#### Тема. Узагальнення знань

#### Очікувані результати заняття

пригадати вивчене у 7 класі.

## Виконайте вправи

- https://wordwall.net/uk/resource/36358572
- https://wordwall.net/uk/resource/37313794

## Перегляньте відео

Створення алгоритмів з повторенням

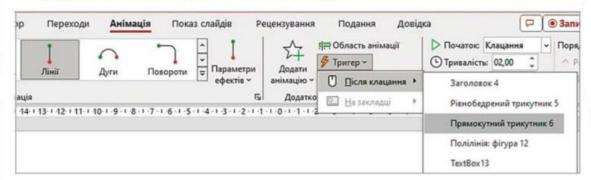
## Шпаргалка

Тригери (trigger — курок, спусковий гачок) призначені для початку відтворення деяких ефектів анімації після вибору певного об'єкта на слайді під час демонстрації презентації. Такий об'єкт називають перемикачем анімації. Під час демонстрації після

наведення вказівника на перемикач анімації він набуває вигляду

Для створення тригера слід:

- 1. Додати до деякого об'єкта ефект анімації.
- 2. Виконати Анімація  $\Rightarrow$  Додаткові параметри анімації  $\Rightarrow$  Тригер  $\Rightarrow$  Після клацання.
- 3. Вибрати у списку, що відкриється, ім'я об'єкта, який буде перемикачем анімації (мал. 3.11).



*Мал. 3.11.* Створення тригера

Після виконання цього алгоритму:

- на слайді поруч з об'єктом, до якого додано ефект анімації, з'являється значок
- в Області анімації з'являється напис Перемикач анімації та ім'я перемикача, а нижче від нього – рядок доданого ефекту анімації

Також, щоб відмовитися від тригера, можна вибрати на слайді об'єкт з ефектом анімації, виконати Aнімація  $\Rightarrow$  Додаткові параметри анімації  $\Rightarrow$  T ригер  $\Rightarrow$   $\Pi$  ісля клацання та повторно вибрати ім'я об'єкта, який позначено як перемикач анімації.

Імена об'єктів можна змінювати, використовуючи область виділення **Вибірка**. Для цього слід:

- 1. Відкрити область виділення **Вибірка**, виконавши *Основне*  $\Rightarrow$  *Редагування*  $\Rightarrow$  *Виділити*  $\Rightarrow$  *Область виділення*.
- 2. Вибрати об'єкт на слайді.
- 3. Вибрати рядок з іменем об'єкта в області Вибірка.
- 4. Увести нове ім'я об'єкта (мал. 3.14).
- 5. Натиснути клавішу **Enter** або вибрати будь-яку точку за межами рядка з іменем об'єкта.

# Перегляньте відео

Додавання тригерів до презентації

# Робота за комп'ютером

Пройдіть тестування https://naurok.com.ua/test/join?gamecode=6234458

# Домашнє завдання

Повторити алгоритм роботи з програмами опрацювання аудіо

#### Джерело

Інформатика: підруч. для 7 кл. загальноосвіт. навч. закл. / Й.Я.Ривкінд [та ін.]. — Київ: Генеза, 2024.