

Цель проекта:

Развивать ум и интерес книгам

Обоснование

проекта: Дети с возрастом старше 10 лет. Детям которые хотят узнать авторов знаменитых книг и расширить свой кругозор.

Задачи проекта:

- ✓ Знакомства со SCRATCH
- ✓ Использование и постановление картинок и спрайтов
- ✓ Написание алгоритма по спарйтом
- ✓ Тестирование программы
- ✓ Исправление ошибки и реализация проекта



Название проекта: Тера с вопросами о книге

Сұлтанмуратова Жадыра
7в класс

Модель решения задачи в виде схемы и план достижения постановленной цели



Разработка алгоритма решаемой задачи



Входные и выходные данные

The image displays the Scratch software interface. On the left, a character asks, "как тебя зовут дружок?" (What's your name, friend?). The right side shows a script with the following blocks: "когда щелкнут по флагу" (when green flag clicked), "сменить костюм на tera-a" (change costume to tera-a), "играть звук Daft+Punk+feat.+Pharrell+Williams++Get+Lucky" (play sound), "говорить Привет в течение 2 секунд" (say Hello for 2 seconds), "спросить как тебя зовут дружок? и ждать" (ask "what's your name, friend?" and wait), "ждать 2 секунд" (wait 2 seconds), "сказать Мы начинаем" (say "We are starting"), "спросить Кто автор книги Бегущий в Лабиринте? и ждать" (ask "Who is the author of the book 'The Maze Runner'?" and wait), and an "если" (if) block with the condition "ответ = Джеймс Дешнер" (answer = James Dashner). The "если" block contains "сменить костюм на tera-c" (change costume to tera-c) and "сменить костюм на tera-d" (change costume to tera-d). The "если" block is followed by "иначе" (otherwise) and "сменить костюм на tera-d" (change costume to tera-d). On the far right, there are more blocks: "когда клавиша нажата" (when key pressed), "играть звук" (play sound), "сменить костюм на tera-b" (change costume to tera-b), "спросить Кто автор книги Бегущий в Лабиринте?" (ask "Who is the author of the book 'The Maze Runner'?"), "если ответ = Джеймс Дешнер" (if answer = James Dashner), "сменить костюм на tera-c" (change costume to tera-c), "иначе" (otherwise), "сменить костюм на tera-d" (change costume to tera-d), "когда клавиша нажата" (when key pressed), "сменить костюм на tera-b" (change costume to tera-b), and "играть звук" (play sound).

ВХОДНЫЕ

ВЫХОДНЫЕ

Заключение

- ▣ Я выбрала тему связано для людей которые любят читать книги. Точнее для книгалюбов. Для детей старше 10 лет. И разработала я проект в скретче. Используя разные способности программы. Я думала что достига цели. Потому что я провела интервью с разными и не похожими на друг друга людьми. И они все пришли к одному выводу.
- ▣ Недостатки: мало вопросов
- ▣ Преимущество: яркий стиль, хорошая музыка