

ІНФОРМАТИКА

Створення програмованих проєктів

4

За програмою нової української школи



Урок 25

teach-inf.com.ua



Ти дізнаєшся

- як скласти проєкт у середовищі Скретч;
- як обмінюються складеними проєктами.

Дотримуйся правил

□ роботи з комп'ютером.



*Тобі з друзями вже
багато разів
доводилося
працювати над
проєктами на
інших уроках.*

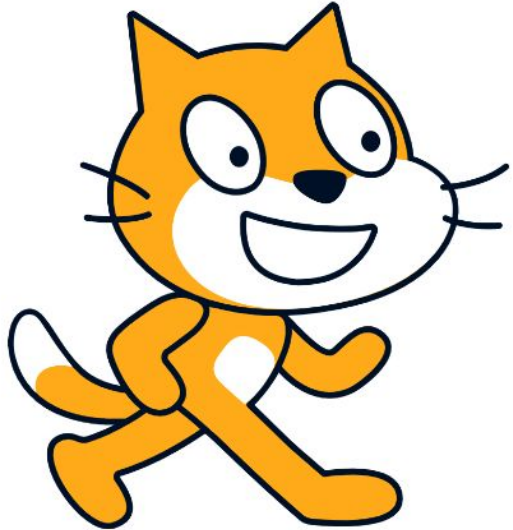


Як скласти проєкт у середовищі Скретч?

Розділ 3
§ 25



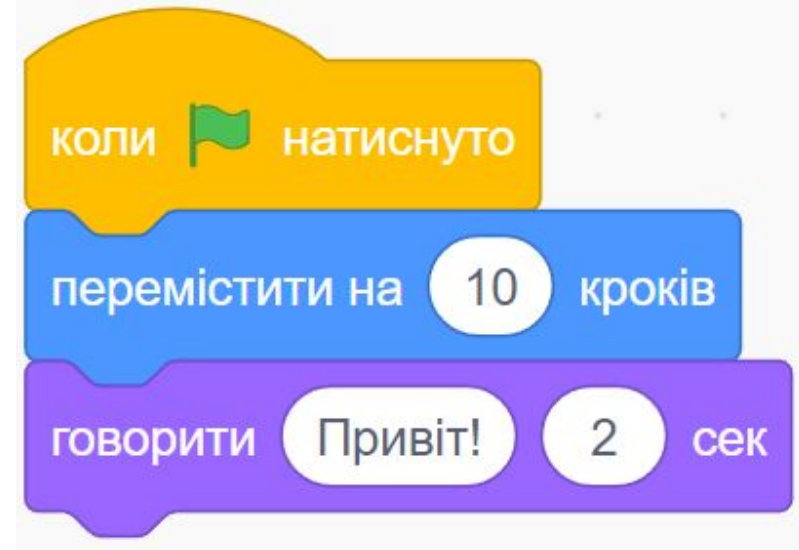
Зображення виконавців



Фон сцени



Алгоритм



Які можна зберегти у файлі та завантажити собі на комп'ютер чи відкрити, у середовищі Скретч об'єднані під однією назвою — **проєкт.**

Як складати проєкт у середовищі Скретч?

Розділ 3
§ 25



Чому виріб, який ти самостійно плануєш і готуєш на уроках з технологій і дизайну, та файл у середовищі Скретч мають однакову назву — проєкт?



