



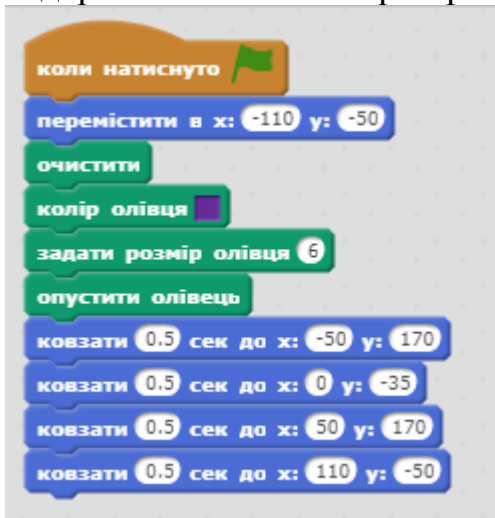
## Практична робота 6

### Реалізація лінійних алгоритмів у середовищі Скретч

#### Завдання 1. Літери.

Склади програму побудови першої літери власного імені.

1. Відкрий Scratch та створи проект **Літери** за зразком:



2. Збережи даний проект на D:\5 клас\Прізвище\Урок 25\Літери
3. Запусти проект на виконання. Переглянь, яку літеру буде виконавець. Розглянь значення параметрів команд, що складають алгоритм.
4. Сплануй макет обраної літери на папері. Визнач місце розташування її складових відносно розмірів сцени.
5. Використовуючи команди даної програми, створи власну, задавши встановлені значення параметрів команд і їх порядок.
6. Запусти проект на виконання. Перевір, чи твій виконавець правильно буде потрібне зображення
7. Збережи проект з іменем Літера 2 у папці: D:\5 клас\Прізвище\Урок 25\Літери

#### Вправа 2. Музичні інструменти.

**Завдання.** Зміни та доповни проект **Музичні інструменти** так, щоб при натисканні мишею на зображення музичного інструмента звучала мелодія, а саме зображення зменшувалось удвічі.

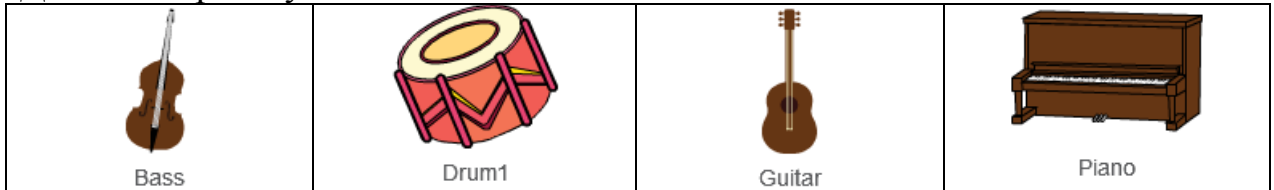
1. Завантаж проект **Музичні інструменти** з папки: e-disk\5 клас\Урок 26\
2. Запусти проект на виконання. Прослухай, яку мелодію виконує інструмент *Дзвінок (Bell)*.



3. Зміни програму для виконавця *Дзвінок* так, щоб подія запускала натисканням на зображення дзвінка. Використай для цього команду

коли спрайт натиснуто

4. Додай до проекту інші об'єкти:



5. Перемісти для кожного з об'єктів програму, складену тобою для об'єкта *Дзвінок*. Внеси до програми потрібні зміни.  
6. Спробуй натискати на музичні інструменти й отримати мелодію за допомогою обраних музичних інструментів.  
7. Збережи проект у папці:

E:\5-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 26\

з іменем **Музичні інструменти**.

Закрий всі відкриті вікна.

Повідом вчителя про завершення роботи.

Закрий всі відкриті вікна.

Повідом вчителя про завершення роботи.