

**Я ДОСЛІДЖУЮ**

**СВІТ**

# Зміна виконавця у середовищі Скретч

**2**

За програмою нової української школи



**SCRATCH**

**Урок 30**



## **Ти дізнаєшся:**

- що містить вікно середовища Скретч;
- що таке «спрайт»;
- як змінити виконавця в середовищі Скретч;
- як працювати зі збіркою спрайтів.

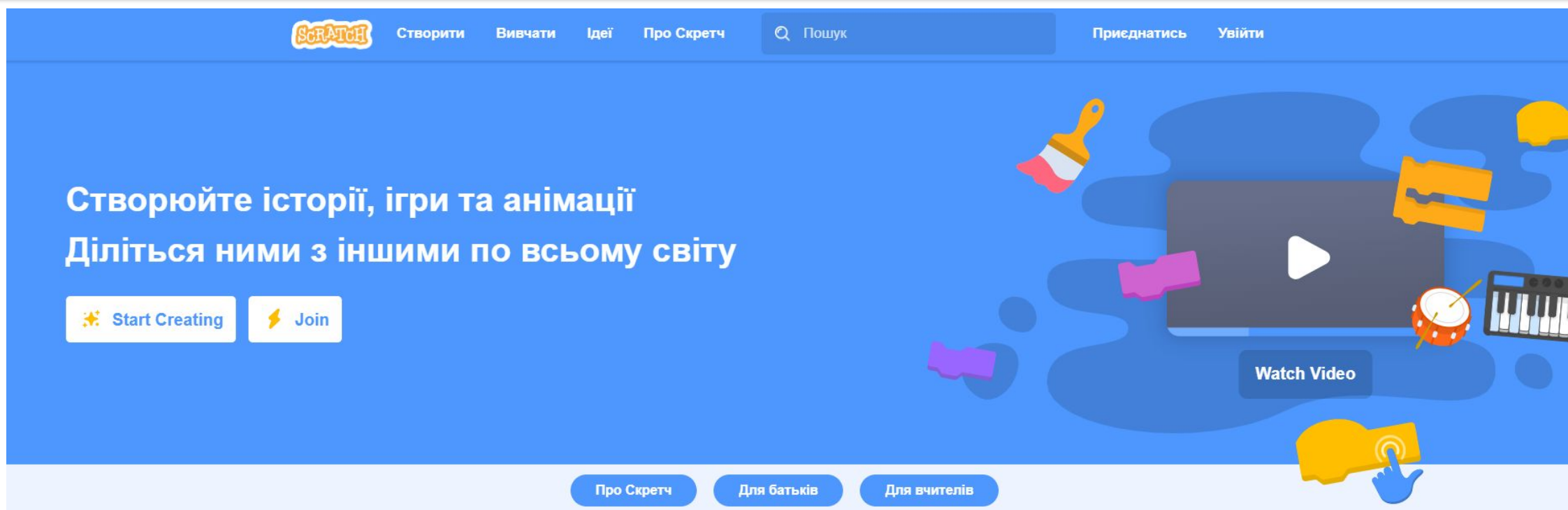
## **Дотримуйся правил:**

- роботи з комп'ютером.

# Як створити свого власного виконавця алгоритму?



**Прикладом комп'ютерного середовища виконання алгоритмів, у якому можна самому обирати виконавців, складати й виконувати алгоритми, є програмне середовище **Скретч**.**

