**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**

Уральский федеральный университет

Имени первого Президента России Б. Н. Ельцина

Институт радиоэлектроники и информационных технологий – РТФ

Кафедра прикладной информатики

**Отчет**

**о лабораторной работе**

Руководитель преподаватель Н.А. Архипов

Студент гр. РИЗ-100028у В.А. Кудрявцев

**Екатеринбург 2020**

ЦЕЛЬ РАБОТЫ

Самостоятельно выполнение трех программ на сайте <https://scratch.mit.edu/> .

ОПИСАНИЕ ЗАДАЧИ

Задача №1: Игра “Лабиринт”. В игре должно быть три уровня, на каждом новом уровне прибавляются антагонисты.

Задача №2: Игра "Бутерброд", в игре необходимо реализовать несколько спрайтов, один из них холодильник (или минимум его дверь). В холодильнике лежит минимум четыре вида продуктов, помимо хлеба, т.е. 5 видов продуктов. Идея такова, любой пользователь при начале игры может открыть холодильник и взяв вначале кусок хлеба, в произвольном порядке уложить на хлеб продукты, и венчает продукты вновь хлеб.

Задача №3: Игра на свободную тему.

ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ

Игра “Лабиринт” - <https://scratch.mit.edu/projects/449497803/> .

Игра “Бутерброд” - <https://scratch.mit.edu/projects/452147770/> .

Игра “Кнопки” - <https://scratch.mit.edu/projects/452228176/> .

ВЫВОДЫ

При помощи Scratch можно легко визуализировать построение алгоритмов, а также всех введенных переменных в коде программы.