

Сьогодні
13.02.2024

*Урок
№22*



Алгоритм малювання у середовищі Scratch

Сьогодні

Повторимо правила поведінки та безпеки в комп'ютерному класі

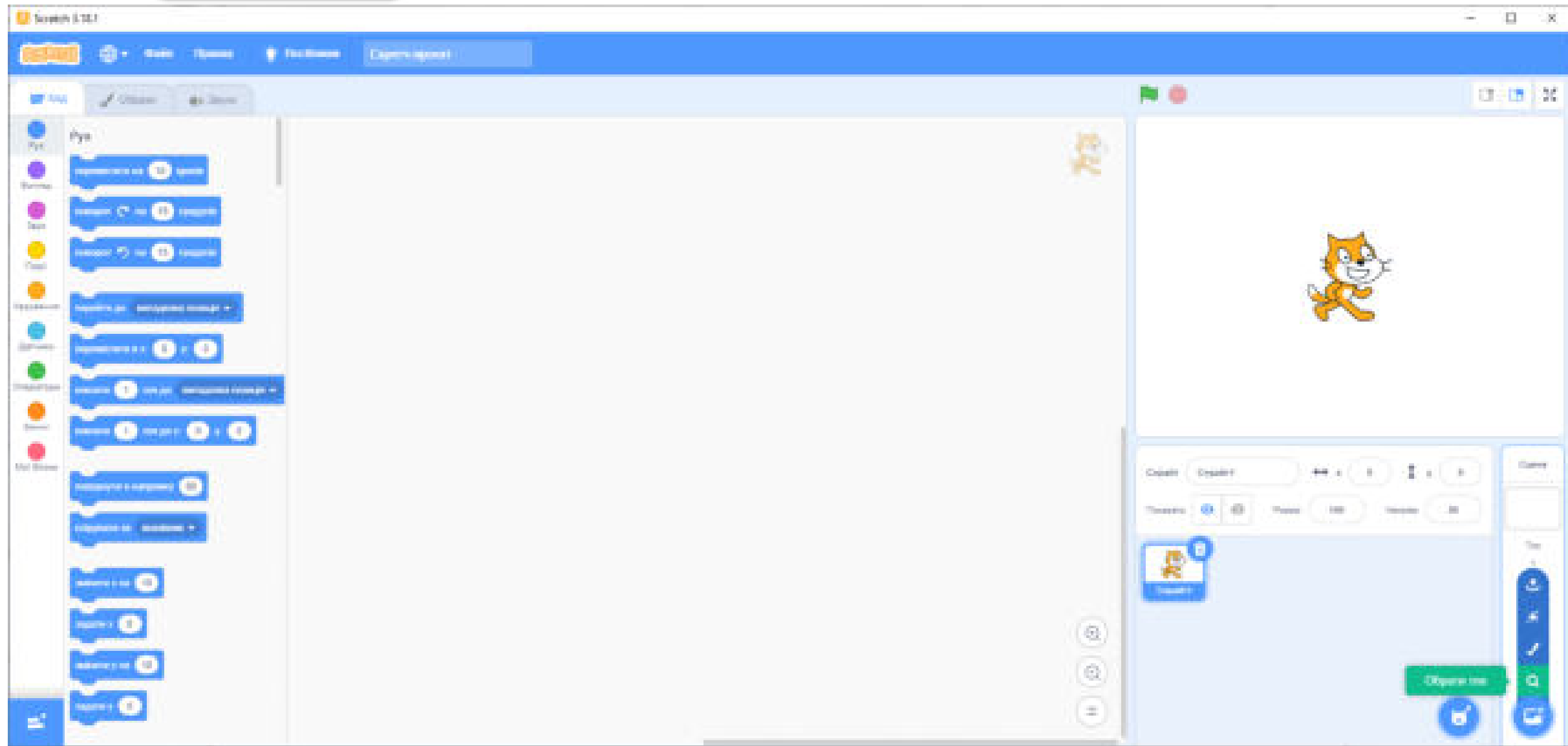


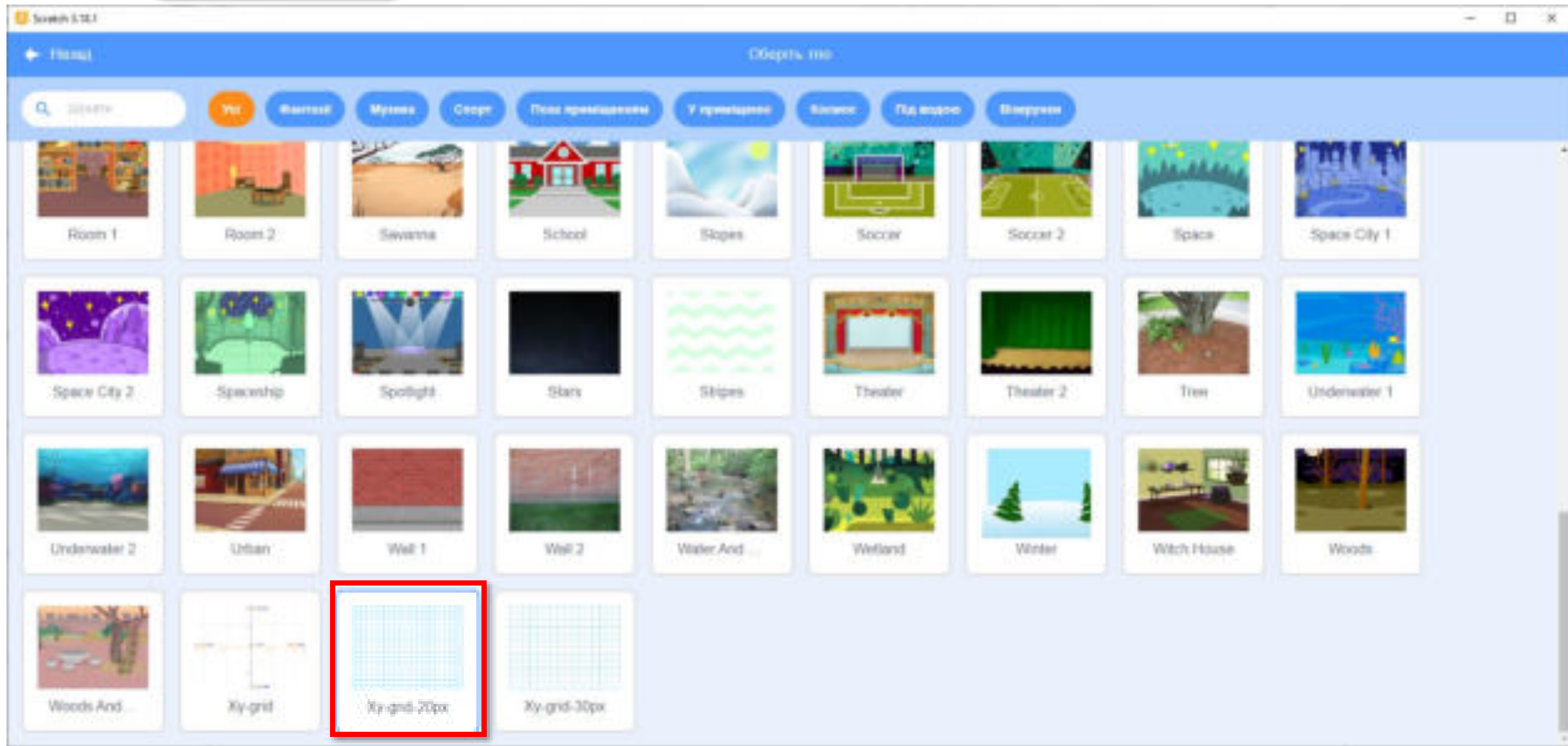


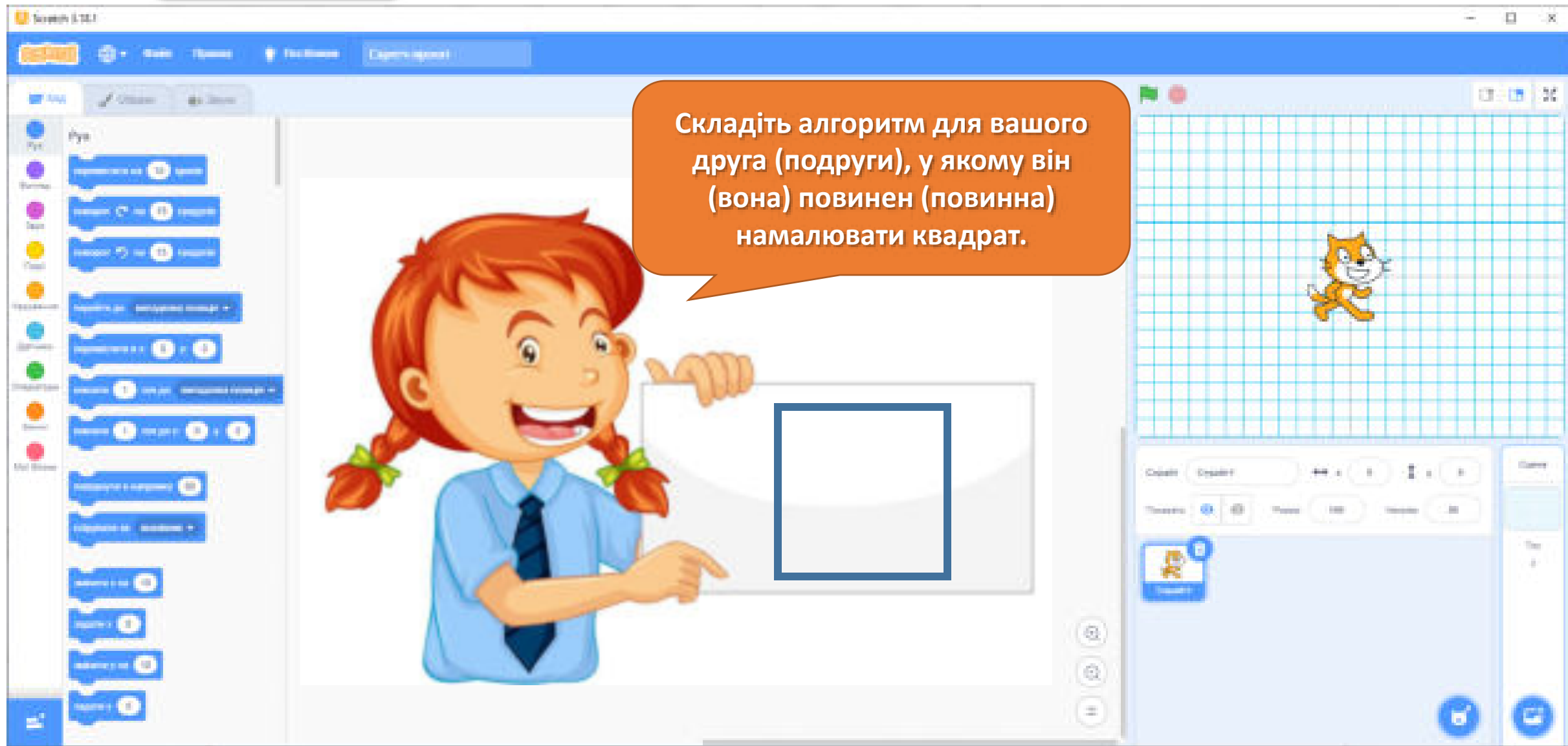
- ✓ дізнаємось, які команди використовують для малювання в середовищі Scratch;