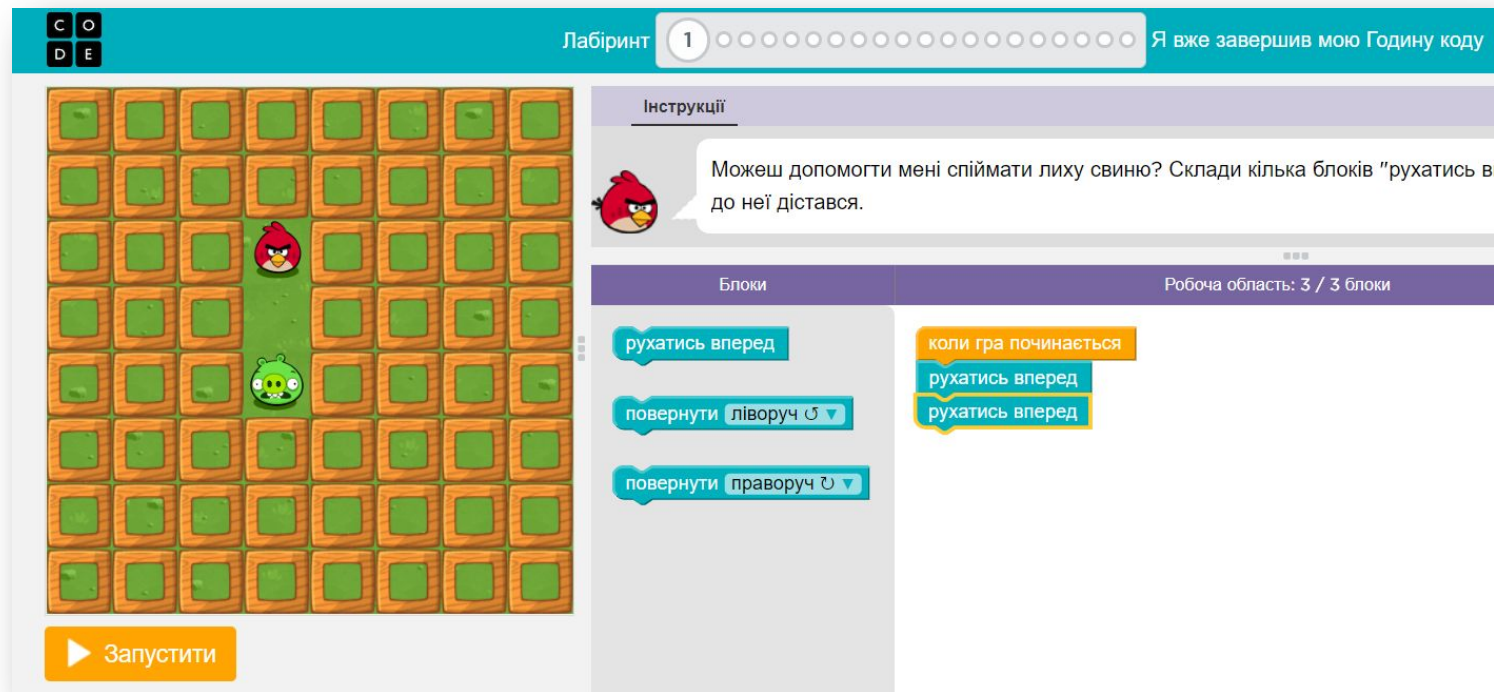


# Як створити свого власного виконавця алгоритму?

Розділ 5  
§ 30



**Які програмні середовища виконання алгоритмів тобі доводилося використовувати? Які алгоритми потрібно було скласти? Хто описував завдання для складання алгоритмів?**



# Як створити свого власного виконавця алгоритму?



**Розробники комп'ютерних програм постійно покращують створені середовища. Ми працюватимемо із середовищем, яке:**

**можна завантажити на сайті **Скретч****

**або**

**використовувати таке ж середовище онлайн**

**<https://scratch.mit.edu/download>**



**<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>**



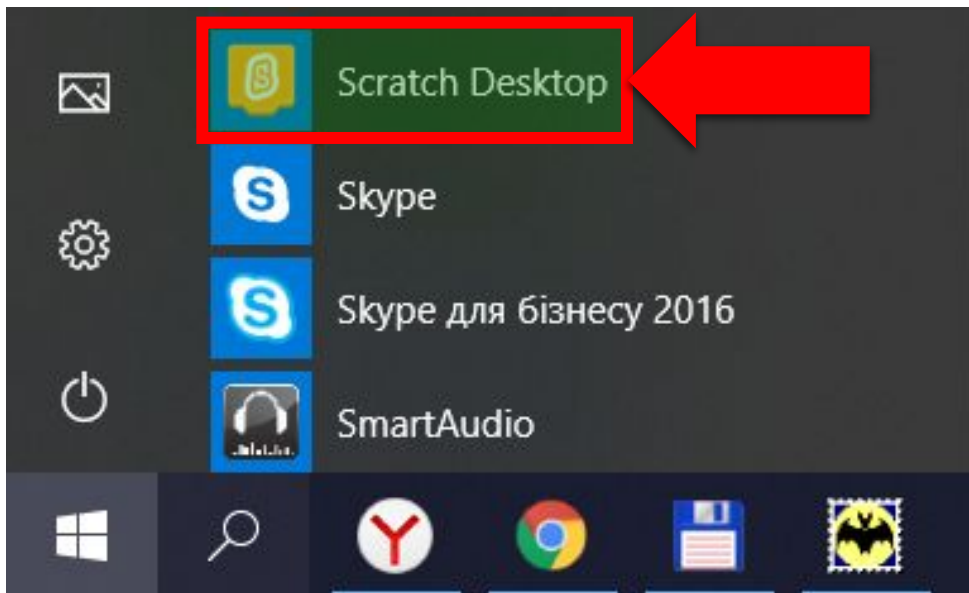
# Як створити свого власного виконавця алгоритму?

