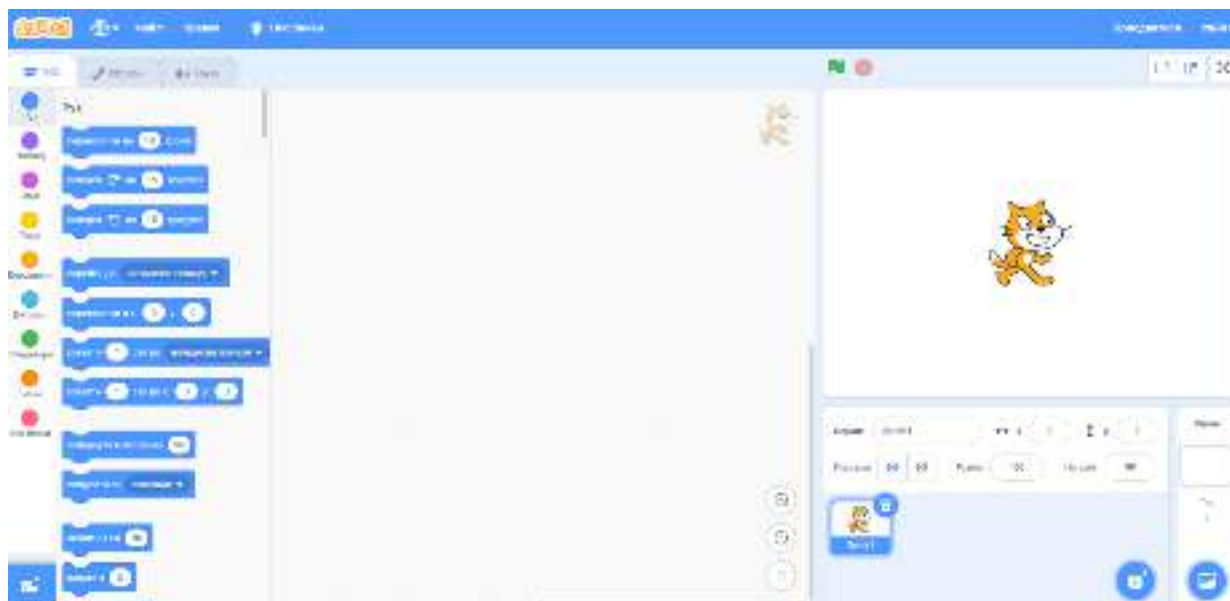
Тема. Величини

Після цього заняття потрібно вміти:

- Пояснювати поняття величини, змінної та операції присвоювання

Пригадайте

- Навіщо створюють моделі?
- Наведіть приклади інформаційних моделей.
- Що таке середовище програмування? Наведіть приклади.
- Назвіть складові вікна середовища програмування Scratch



Ознайомтеся з інформацією

Величина – це кількісно виражене значення властивості об'єкта.

Величини використовують в інформатиці, математиці, фізиці, хімії та інших науках

Приклади величин в інформатиці:

- ширина і висота вікна
- колір фону вікна

Приклади величин в математиці:

- довжина і ширина прямокутника
- площа прямокутника
- градусна міра кута

Приклади величин в фізиці:

- довжина шляху
- швидкість
- час
- густина речовини

Стала величина (константа) – величина, значення якої не змінюється.

Наприклад:

- число π
- густина повітря

Змінна величина (змінна) – величина, значення якої може змінюватись.

Імена величин:

- як правило, використовуються латинські літери, цифри, знаки підкреслення;
- приклади імен величин: a, b, c, s, x, y, sum, dob, rzn
- в Scratch можна використовувати будь-які символи

Перегляньте відео

<https://youtu.be/55ZdsEBiw6M>

Завдання до відео

В середовищі програмування [Scratch](#) створіть та виконайте проєкт згідно розглянутого у відеоролику

Домашнє завдання

- Доповніть проєкт про слоненят за власним уподобанням.
- Скріншот коду надіслати вчителю на HUMAN або на електронну пошту nataliartemiuk.55@gmail.com

Джерела

- [Дистосвіта](#)
- [Всеосвіта](#)
- [Scratch](#)