

## Тема. Дослідницький проєкт «Растровий графічний редактор Скретч»

### 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?
- Яка вкладка містить засоби малювання?
- Як додати новий образ спрайта?

### Виконайте вправу

<https://wordwall.net/uk/resource/15163116>

### Перегляньте відео

[Графічний редактор Скретч](#)

### Запитання до відео

- Які два види графіки доступні у Скретч?
- Поясніть, що являє собою кожен з цих видів.
- Із зображення якого виду, на вашу думку працювати простіше?
- Зображення якого виду більш реалістичне?

### Запам'ятайте

Для того, щоб створити власний графічний об'єкт, потрібно обрати

Малювати спрайт

Малювати сцену

Скасувати/повторити дію

Вилучити виділений фрагмент

Відобразити по вертикалі або по горизонталі виділений фрагмент

Копіювати/вставити виділений фрагмент

Робочий аркуш. Сірі та білі квадратики зафарбування аркуша вказують на прозорий фон

Кожен спрайт має окрему точку, яка є центром зображення. Ця точка визначає поточний стан спрайту на Сцені. При повороті спрайт обертається щодо цієї точки.

## Завдання

1. Увійдіть на сайт <https://scratch.mit.edu/>
2. Видаліть спрайта Рудого кота.
3. Оберіть з бібліотеки 2 нових спрайти різного виду (растровий та векторний).
4. Змініть зовнішність кожного спрайта на вкладці «Образи»
5. Створіть власного персонажа для майбутньої гри.
6. За бажання додайте 1-2 образи для нього.

## Поміркуйте

- Що означає змінити стиль зафарбування?
- Які можливості для цього є в графічному редакторі Скретч?

## Джерело

Інформатика. 4 клас/ О. В. Коршунова. — К.: Освіта, 2021