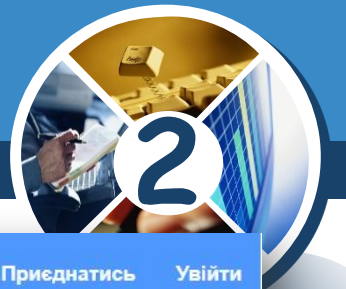


*Встановлене на комп'ютері середовище **Скретч** можна завантажувати з:*

*Головного меню*

*За допомогою значка на Робочому столі*





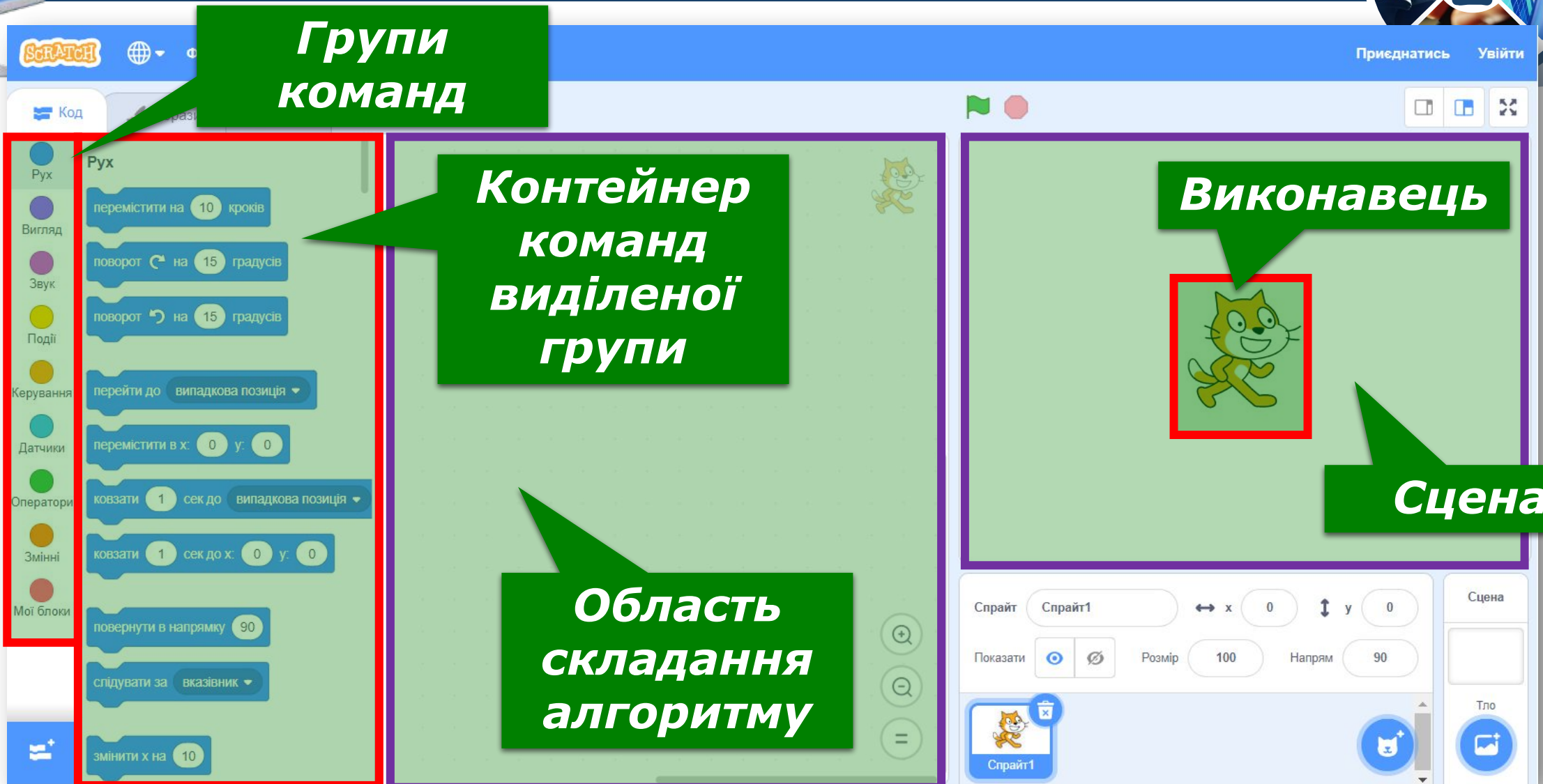
