

**Тема занятия:  
«Кодовый замок  
(Волшебная шкатулка)»**

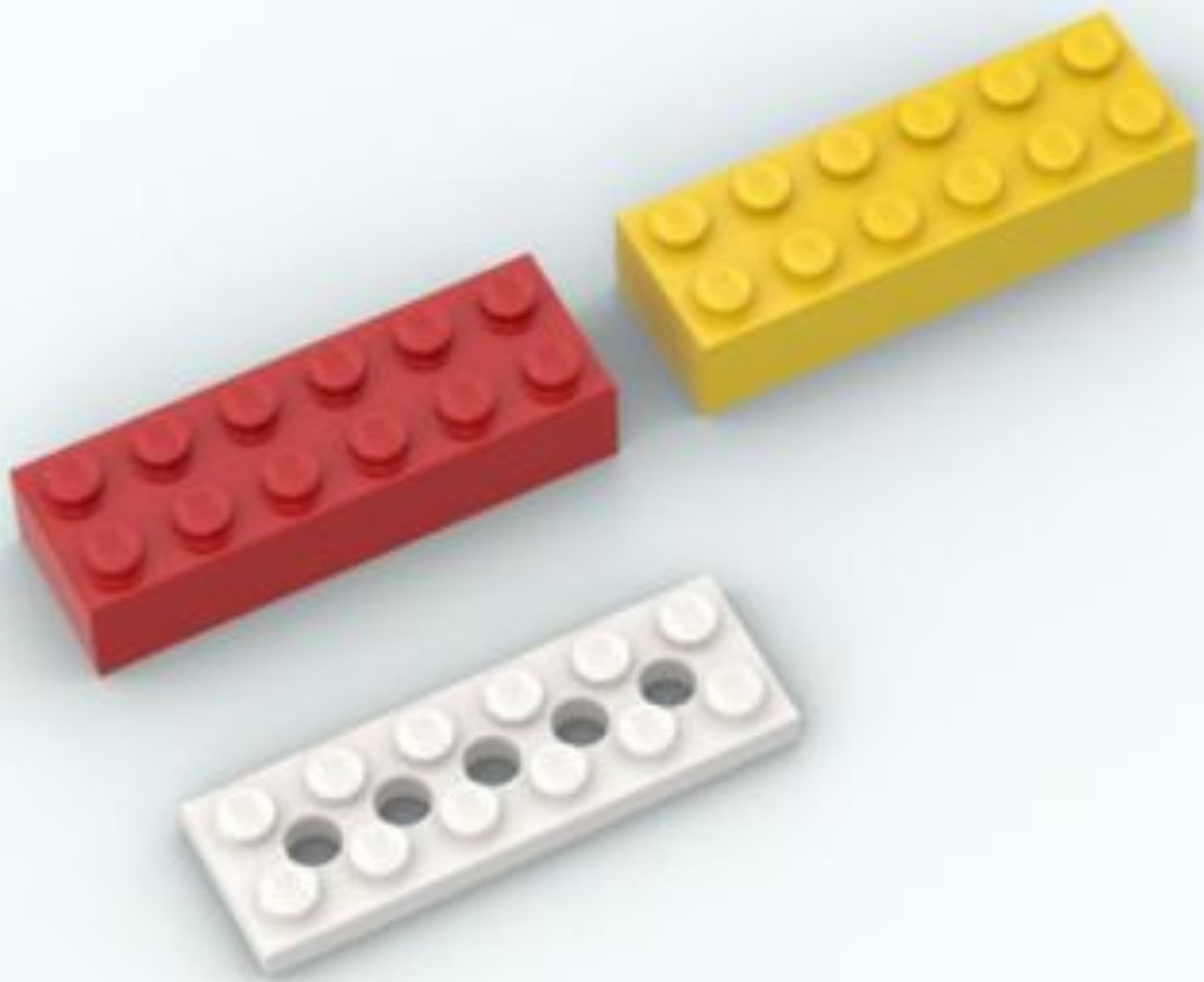
**Программа «Кодовый замок» позволяет нам запустить работу модели не просто включением блока «Начало» или «Начать нажатием клавиши».**

