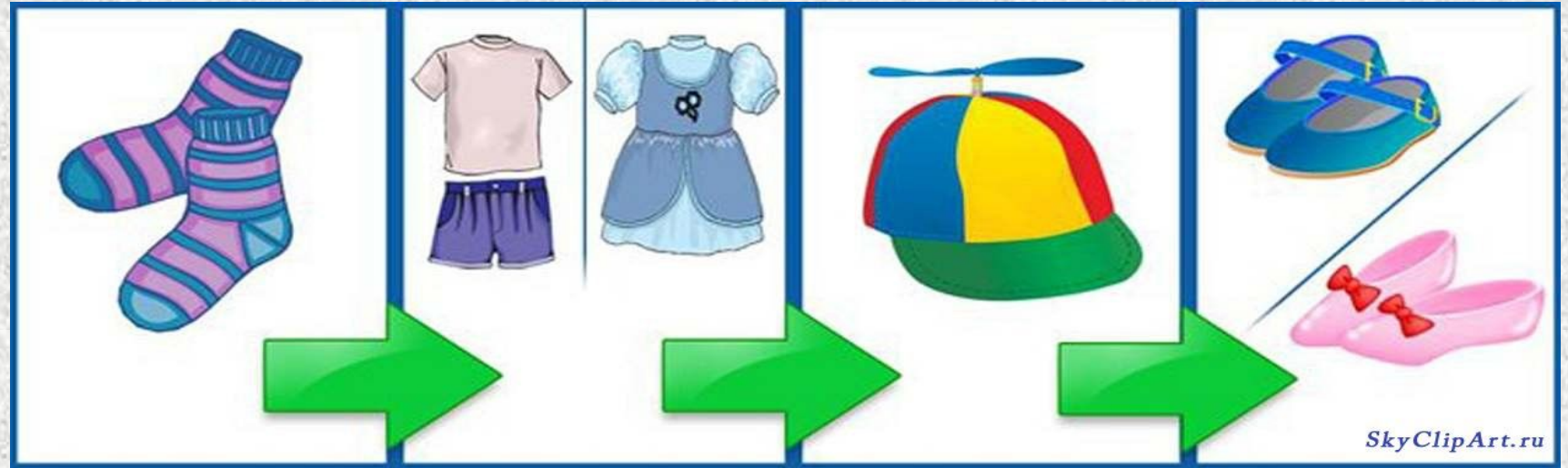


Лабиринт и художник: последовательность

СЛОВАРЬ: ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Последовательное выполнение действий – это выполнение действий друг за другом.



ЛАБИРИНТ

На этом этапе мы будем писать программу, для того чтобы помочь птичке из «Angry birds» найти свинью.

Для этого нужно расположить блоки в строго определенном порядке и последовательности.

Все повороты (налево или направо) мы будем осуществлять с точки птичьего зрения.

Птичка может либо поворачиваться, либо делать шаг.

Сообщить об ошибке

Этап 3: Лабиринт: Последовательность 5 ЕЩЕ

Привет, Alina

STUDIO

Сохраняй спокойствие и помоги мне найти вредную свинью. Иначе я могу разозлиться!

Блоки Место сбора блоков: 1 / 9 блоков Начать заново Показать код

переместить вперед при запуске

повернуть налево

повернуть направо

Выполнить шаг

Посмотреть решения

Русский

Политика конфиденциальности | Авторские права | Ещё

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЯ

Перечень пройденных тем, необходимых для выполнения задания:

- Презентация №1
- Презентация текущего занятия

Основные понятия:

- Алгоритм;
- Последовательность.

Цель практического задания:

Зайти на сайт <https://code.org>. Выполните вход в личный кабинет.