**Групи команд**

**Контейнер команд виділеної групи**

**Виконавець**

**Сцена**

**Область складання алгоритму**



# Як створити свого власного виконавця алгоритму?

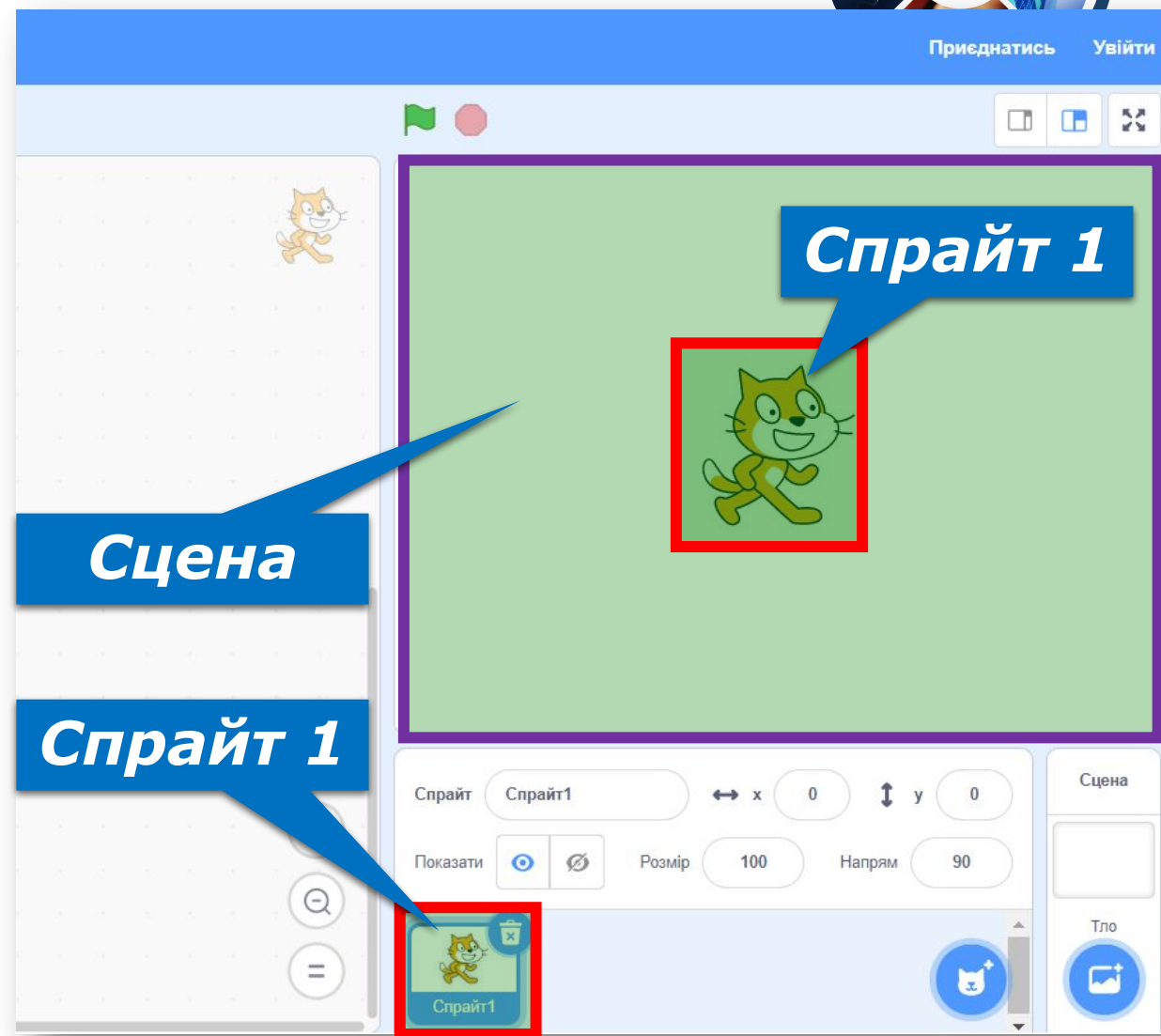
Розділ 5  
§ 30



Виконавцем алгоритму в середовищі є об'єкт