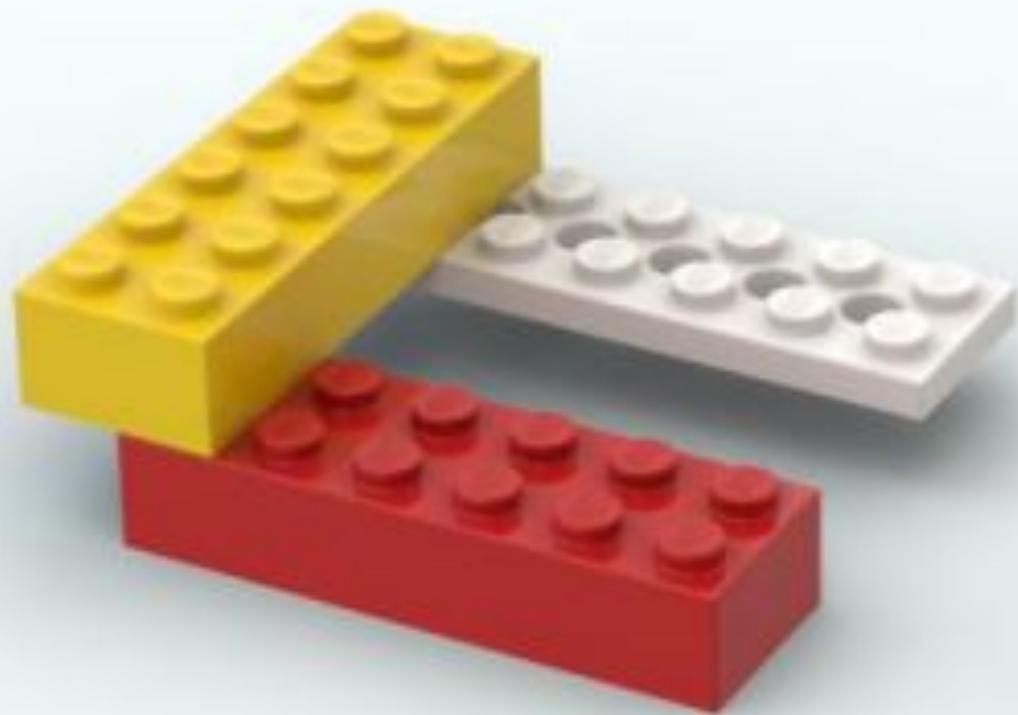
**Программа позволяет запустить модель введением секретного кода или пароля, который знаете только вы.**

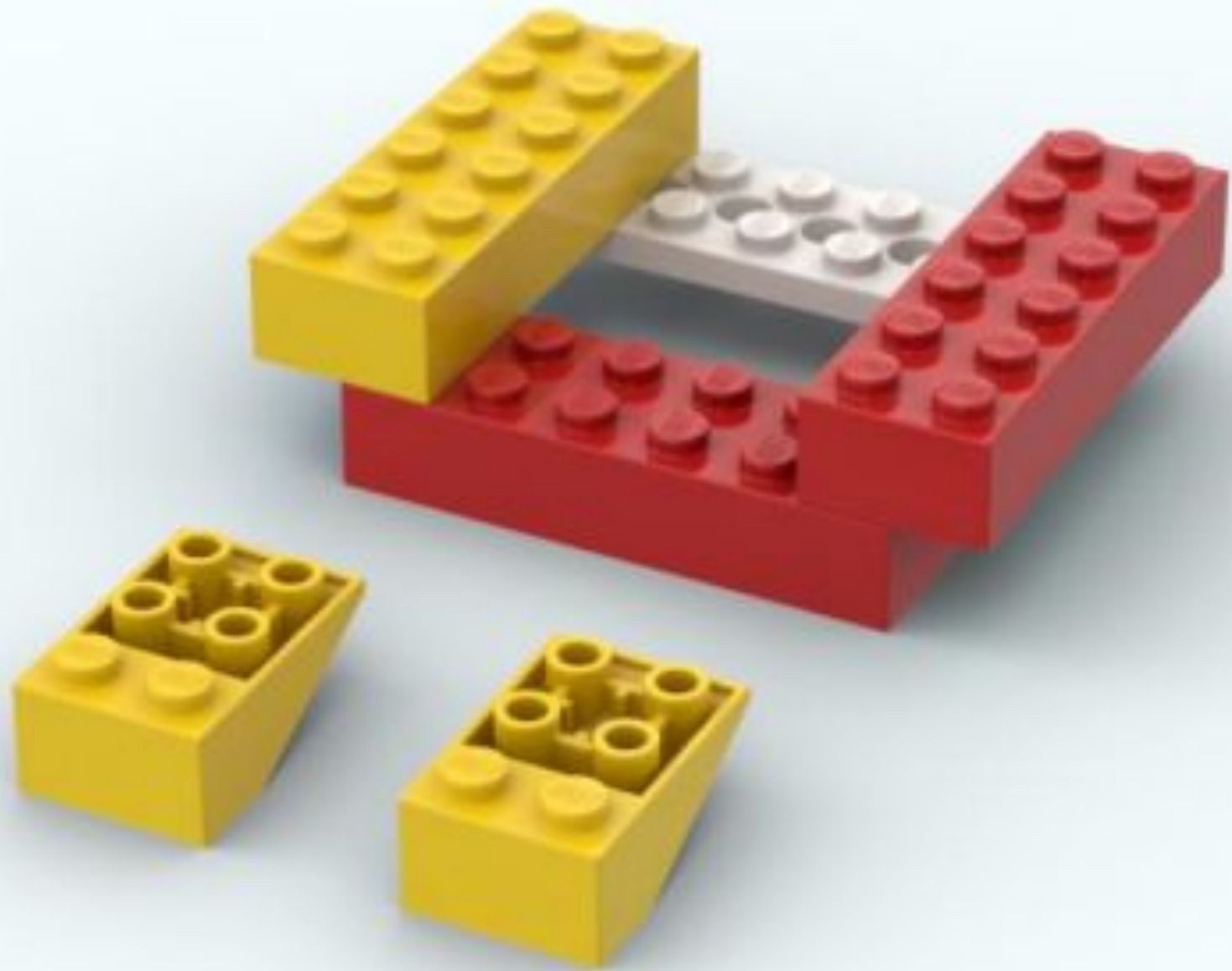
**Давайте разберем данную программу на примере модели «Волшебная шкатулка».**

