

УрокCHALLENGE

(ака Контрольна робота)

ЗАВДАННЯ:

Напишіть у [онлайн-середовищі Scratch](#) програму пересування Жучка по лабіринту з метою знайти та з'їсти всю їжу.

ЯК ЗРОБИТИ:

Завантажте [файл з програмою MazeChallenge](#) на комп'ютер та відкрийте його у онлайн-середовищі Scratch.

Як має працювати готова програма, показано на [анімації](#).

Важливі моменти:

- Блоків у скрипті має бути 22 (не рахуючи блок Натиснути зелений прапорець);
- Жук має починати рух з першої верхньої клітинки лабіринту;
- Жук має чекати 1 секунду після переходу до наступної клітинки;
- Після натиснення клавіши Пропуск Жучок має повертатися на верхню клітинку і всі інші об'єкти — на свої місця, як показано на [зображенні](#).

Перегляньте [відео](#), в якому при *Великому бажанні* можна знайти підказки про те, як писати програму.

ОЦІНЮВАННЯ:

4 бали - Скрипт пересування містить 22 блоки у правильній послідовності;
3 бали - Жук починає рух з першої верхньої клітинки лабіринту;
2 бали - Жук чекає 1 секунду після переходу до наступної клітинки;
3 бали - Після натиснення клавіши Пропуск Жучок повертається на верхню клітинку і всі інші об'єкти — на свої місця, як показано на зображенні.