з іменем **Спрайт 1**, який виконує алгоритм на сцені.



Якими були виконавці в комп'ютерних середовищах, що тобі доводилося використовувати?





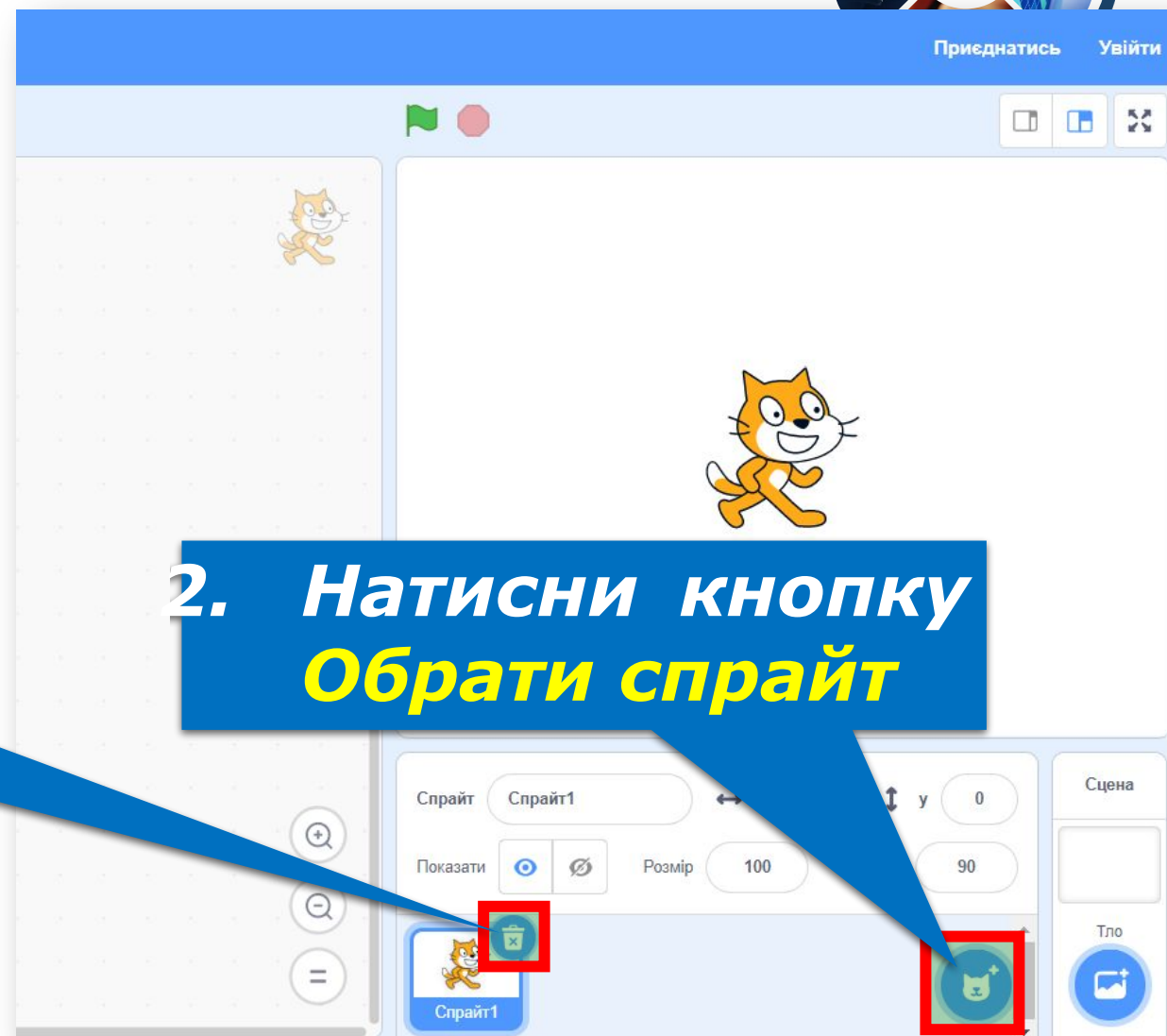
# Як створити свого власного виконавця алгоритму?