Выполните задание:

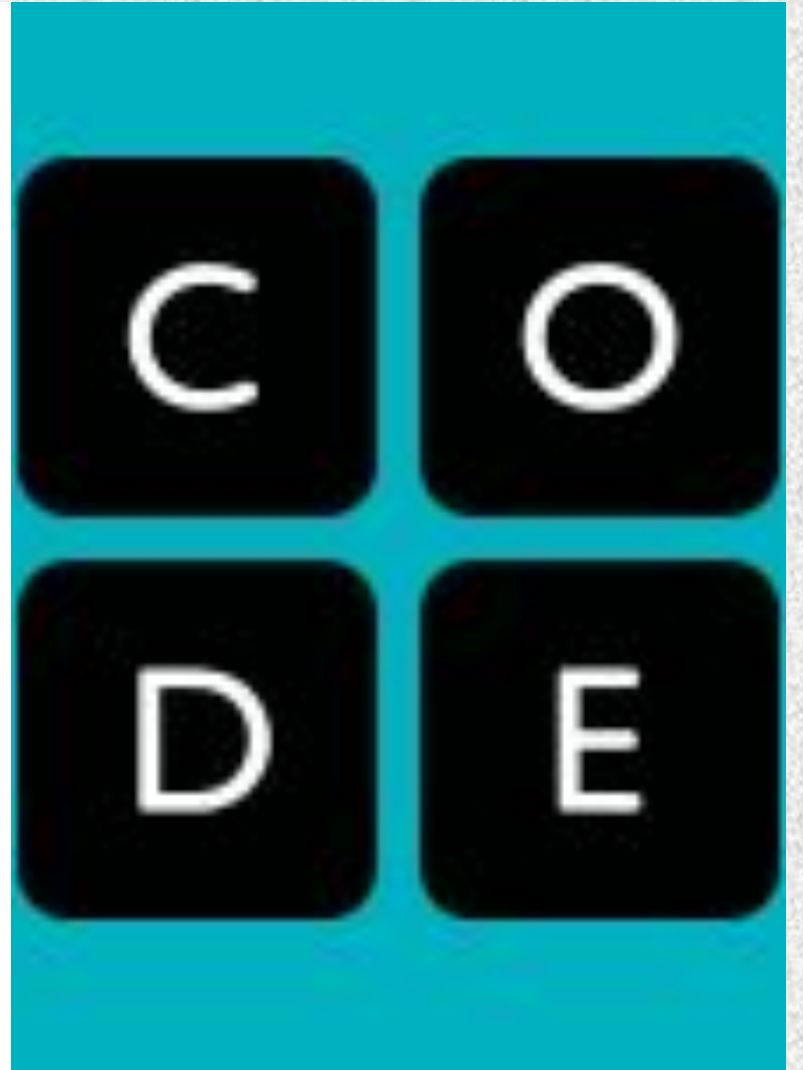
- Этап 3: Лабиринт: последовательность.