- ✓ визначимо, значення яких команд можна змінювати під час виконання алгоритму;
- ✓ ознайомимось із можливістю використання команд руху в алгоритмах малювання.



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







Scratch 3.0.0

Складіть алгоритм для вашого друга (подруги), у якому він (вона) повинен (повинна) намалювати квадрат.

The image shows the Scratch 3.0.0 interface. On the left is the 'Sprites' panel with a list of characters. In the center is a stage with a girl character pointing at a drawing canvas. On the right is a grid area with the Scratch cat character. The task is to create an algorithm for the cat to draw a square.

Сьогодні

Чи легко вам було створити такий алгоритм?

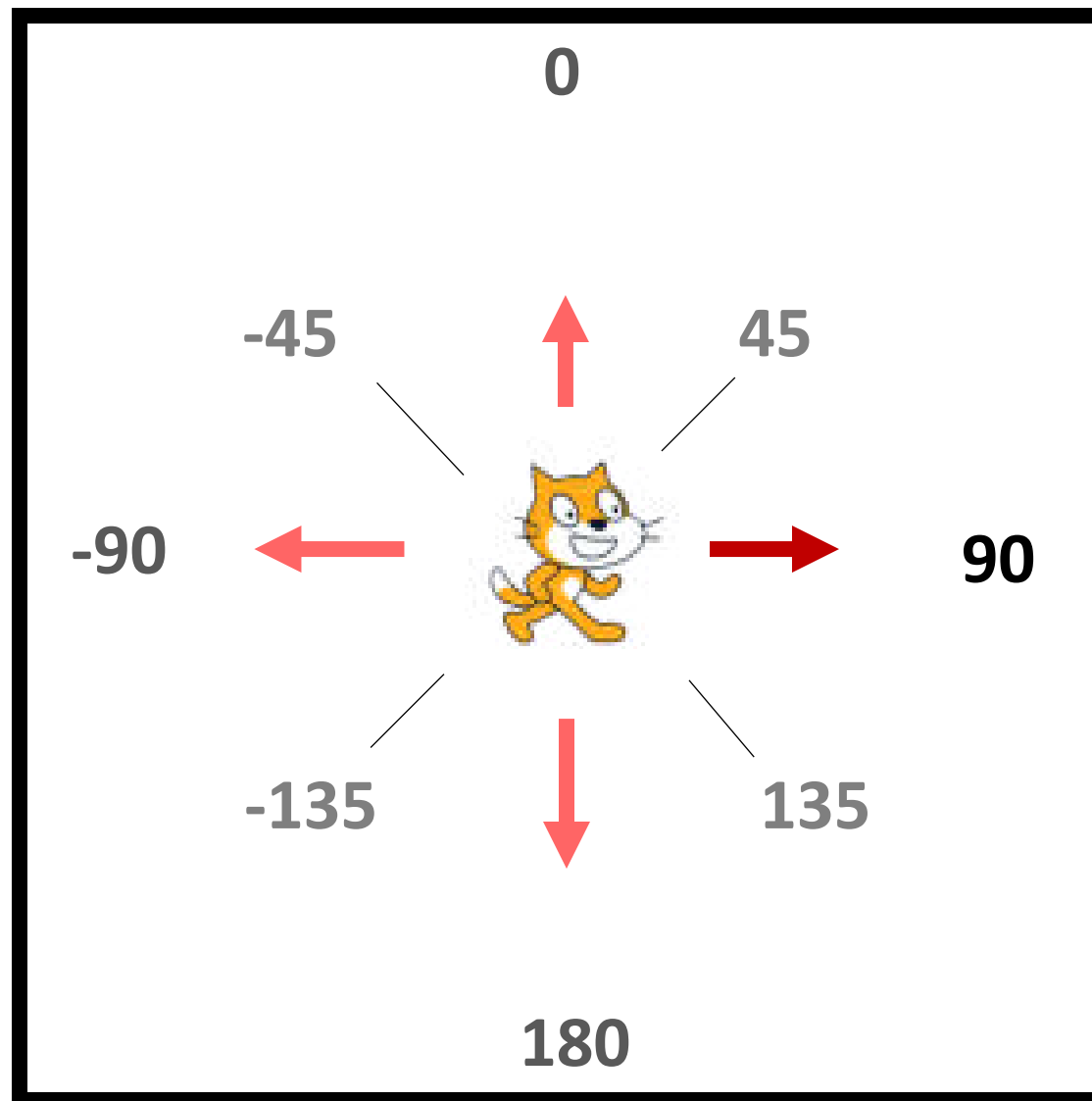
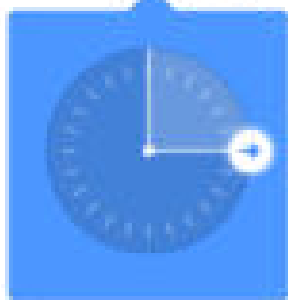