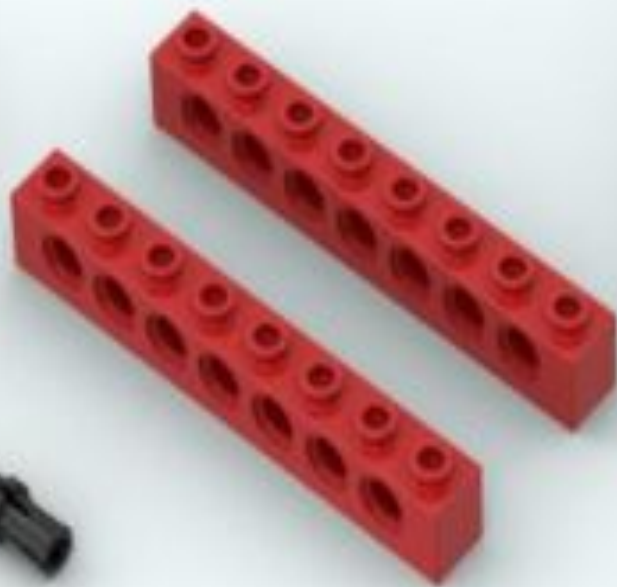


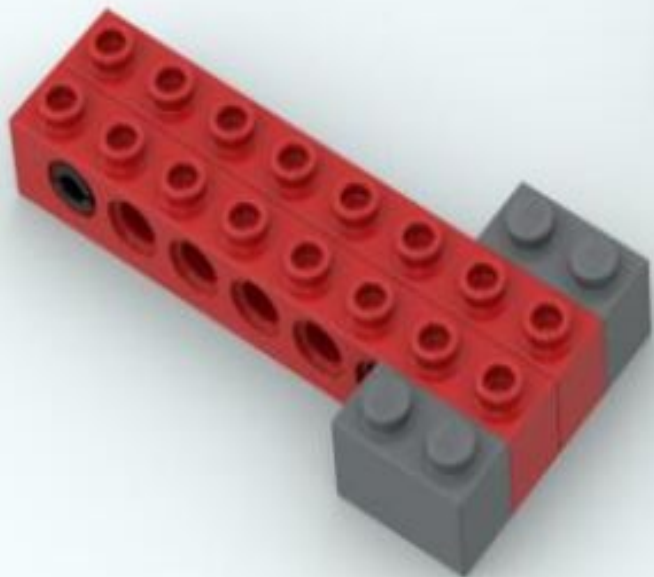
**Вначале по инструкции соберем модель волшебной шкатулки.**