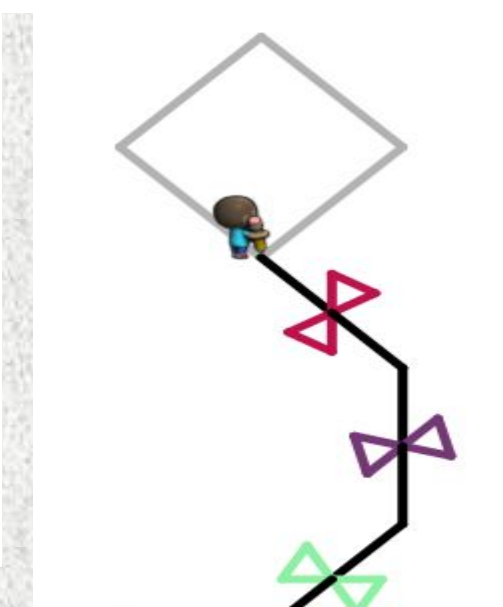
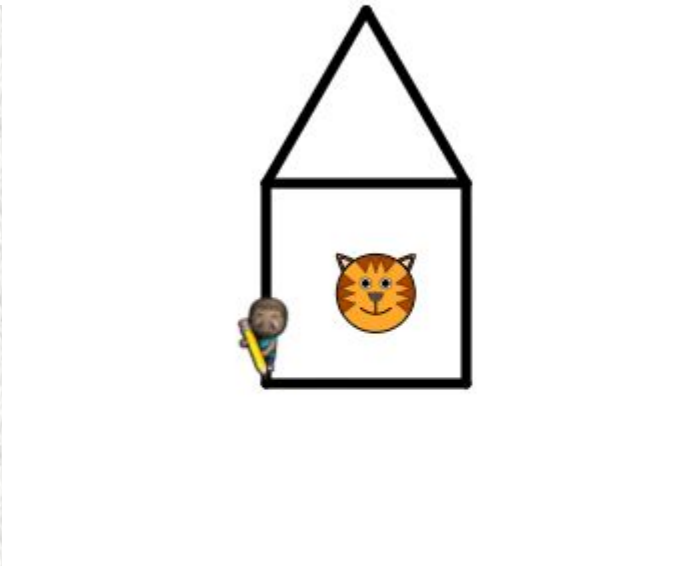
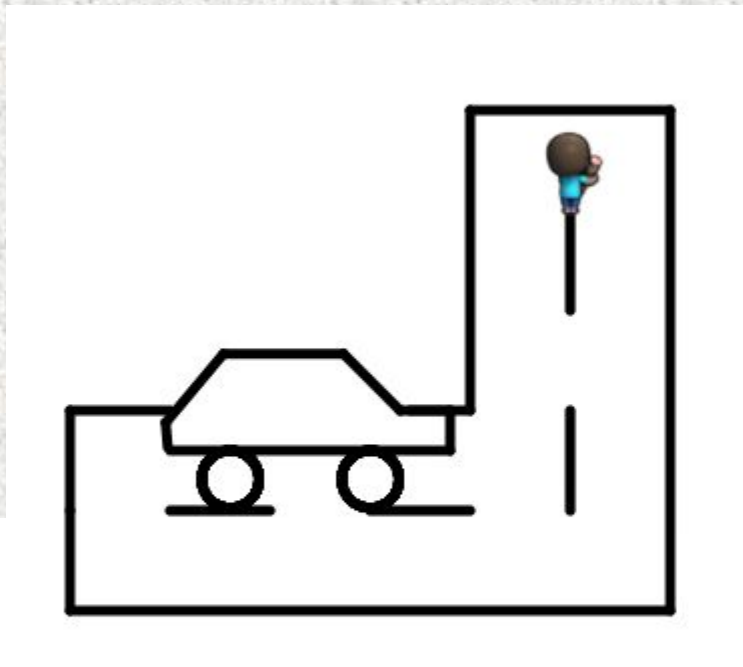
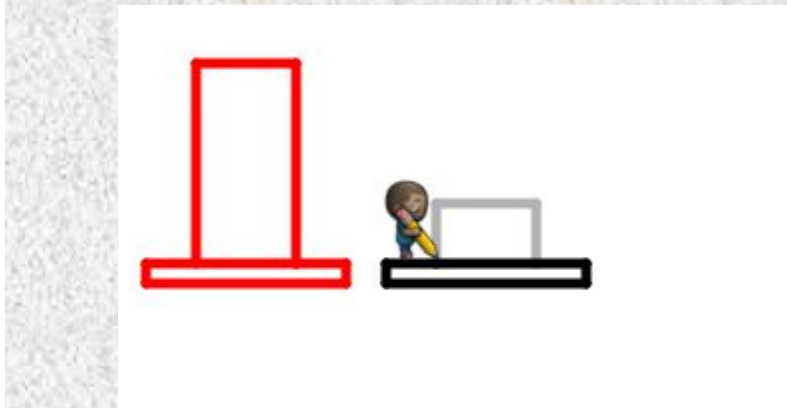
Выполняй задания друг за другом. Если возникают вопросы – не стесняйся, спрашивай преподавателя!

