

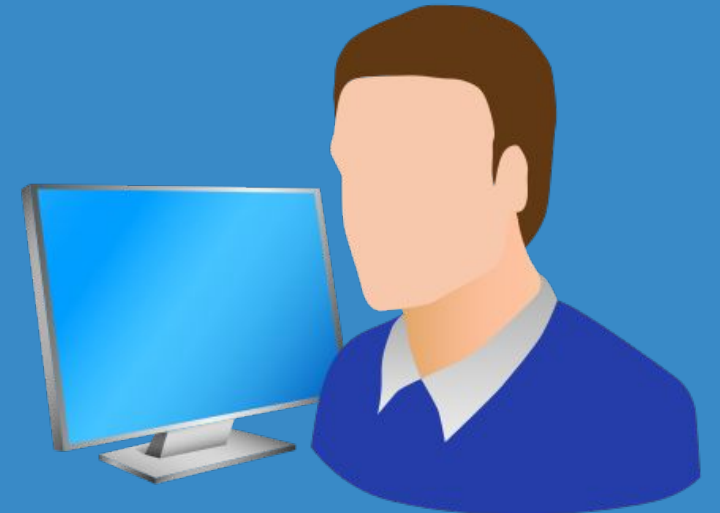
# ІНФОРМАТИКА

## Вкладені алгоритмічні структури повторення з передумовою та лічильником. Практична робота 5

За новою програмою 2017 року



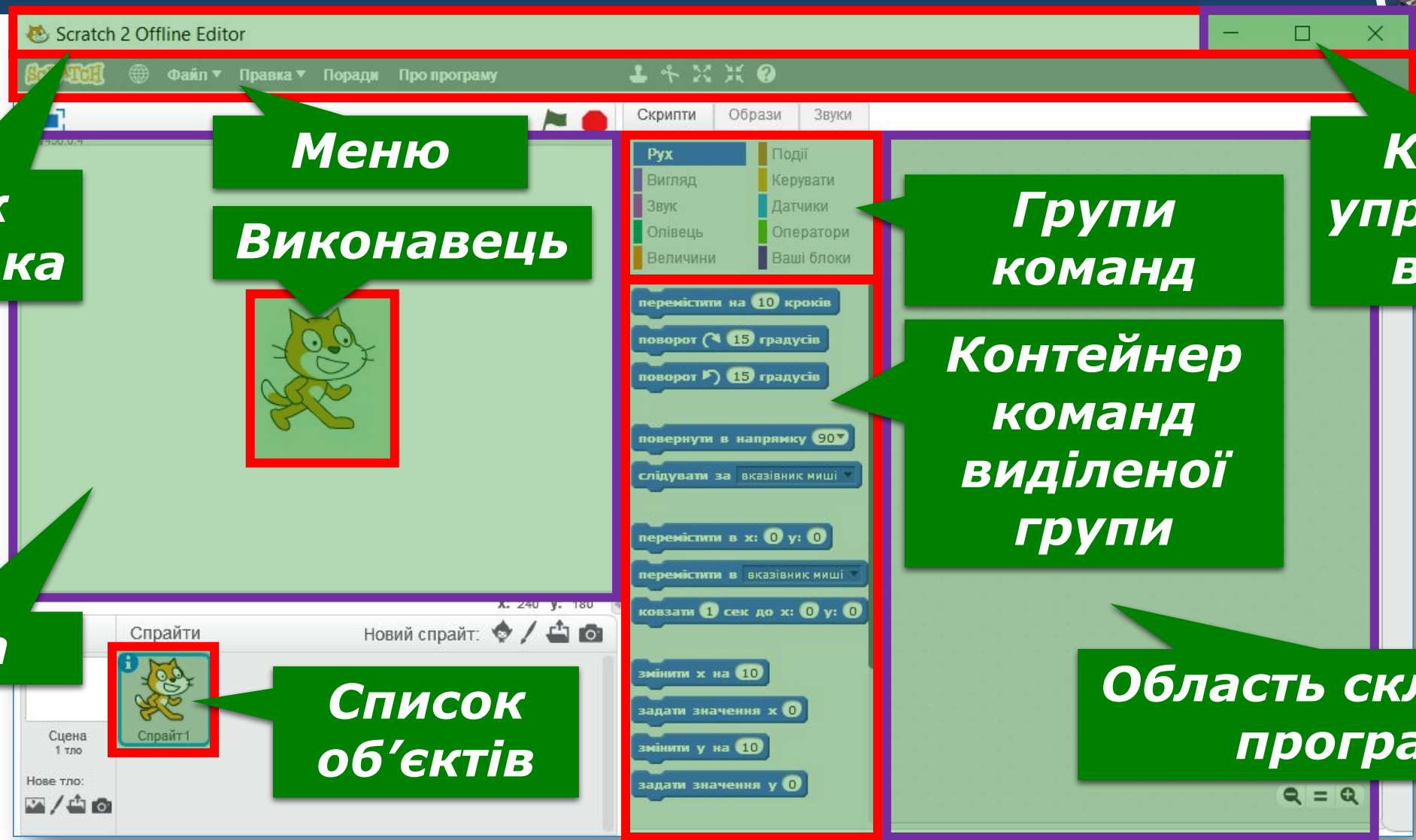
6



**Урок 26**

# Вікно Scratch 2

Розділ 3  
§ 3.1



**Рядок заголовка**

**Меню**

**Виконавець**



**Сцена**



**Список об'єктів**

**Групи команд**

**Контейнер команд виділеної групи**

**Кнопки управління вікном**

**Область складання програми**



**Ви вже знаєте, що над об'єктами у програмних середовищах можна виконувати різні дії:**



info

дублювати

вилучити

зберегти в локальний файл

- редагування,
- форматування,
- створення,
- видалення,
- збереження тощо.

**У середовищі *Scratch* переглянути перелік дій над спрайтами або застосувати їх можна, відкривши контекстне меню об'єкта.**

Ці та інші дії можна виконати і з використанням інструментів, які розміщено в **Рядку меню** програми.

**Дублювати**

**Вилучити**

**Викликати допомогу**



**Збільшити**

**Зменшити**

# Вкладені цикли

Розділ 3  
§ 3.2



Якщо серед команд тіла циклу є інші цикли, то такий фрагмент алгоритму називають **вкладеним циклом**.

опустити олівець

очистити

повторити 12

повторити 4

перемістити на 50 кроків

поворот 90 градусів

поворот 30 градусів

Цикл, у тілі якого розміщено інший цикл, називають **зовнішнім**.

Цикл, який міститься в тілі іншого циклу, називають **внутрішнім**.



**Цикли з передумовою можуть використовуватися у вкладених циклах і в *Scratch*.**

очистити

повторити поки не доторкається межа ?