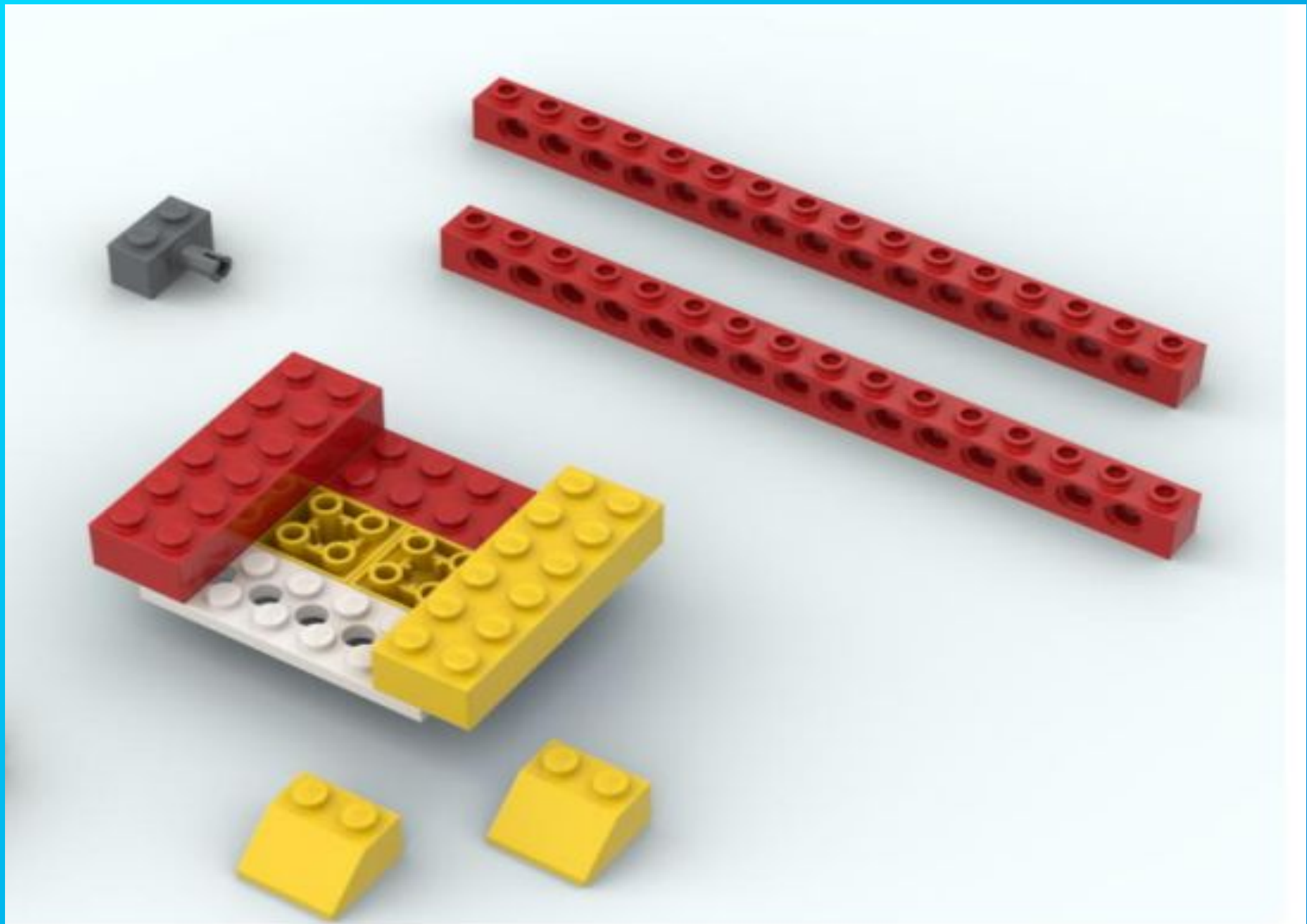


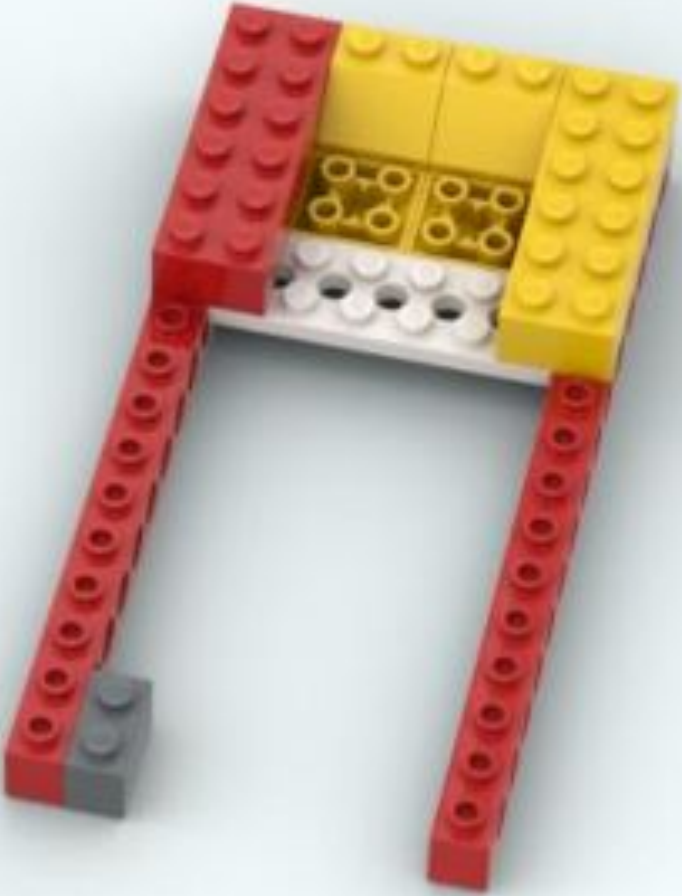