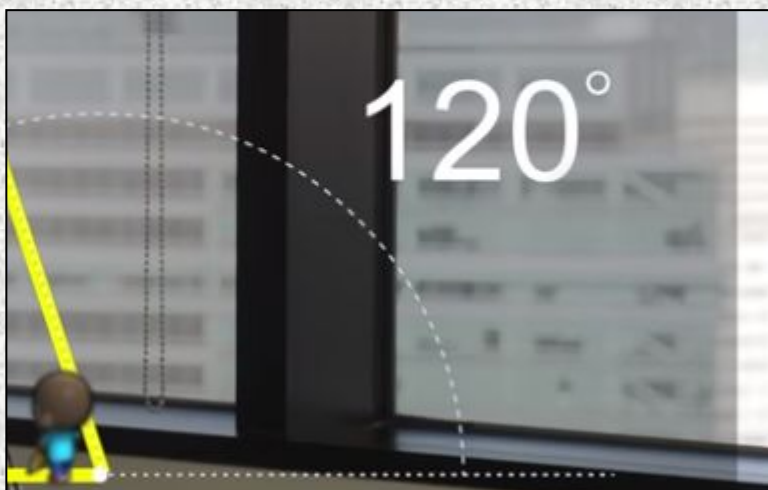
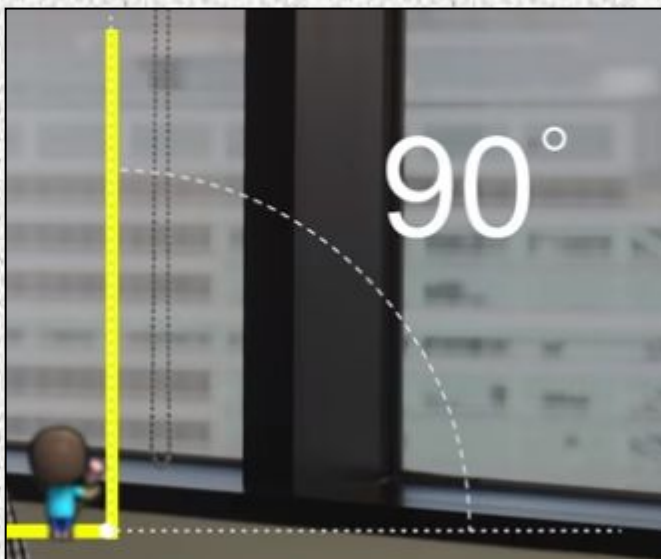
Критерии оценки:

- «Разработчик» – задание полностью выполнено.
- «Юниор» – не выполнен один пункт задания.
- «Студент» - не выполнено больше одного пункта задания.



Художник





переместить вперед ▾ на 100 точек

повернуть вправо ▾ на 90 ▾ градусов

повернуть влево ▾ на 90 ▾ градусов

прыгнуть вперед ▾ на 100 точек

задать цвет 

задать цвет  случайный цвет

при запуске

повернуть влево ▼ на 90 ▼ градусов

переместить вперед ▼ на 30 точек

повернуть вправо ▼ на 90 ▼ градусов

переместить вперед ▼ на 50 точек

повернуть вправо ▼ на 90 ▼ градусов

переместить вперед ▼ на 30 точек

```
turnLeft(90);
```

```
moveForward(30);
```