опустити олівець

повторити 4

перемістити на 100 кроків

поворот 90 градусів

підняти олівець

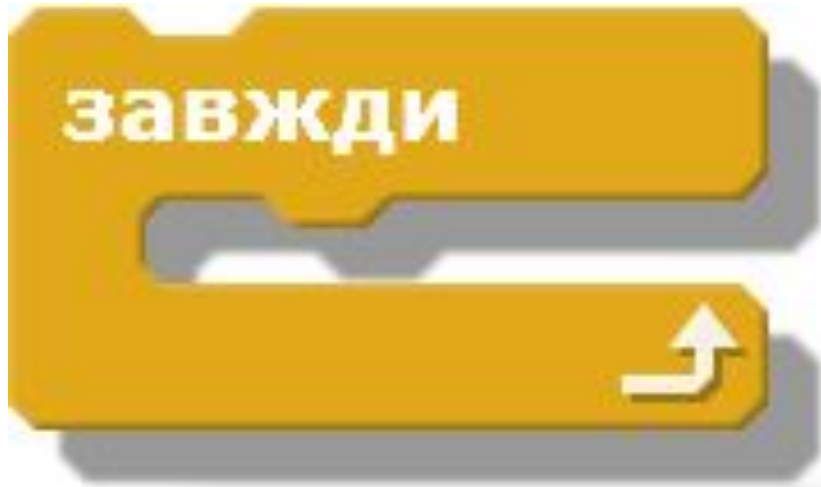
перемістити на 120 кроків

**Зовнішній цикл**

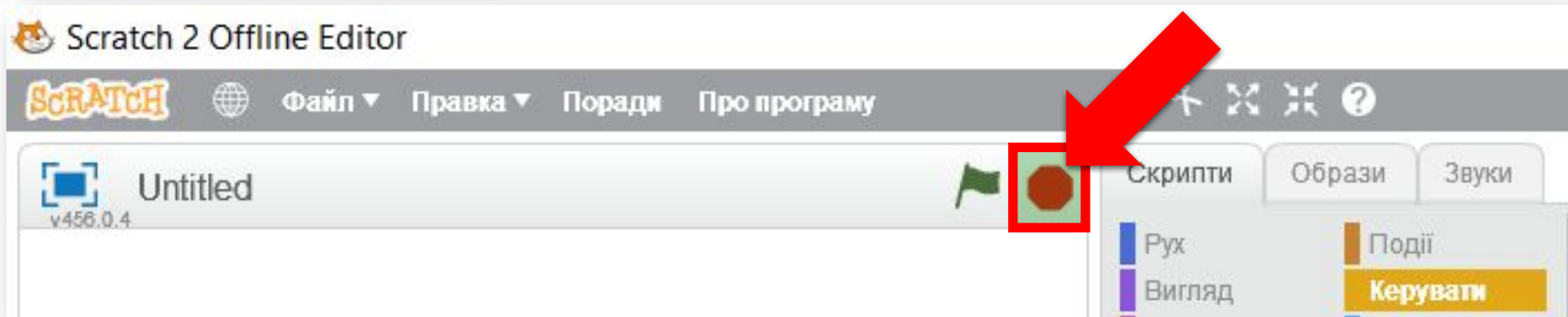
**Внутрішній цикл**



Зазначимо також, що в **Scratch** у вкладених циклах можна також використовувати цикл **Завжди**

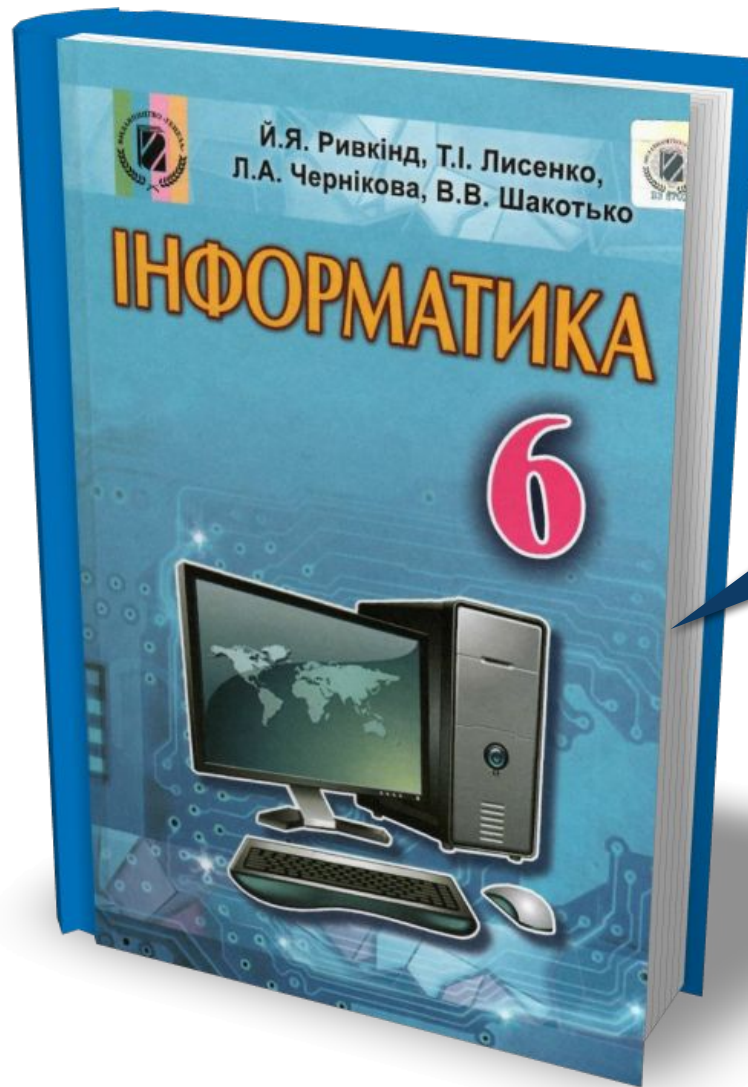


Команди тіла якого будуть виконуватися до моменту натиснення користувачем кнопки **Зупинити все**, що закінчує виконання всього проекту.



# Домашнє завдання

Розділ 3  
§ 3.2



*Проаналізувати  
§ 3.2, ст. 107-108*





**Пригадайте**

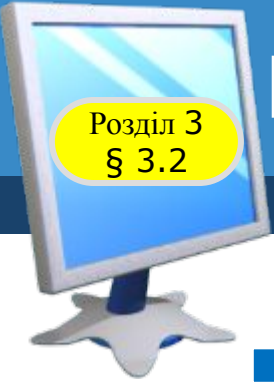
- ✓ Як змінювати значення властивостей об'єктів, у тому числі програмно;
- ✓ як скласти алгоритми з повтореннями для розв'язування поставленої задачі;