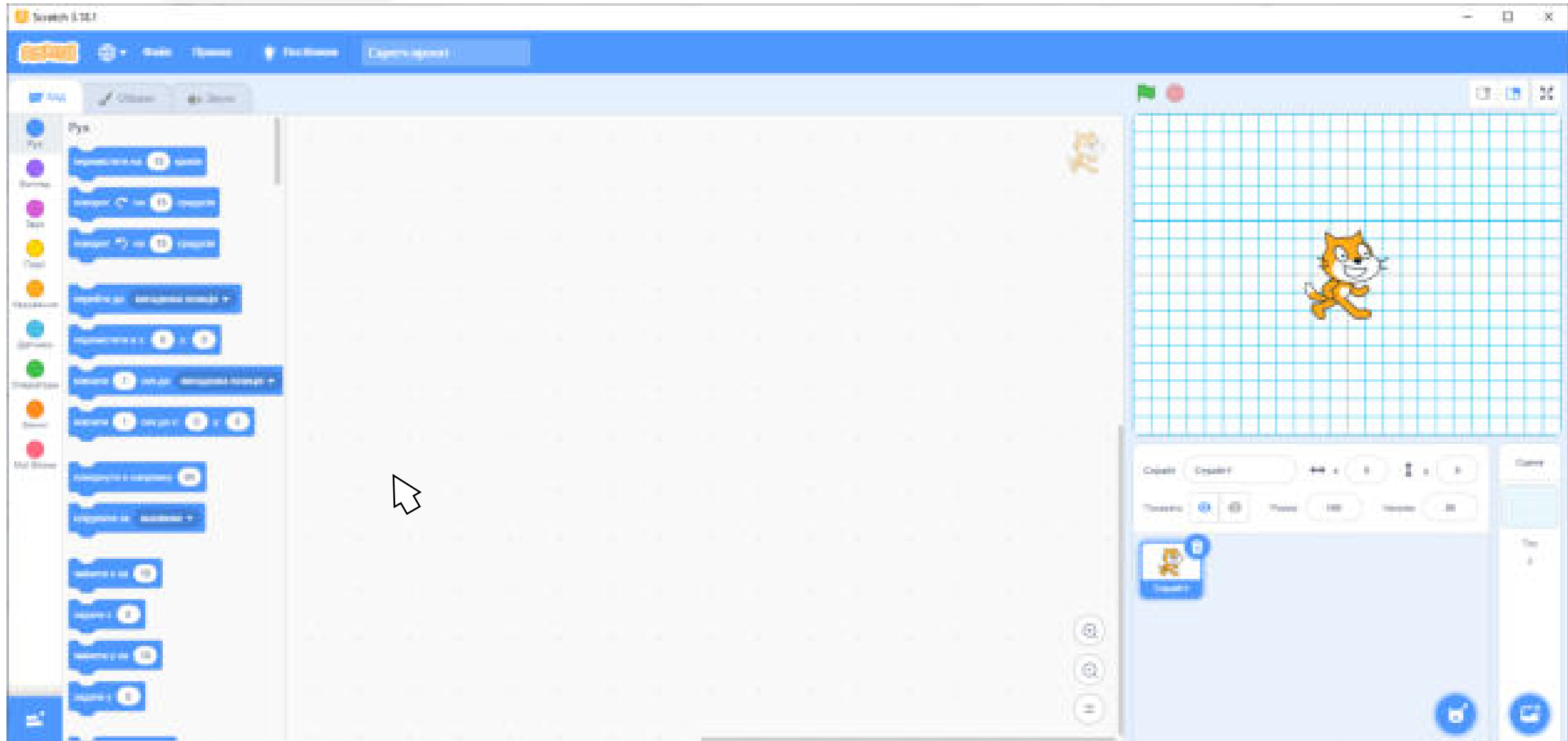
Куди дивиться кіт?