**Виконавця алгоритму можна замінити. Це роблять за такою інструкцією зміни виконавця.**

**1. На спрайті натисни кнопку**

**2. Натисни кнопку *Обрати спрайт***



















## (Продовження...) Зміна виконавця алгоритму

В. У вікні, що відкрилося, вибери потрібне зображення.

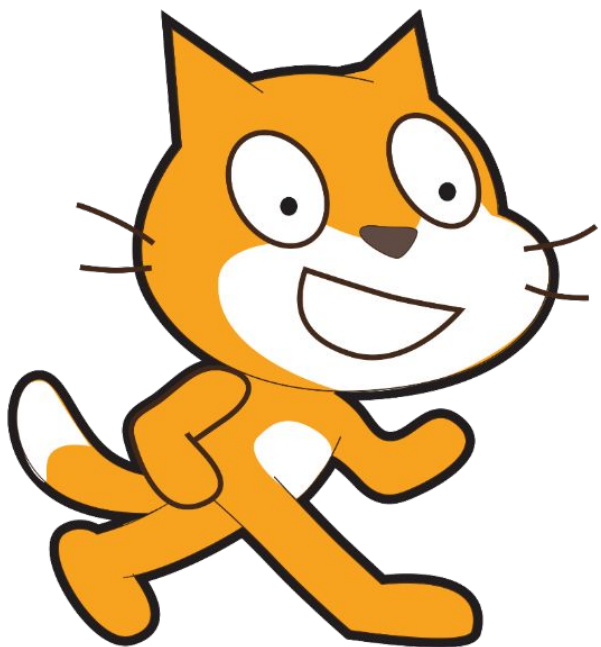
← Назад Оберіть спрайт

Шукати Усі Тварини Люди Фантазії Танцювальна музика Музика Спорт Їжа Мода Літери

 Abby	 Amon	 Andie	 Anina Dance	 Apple	 Arrow1	 Avery
 Avery Walk...	 Ball	 Ballerina	 Balloon1	 Bananas	 Baseball	 Basketball

# Розгадай кросворд

Розділ 5  
§ 30



				1		
				С		
2	С	К	Р	И	П	Т
				Р		
3	С	Ц	Е	Н	А	
				Й		
4	С	К	Р	Е	Т	Ч

Green checkmarks are placed to the right of the words 'СКРИПТ', 'СЦЕНА', and 'СКРЕТЧ', and below the letter 'Й'.



**4. Середовище програмування, де можна створювати власні програми, ігри, цікаві історії, мультфільми та багато іншого.**





**У трьох дівчаток разом було 20 олівців. У Тетянки та Валі разом було 15 олівців. У Валі й Оксани разом - 12 олівців. Скільки олівців було у кожної дівчинки?**



**Відповідь:**

**Оксана**

**5**

**Валя**

**7**

**Тетянка**

**8**



*На уроці фізкультури учні вишикувалися в шеренгу. Іванко побачив, що він п'ятий зліва і сьомий справа. Скільки хлопчиків було в шерензі?*



**Відповідь:**

**11**



***У хлопчика сестер і братів порівну. Кого в сім'ї більше: синів чи дочок? На скільки?***



[dreamstime.com](http://dreamstime.com)