**Створіть**

**структуру папок:**  
**E:\6-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 26**

**Пам'ятайте**

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



Розділ 3  
§ 3.2

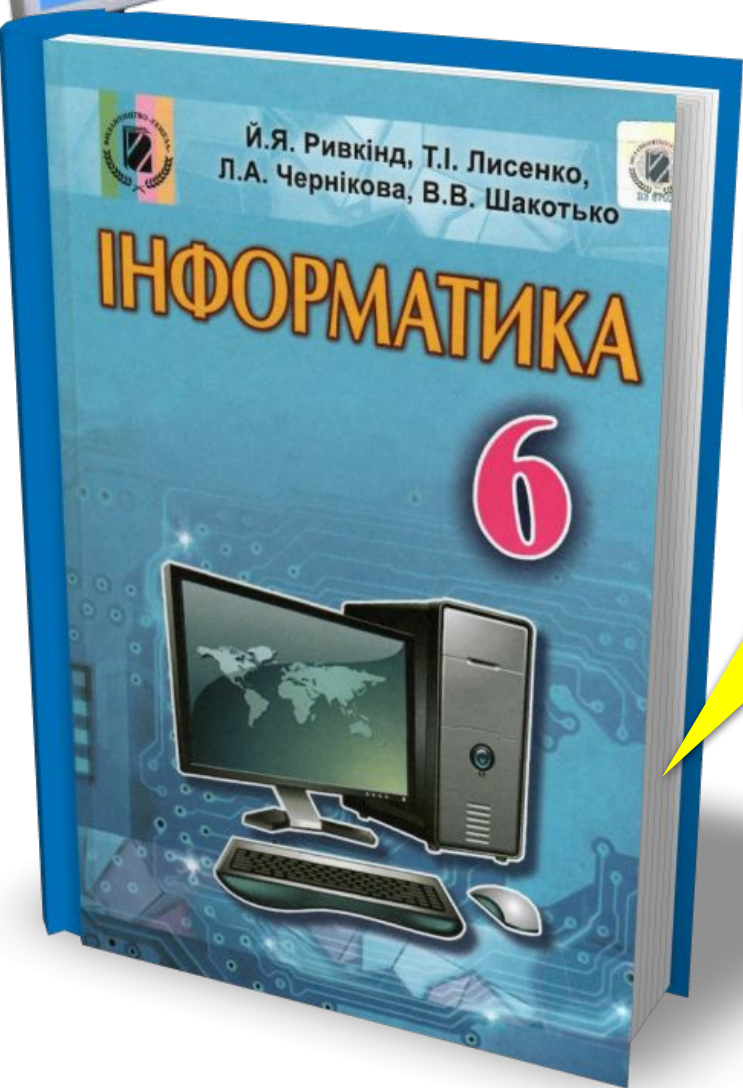
# Працюємо за комп'ютером



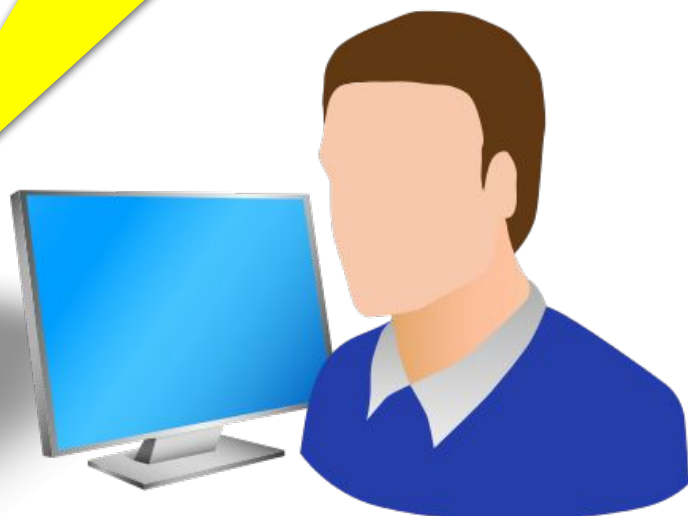
## *Практична робота 5*

***Проекти з  
вкладеними  
циклами***





**Сторінка  
107-108**

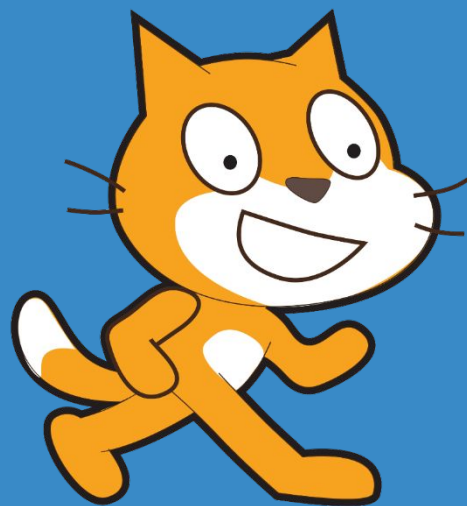


# ІНФОРМАТИКА

Дякую за увагу!



За новою програмою



**Урок 26**