Для створення алгоритмів
використовують цифрові
позначення сторін.

повернути в напрямку

90






Сьогодні
13.02.2024

«Набір олівців» у рудого кота

Scratch 3.12.1

Назад


Оберіть розширення



Музика
Грати на інструментах та барабанах.

Набрати


Сторінка 1



Олівець
Малювати за допомогою олівця.

Набрати


Сторінка 1



Відеоспостереження
Визначити рух за допомогою камери.

Набрати


Сторінка 1



Текст у мову
Розкажи в своїх проєктах.

Набрати


Сторінка 1



Переклади
Переклад тексту на різні мови.

Набрати


Сторінка 1



Makey Makey
Зробити щось через клавішні контакти.

Набрати


Сторінка 1



micro:bit
Під'єднати ваш проєкти до навколишнього світу.

Набрати


Сторінка 1



LEGO MINDSTORMS EV3
Створити інтерактивних роботів і більше.

Набрати


Сторінка 1



LEGO BOOST
Дивуйте робототехнічні творіння до життя.

Набрати

Сторінка 1



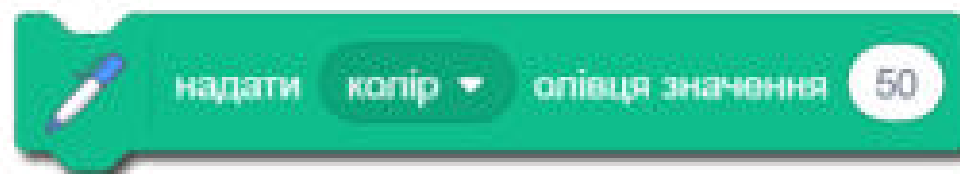
LEGO Education WeDo 2.0
Працюємо з датчиками та сенсорами.

Набрати

Сторінка 1

Сьогодні
13.02.2024

Набір команд для малювання



Сьогодні
13.02.2024

Навчимо рудого кота малювати квадрат

Що потрібно буде
зробити перед початком
малювання?