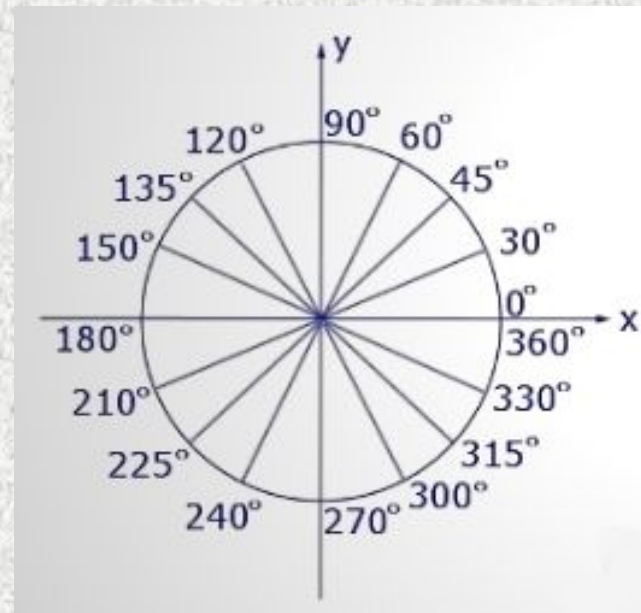
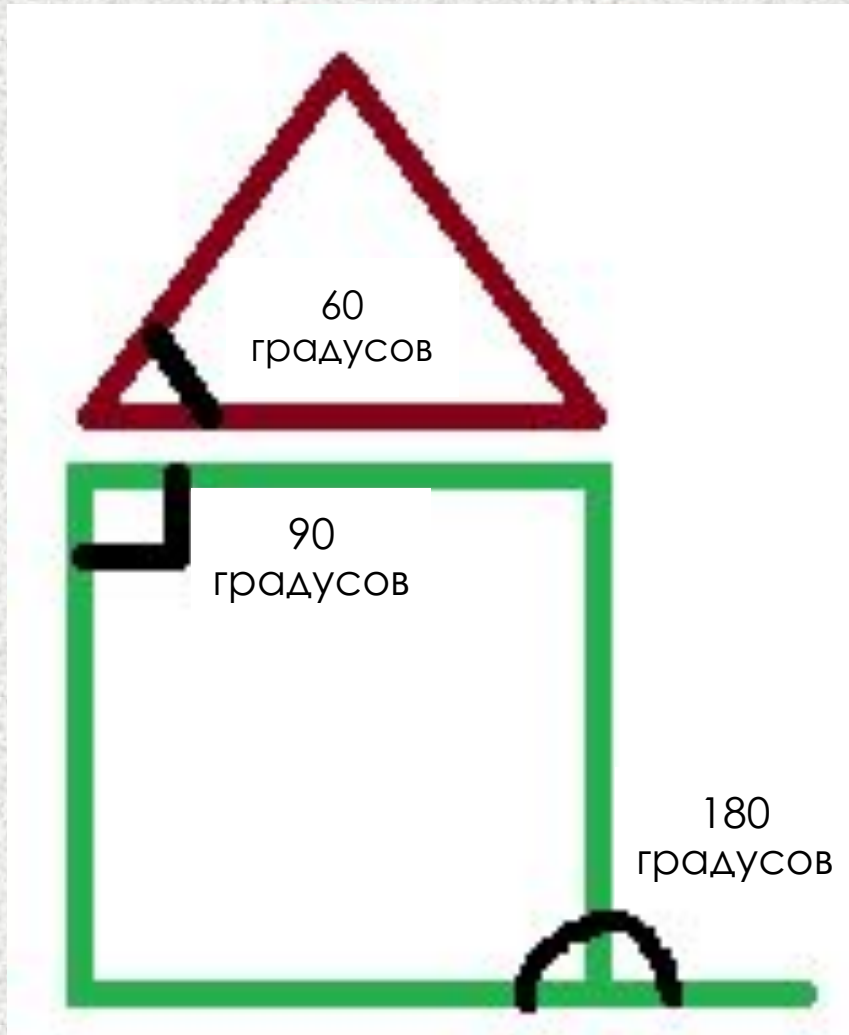
```
turnRight(90);
```

```
moveForward(50);
```

```
turnRight(90);
```

```
moveForward(30);
```

ИНФОРМАЦИОННЫЙ СЛАЙД

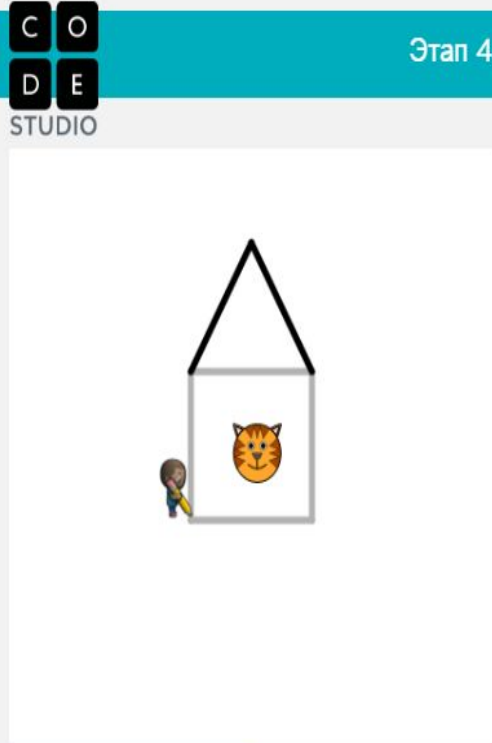


ХУДОЖНИК

На этом этапе мы будем писать программу, для того чтобы персонаж, делая шаги, оставлял за собой нарисованную линию.

Для этого нужно расположить блоки в строго определенном порядке и последовательности.

Также необходимо будет указывать **аргументы** – значения, уточняющие какое-либо действие.