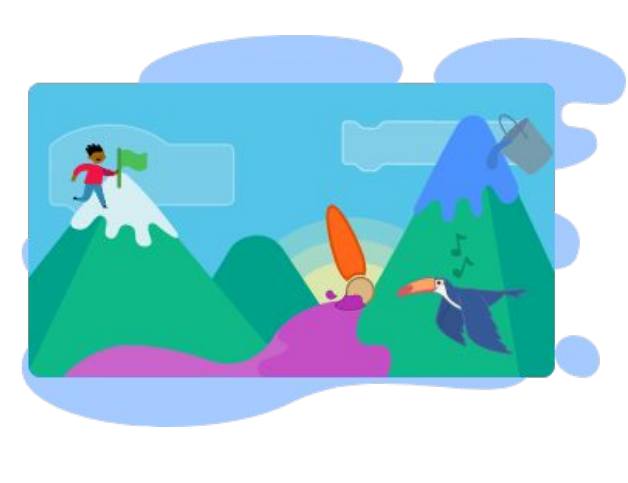
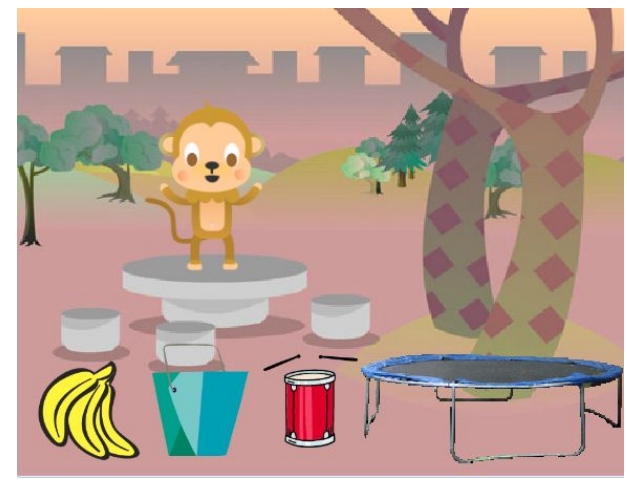
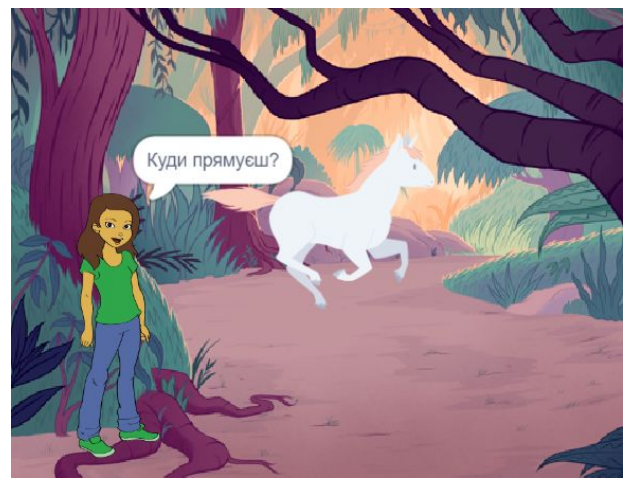
У середовищі Скретч можна розв'язувати різноманітні задачі, створювати цікаві проєкти:

історії

мультфільми

ігри

навчальні програми





Створюючи власний проект, використовуй план:

1. Придумай ідею проекту

За потреби обговори її з друзями, вчителем, батьками. Якщо необхідно, використай навчальний матеріал уроків.





(Продовження...) План створення проєкту

2. Передбач результат проєкту — які події мають відбуватися на сцені.

3. Сплануй хід виконання

придумай виконавців і їхні образи, поміркуй про фон сцени, визнач послідовність зміни подій на сцені.

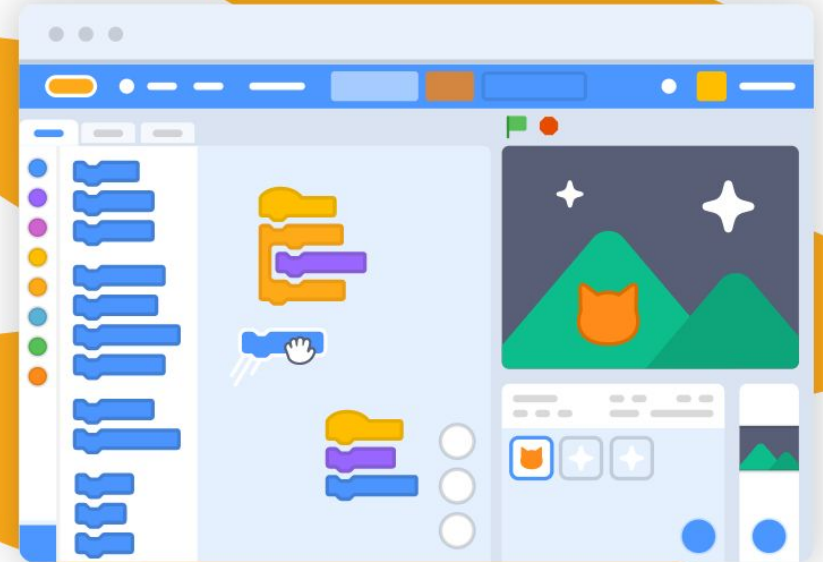




(Продовження...) План створення проєкту

4. Реалізуй сплановане в середовищі Скретч

Пам'ятай, що для того, щоб на сцені відбулася деяка подія, можна використати різні команди. Проєкт буде цікавим для інших користувачів, якщо в ньому використано щонайменше команд.