***Відповідь:***

***Синів***

***На один***

# Фізкультхвилинка

Розділ 5  
§ 30





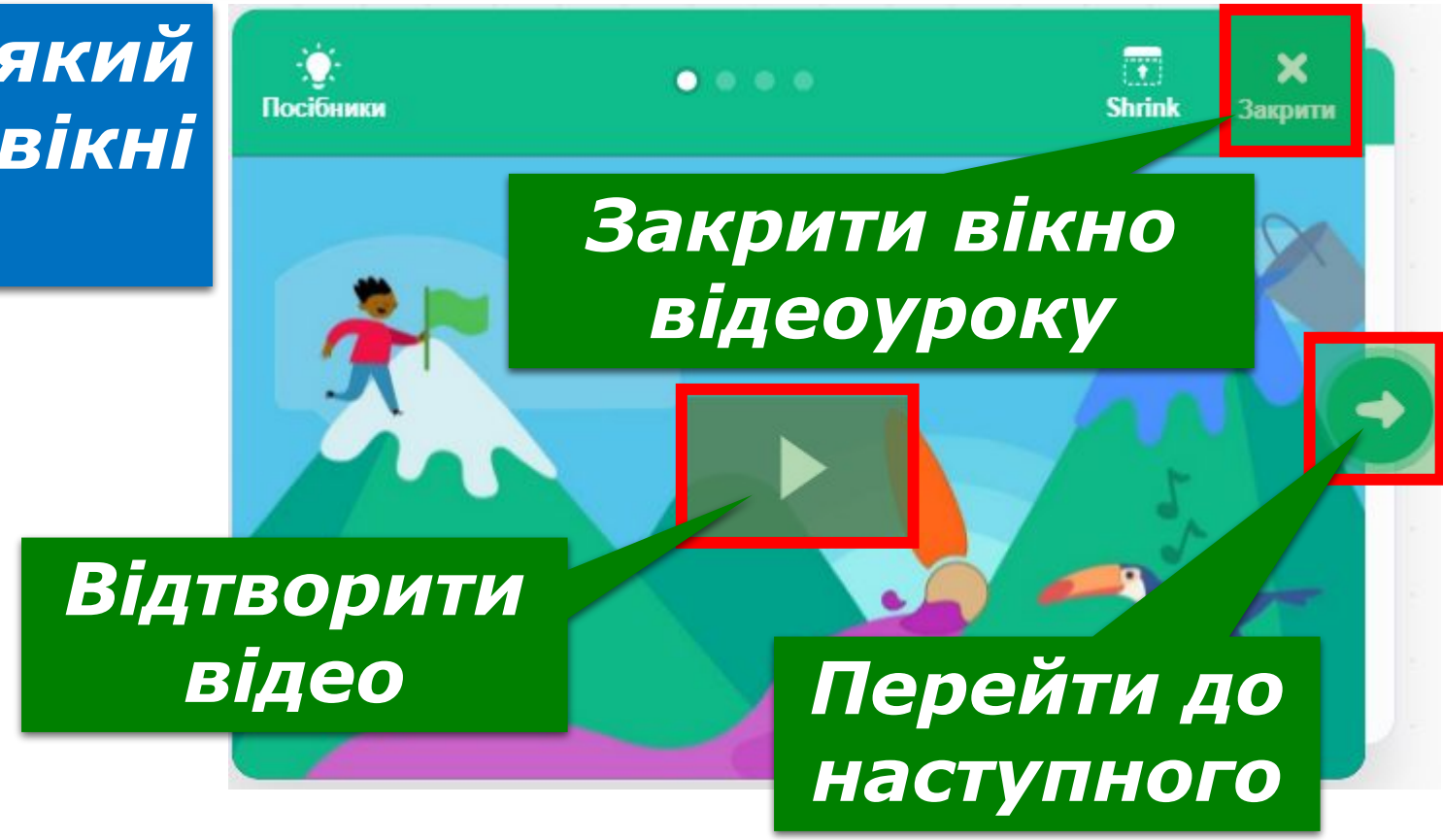
**Сторінка  
124**





## Завдання. Робота із середовищем Скретч

1. Відкрий вікно середовища Скретч.
2. Відтвори відеоурок, який відкривається у вікні середовища.



Посібники

Shrink

Закрити

**Закрити вікно відеоуроку**

**Відтворити відео**

**Перейти до наступного**

**Я ДОСЛІДЖУЮ**

**СВІТ**



**Дякую за увагу!**

За новою програмою



**Урок 30**