Сообщить об ошибке

STUDIO

Этап 4: Художник: Последовательность 5

ЕЩЕ

Привет, Alina

Помоги мне закончить дом для этого кота.

Блоки Место сбора блока Начать заново Показать код

переместить вперед на 100 пиксели

повернуть вправо на 90 градусов

повернуть влево на 90 градусов

прыгнуть вперед на 100 пиксели

здать цвет

здать цвет случайный цвет

при запуске

переместить вперед на 100 пиксели

✓ вперед

назад

Выполнить

Русский

Политика конфиденциальности | Авторские права | ЕЩЕ

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЯ

Перечень пройденных тем, необходимых для выполнения задания:

- Презентация №1
- Презентация текущего занятия

Основные понятия:

- Алгоритм;
- Последовательность.

Цель практического задания:

Зайти на сайт <https://code.org>.

Выполните задание:

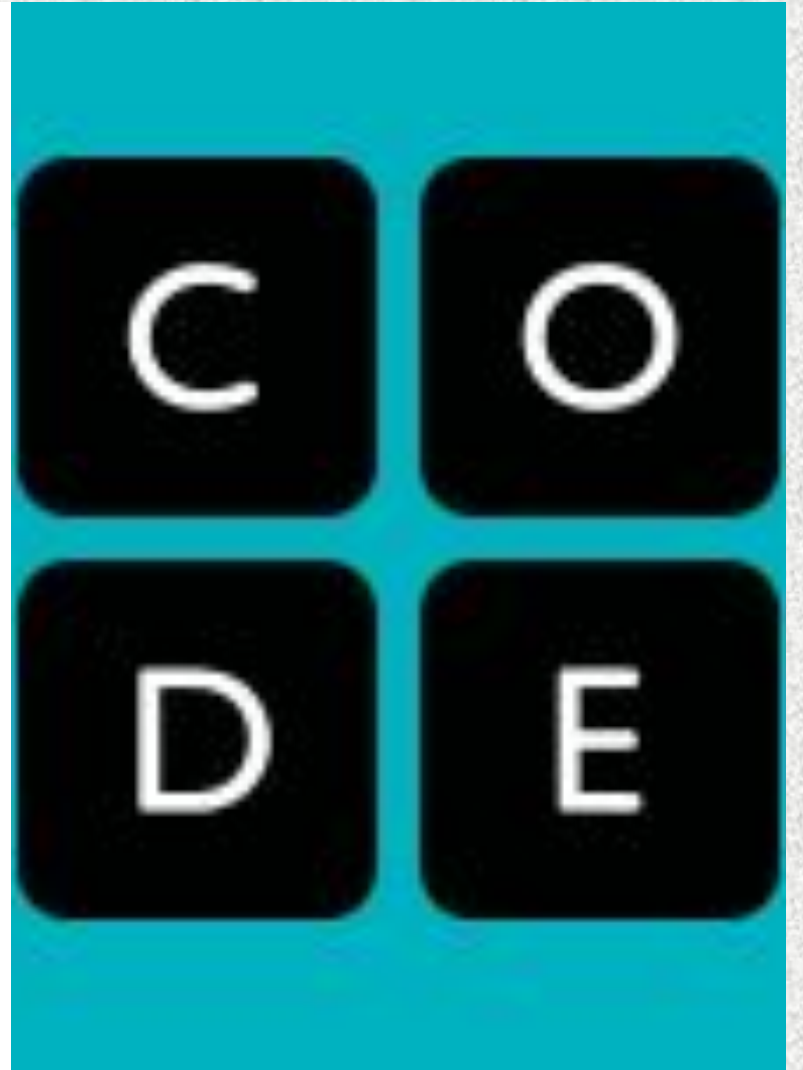
- Этап 4: Художник: последовательность.