Якщо проєкт буде виконуватись групою, то потурбуйтеся, щоб правильно розподілити завдання в групі.

Добре, коли після спільного обговорення і планування кожен складе алгоритм для окремого виконавця, а тоді хтось об'єднає всі алгоритми виконавців в одному файлі проєкту.



Як скласти проєкт у середовищі Скретч?

Розділ 3
§ 25



(Продовження...) План створення проєкту

5. Збережи проєкт і перевір відповідність його результату попередньому задуму.

Scratch

Файл | Правка | Посібники

Код | Об'єкти

Новий

Load from computer

Вивантажити на ваш комп'ютер

Рух

перемістити

поворот на 15 градусів

поворот на 15 градусів

перейти до випадкова позиція

перемістити в x: 0 y: 0

Як скласти проект у середовищі Скретч?

Розділ 3
§ 25



Як відрізняється план підготовки проекту, якщо його створювати одному, від плану проекту, який буде реалізований у групі?





Для усіх, хто працює в середовищі Скретч, на сайті за посиланням **scratch.mit.edu** створена спільнота. Тобі вже доводилося використовувати меню **Створити** для того, щоб перейти в редактор Скретч онлайн.

ScrATCH

Створити

Вивчати

Ідеї

Про Скретч

Пошук

Приєднатись

Увійти

Створюйте історії, ігри та анімації
Діліться ними з іншими по всьому світу

Розпочати творити

Приєднатись



Якщо обрати **Вивчати**, тоді можна перейти в бібліотеку проектів, які створила спільнота Скретч.

SCRATCH Створити Вивчати Ідеї Про Скретч Пошук Приєднатись Увійти

Вивчати

Проекти Студії

Усі Анімації Арт Ігри Музика Історії Посібники Тренди

INTRO CONTEST[OP...
Elektro_Zeus

Для Скретчтейл: Лу...
-luni

1v2
-luni

стрелки или *wasd* чтоб ходить
Platformer cube
traincrisis



З допомогою дорослих ти також можеш приєднатись до спільноти та розміщувати свої проєкти. Щоб переглянути проєкт у бібліотеці, достатньо обрати його у списку та перейти до сторінки проєкту.



Створити

Вивчати

Ідеї

Про Скретч

Пошук

Приєднатись

Увійти

Створюйте історії, ігри та анімації
Діліться ними з іншими по всьому світу

Розпочати творити

Приєднатись



Керування проєктом здійснюється так само, як і в середовищі Скретч.

А щоб переглянути, які команди використані в алгоритмі проєкту, та спробувати створити свій, слід натиснути кнопку **Переглянути код.**

FISHY RIVER: A GAME.
by MJM3

Ремікс

Переглянути код

Вказівки

Use the arrow keys to move, and up to jump. Stay on the moving logs! Don't fall in the water! Avoid the jumping fish, or you will lose a life! Collect coins to earn points. You have three lives. Can you beat the highscore?

Замітки та подяки

New Game:
<https://scratch.mit.edu/projects/443612694/>
It's been three weeks since I was active, because I've been very busy. I'm still somewhat demotivated, but I was still able to finish this project :)
Let me know if there are any bugs.
Credit to Nintendo for songs from Yoshi's Island