Оберемо колір олівця



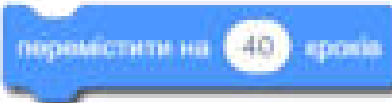
Визначимо товщину олівця



Опустимо олівець



Пройдемо 40 кроків

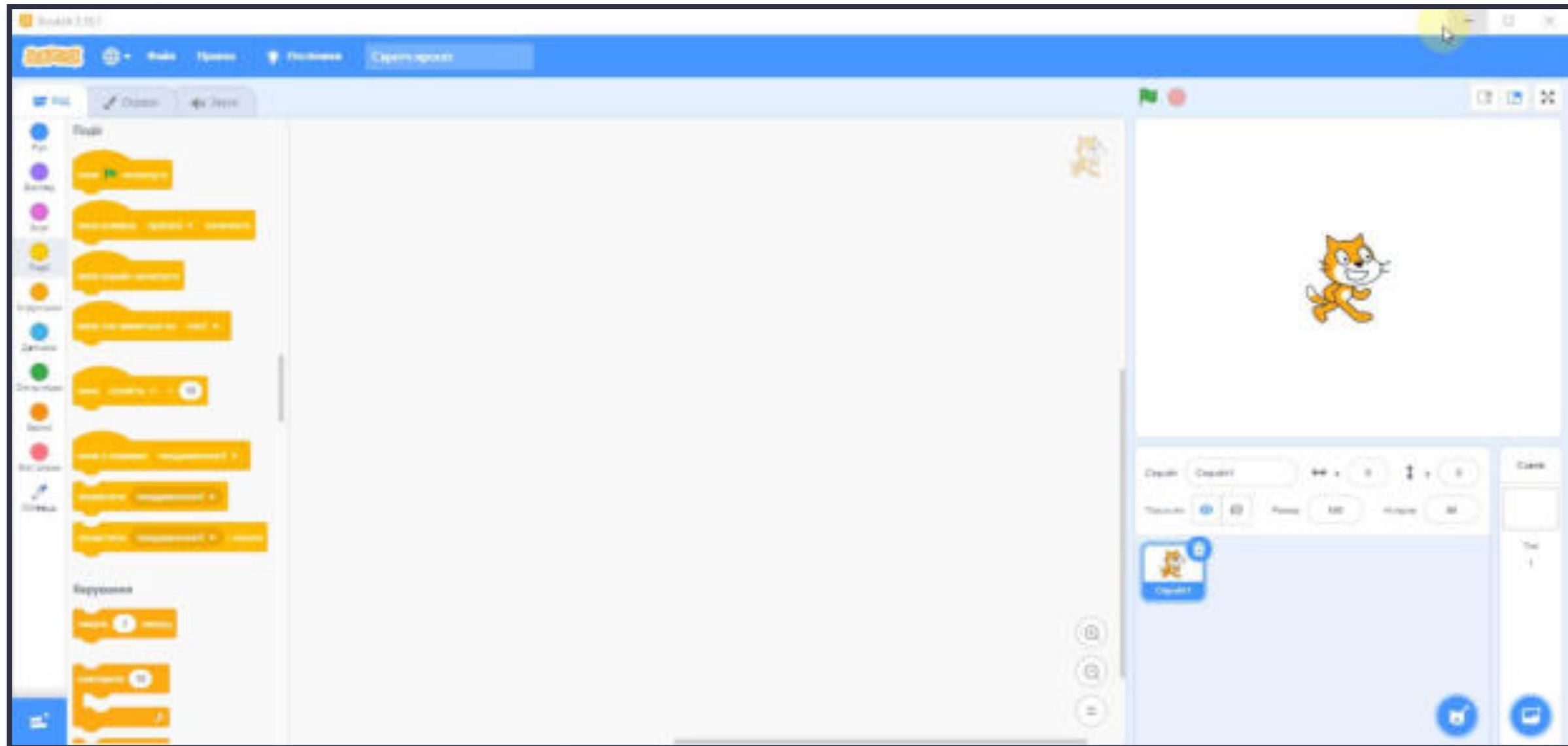


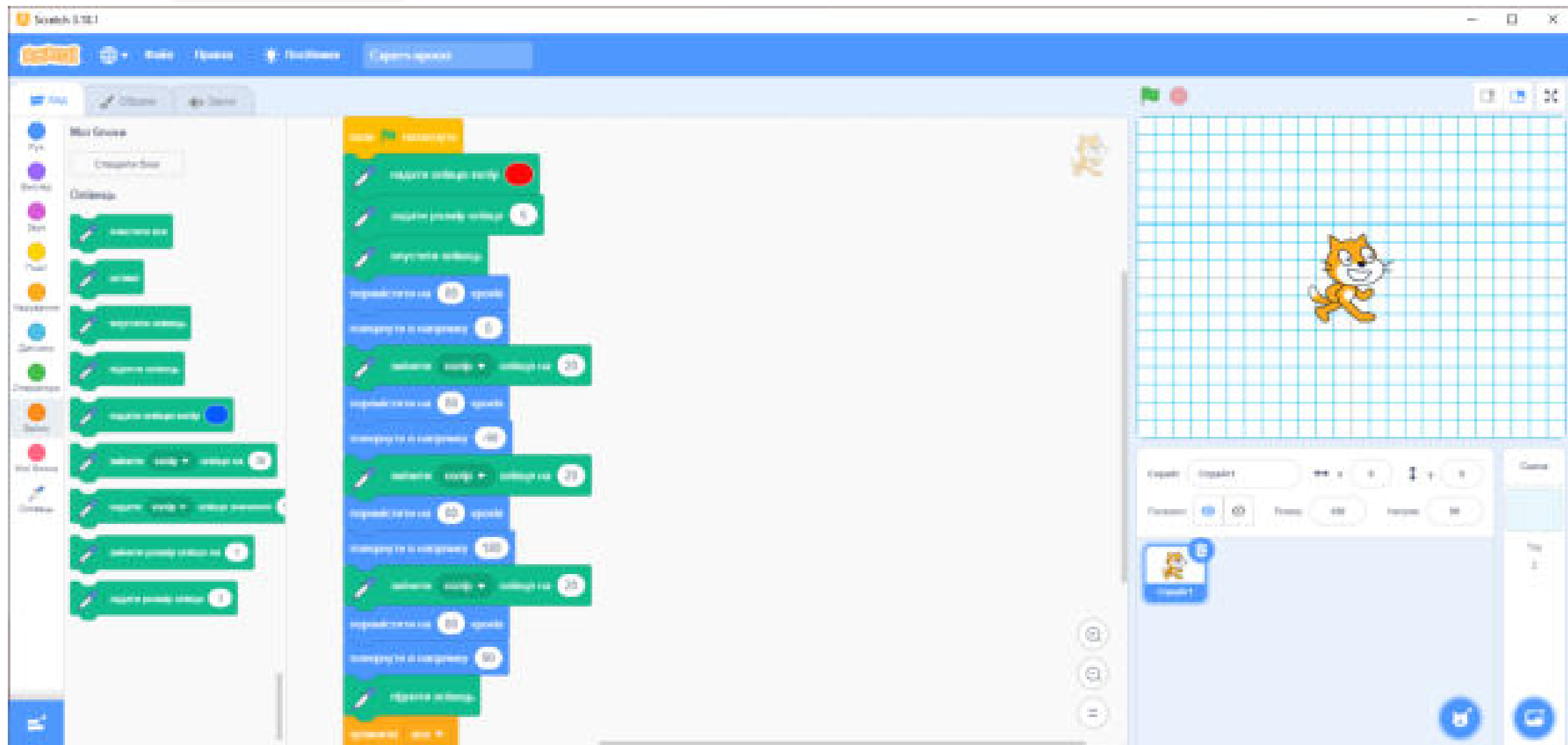
Повернемось догори



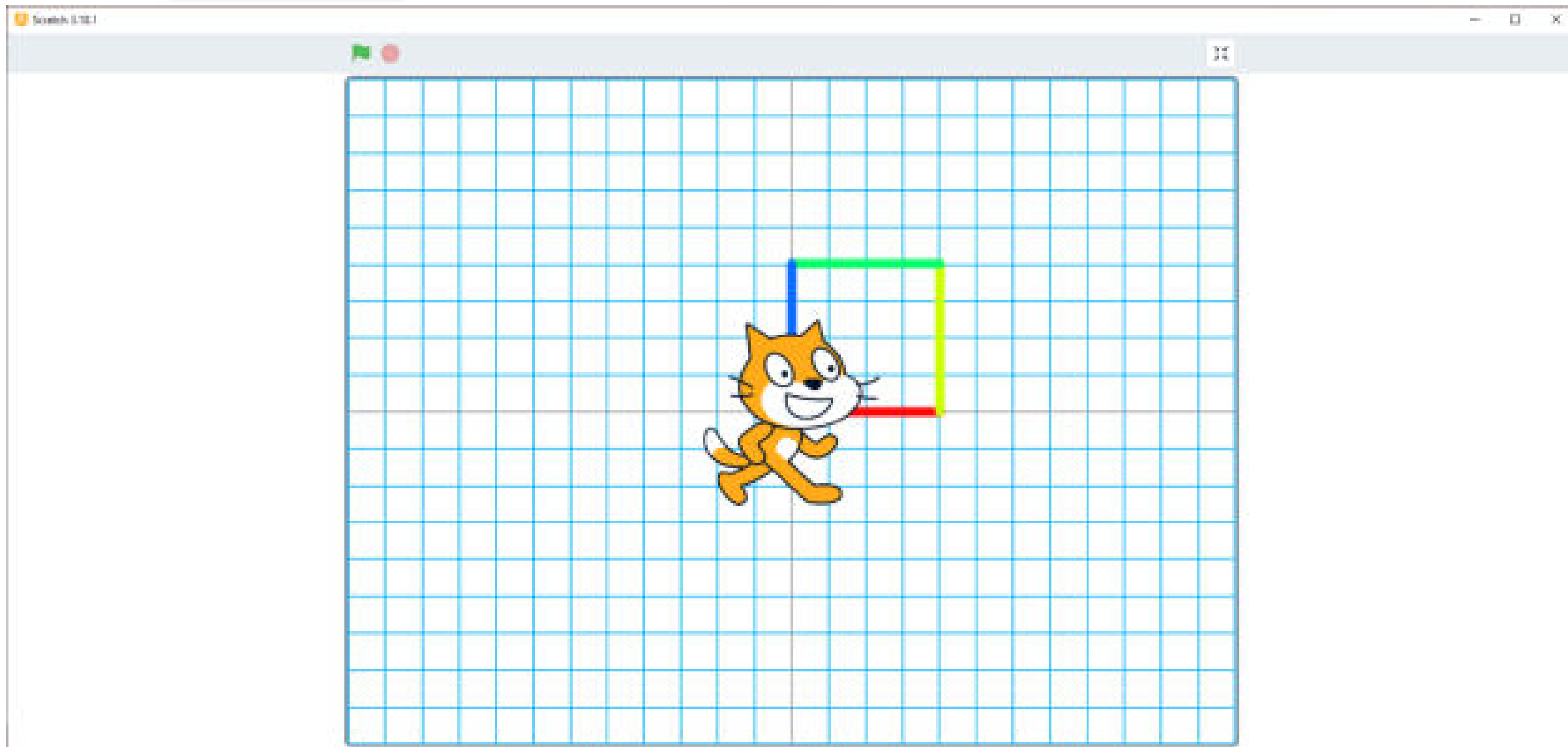
Продовжіть алгоритм усно

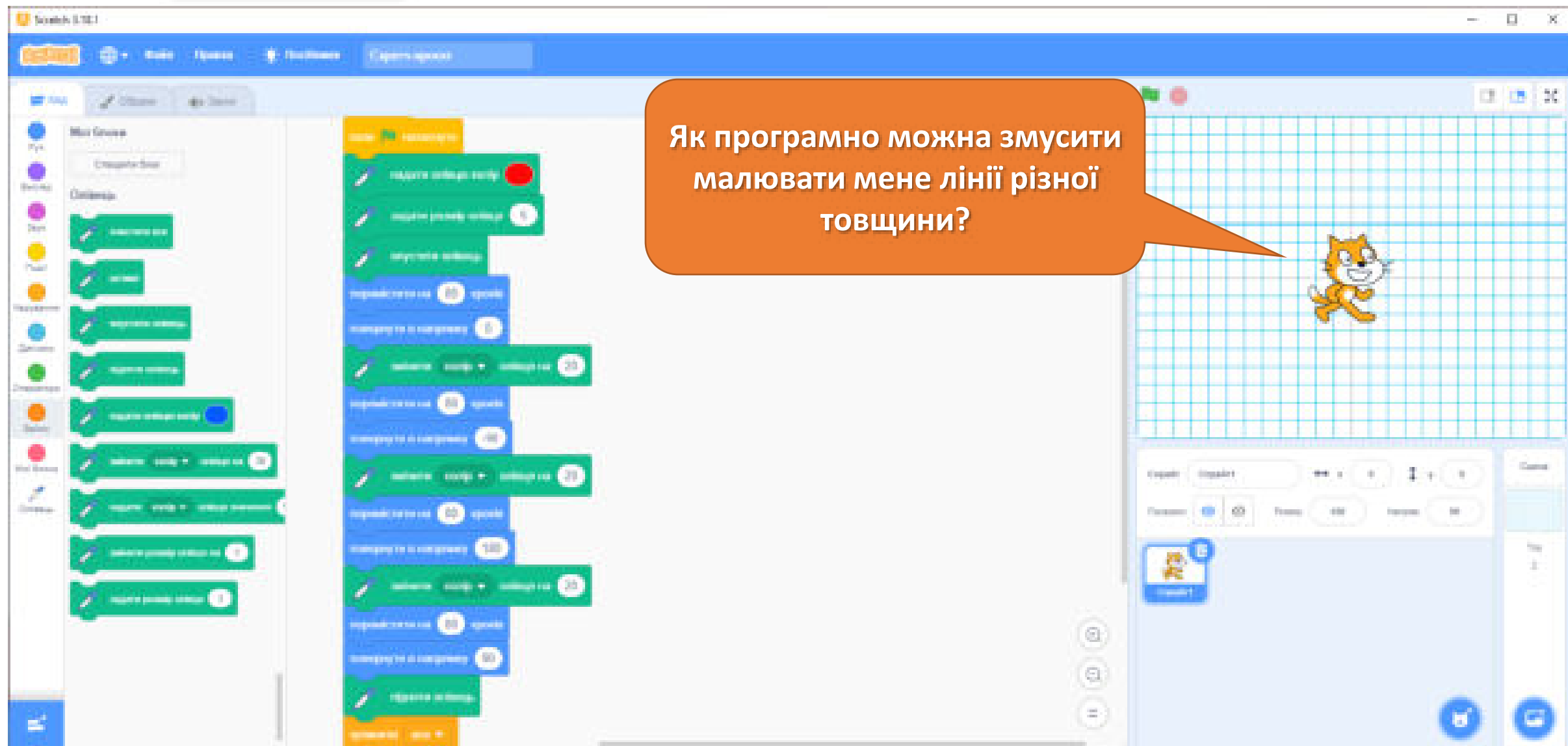






The image shows the Scratch 3.76.1 interface with a script designed to replace color characteristics. The script starts with a 'when green flag clicked' event, followed by a 'say for 2 sec' block. It then enters a loop that repeats 10 times. Inside the loop, there are three 'change color by' blocks: 'change red by 10', 'change green by 10', and 'change blue by 10'. These blocks are followed by a 'say for 2 sec' block. The script ends with a 'say for 2 sec' block. The stage area shows a blue grid with a small orange cat character. The bottom right corner of the interface shows the 'Costume' and 'Sound' tabs, with the 'Costume' tab selected and a small orange cat character visible.





The image shows the Scratch 3.76.1 interface. On the left, the 'Scripts' tab is selected, displaying a series of 'draw' blocks. The script starts with a 'when green flag clicked' block, followed by a 'draw' block with a red circle, then a 'draw' block with a green circle, and then a series of 'draw' blocks with green circles of increasing size (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100). The script ends with a 'when green flag clicked' block. On the right, the 'Sprites' tab is selected, showing a cat sprite on a grid. The cat is positioned at the top right of the grid. The cat's mouth is open, and it appears to be speaking. An orange speech bubble points to the cat's mouth.

Як програмно можна змусити малювати мене лінії різної товщини?