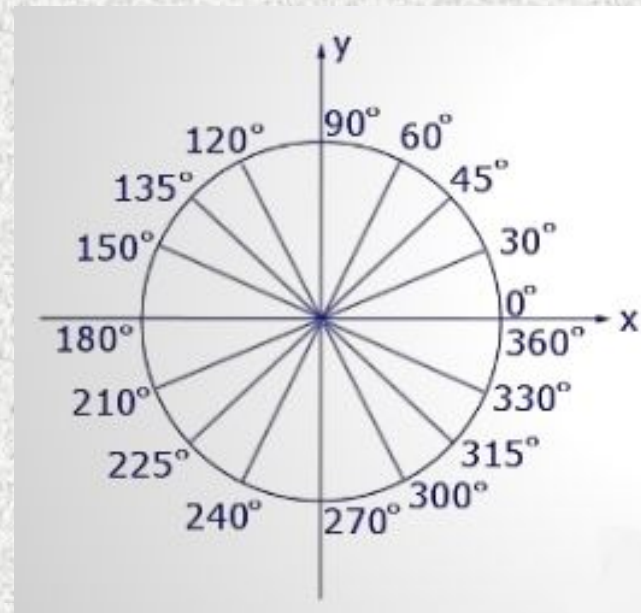
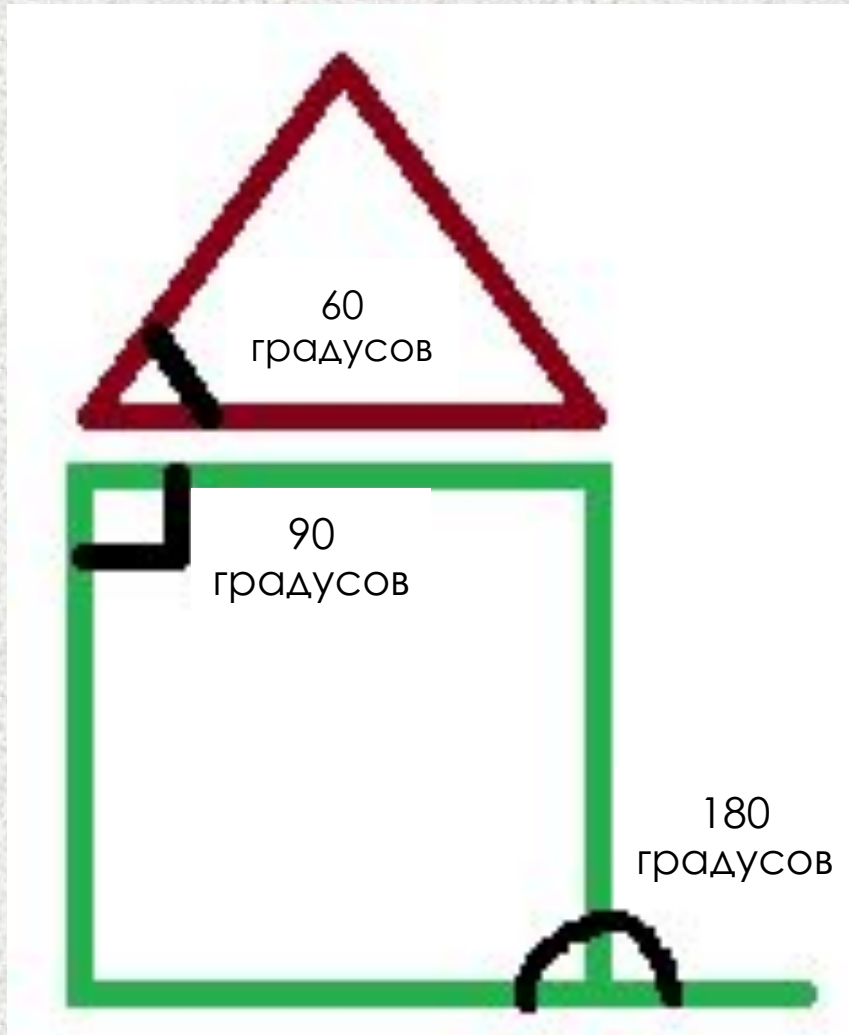
Выполняй задания друг за другом. Если возникают вопросы – не стесняйся, спрашивай преподавателя!

Критерии оценки:

- «Разработчик» – задание полностью выполнено.
- «Юниор» – не выполнен один пункт задания.
- «Студент» - не выполнено больше одного пункта задания.



ИНФОРМАЦИОННЫЙ СЛАЙД



РЕСУРСЫ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Теория по теме урока:

1. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Алгоритм>

Программное обеспечение:

1. Продолжить выполнять задания можно на сайте:

<https://studio.code.org/>