3002 2500 125 68442

© 25 жовт. 2020

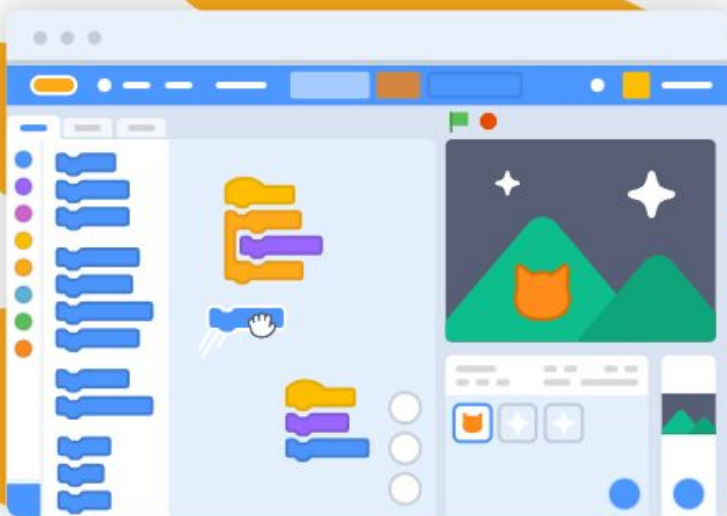
Звіт

Додати в Студію

Copy Link



Багато корисного є на сайті Скретч на сторінці **Ідеї: посібник, настанови до окремих проектів і приклади проектів для початківців.**



Прості проекти

Ви можете експериментувати з простими проектами, а також перероблювати їх, щоб створити власні.

[Переглянути прості проекти](#)

Фізкультхвилинка

Розділ 3
§ 25



Працюємо за комп'ютером

Розділ 3
§ 25



**Сторінка
139-140**





Завдання. Навчальний проєкт

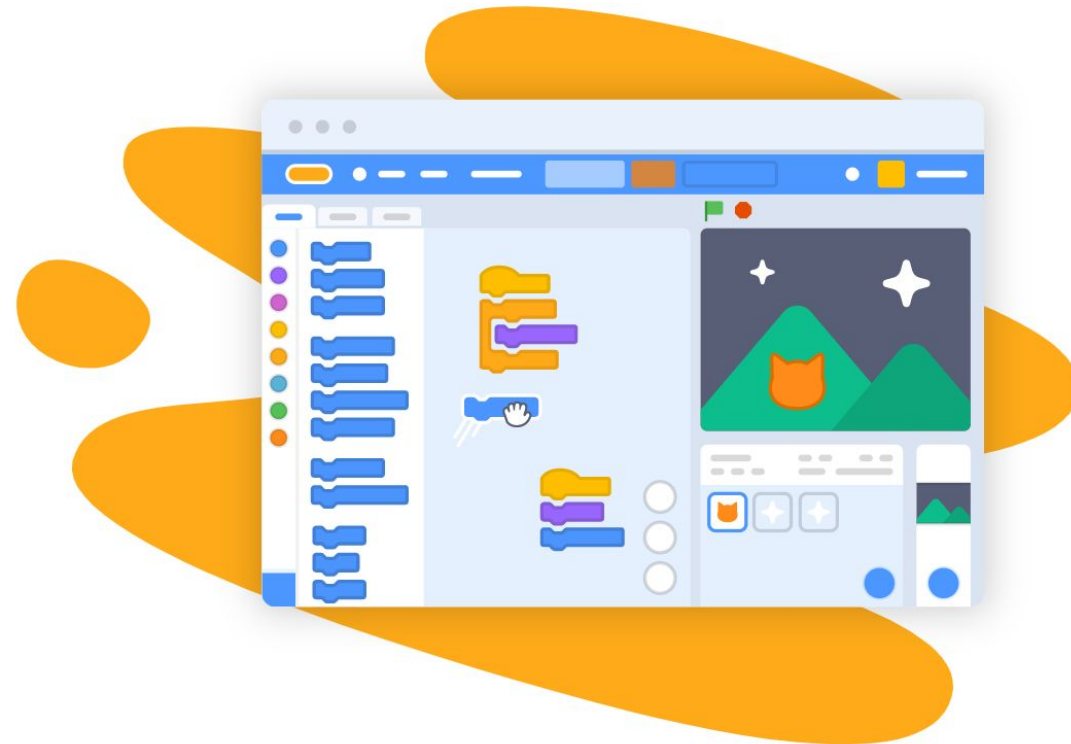
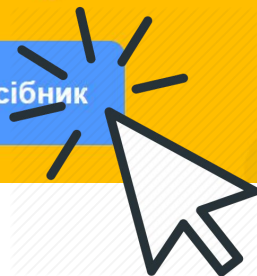
Виконай навчальний проєкт в середовищі Скретч



Що ви створите?



Обрати посібник



ІНФОРМАТИКА

Дякую за увагу!



4

За програмою нової української школи



SCRATCH

Урок 25

teach-inf.com.ua