

Тема. Дослідницький проєкт «Моя комп'ютерна гра»

Очікувані результати навчання

Після цього заняття потрібно вміти:

- створювати проєкти в середовищі Скретч;
- аналізувати готовий код.

Поміркуйте

- Які команди може виконувати спрайт в програмі Скретч?
- Як намалювати новий спрайт?
- Які види алгоритмів вам відомі? Наведіть приклади з життя.

Виконайте вправу

<https://wordwall.net/uk/resource/35087381>

Ознайомтеся з інформацією

Змінна - це об'єкт комп'ютерної програми, що має ім'я та значення. Ім'я змінної унікальне (тобто таке, що не повторюється у даній програмі) і незмінне, а значення змінної може мінятися в процесі виконання алгоритму. Наприклад запис "x = 5" означає, що величина, позначена як x = 5, має значення 5.

Змінні потрібні насамперед для того, щоб за допомогою невеликої кількості команд задати велику (іноді величезну!) кількість кроків виконавця .

Перегляньте відео

[Проект «Курчатко»](#)

Завдання

1. Увійдіть на сайт <https://scratch.mit.edu/>
2. Виконайте дії за зразком у відео.
3. За бажання додайте до проєкту додаткові можливості.

Поміркуйте

Які стратегії ви застосовуєте, щоб виграти?

Джерело

[Вивчаємо Scratch разом](#)