



Практична робота 4

Складання та виконання алгоритмів з розгалуженням, у середовищі Scratch

Пам'ятай

Під час виконання практичних завдань пам'ятай про правила безпеки життєдіяльності при роботі з комп'ютером!

Практичне завдання. (Завдання 1-3 оцінюються по 4 бали)

Завдання 1. Створити проект, в якому над нічним містом під музику спрайт Кажан (bat1-a) рухається ліворуч і праворуч.

Вказівки до роботи

1. Запускаємо програму Scratch.
2. Видаляємо із проекту Спрайт 1.
3. Додаємо в проект новий Спрайт. Натискаємо кнопку Новий об'єкт, у теці Animals та вибираємо Спрайт bat1-a.
4. Додаємо для Спрайта Кажан новий костюм bat1-b.
5. Переміщуємо Спрайт Кажан ліворуч (з цього місця він і розпочне політ) і натискаємо на кнопку Приймати тільки з ліва на право.
6. Змінюємо стандартне біле тло на night-city-with.
7. Імпортуємо до бібліотеки звук Хуло1.
8. Створюємо скрипт для нашого об'єкта — послідовність вказівок, що визначають дії та порядок їх виконання об'єктом.
9. Збережіть проект під іменем «Кажан».

Завдання 2. Відредагувати проект «Табличка множення», щоб кіт задавав 12 запитань на множення від 2 до 10.



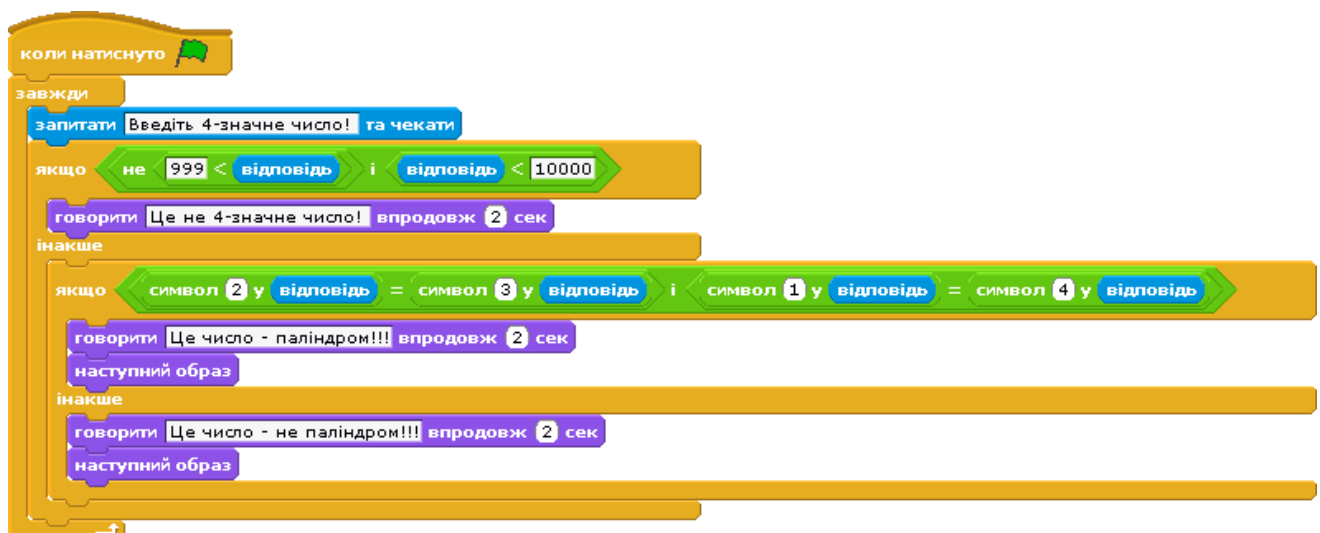
Збережіть проект під іменем «Табличка множення».

Завдання 3. Старий Кажан дізнався, що таке паліндром. Допоможіть нашому герою навчився визначати, чи є задане чотиризначне число паліндромом.

Алгоритм виконання

1. Ввести чотиризначне число.
2. Перевірити коректність введених даних (числа).
3. Перевірити, чи є задане число паліндромом. Інакше кажучи, визначити, чи збігаються перша з четвертою, а друга з третьою. Ці дві умови мають справджуватися одночасно.

Скрипт



4. Збережіть проект під іменем «Старий Кажан».

Виконану роботу переслати для перевірки за адресою: irjika@mail.ru