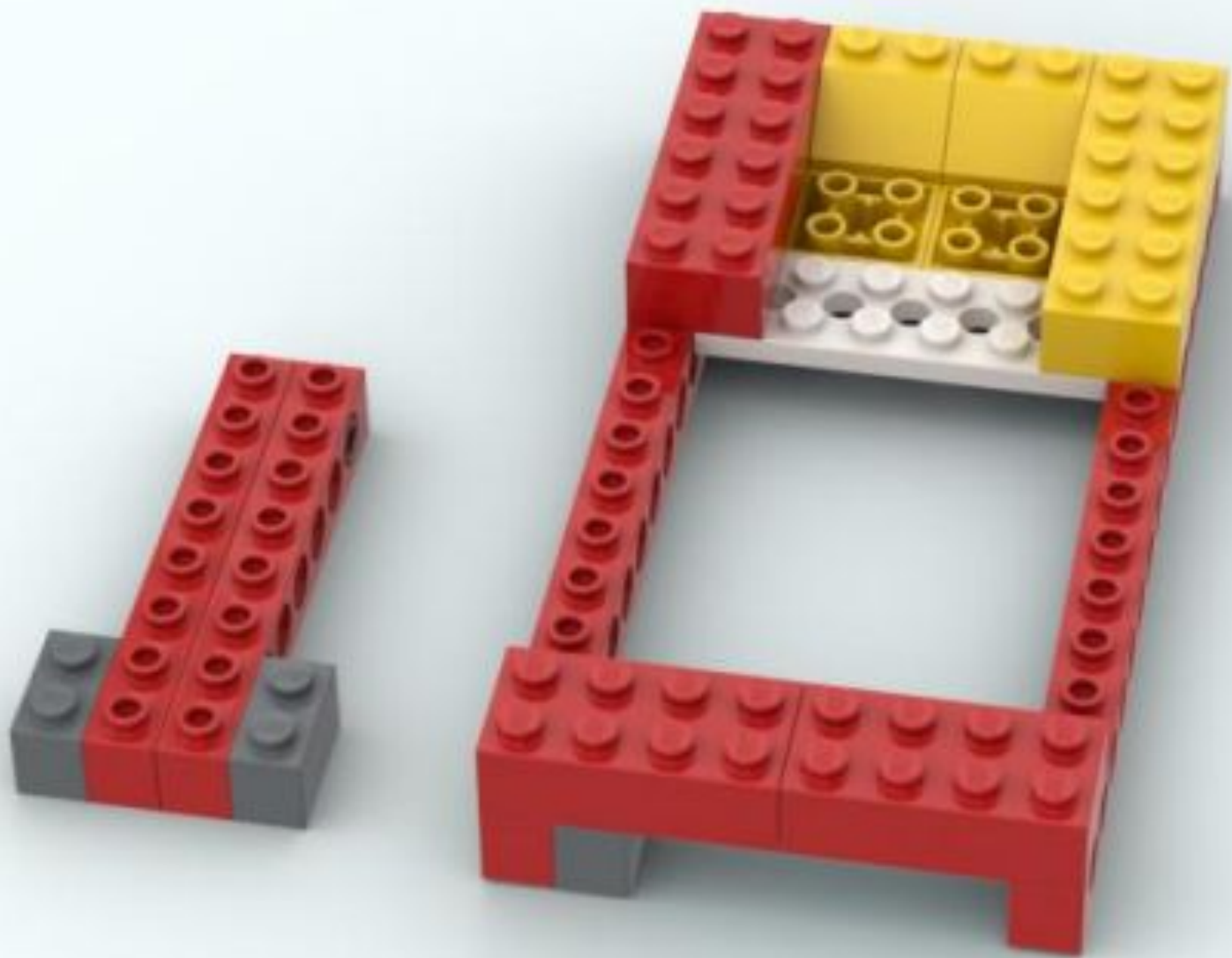


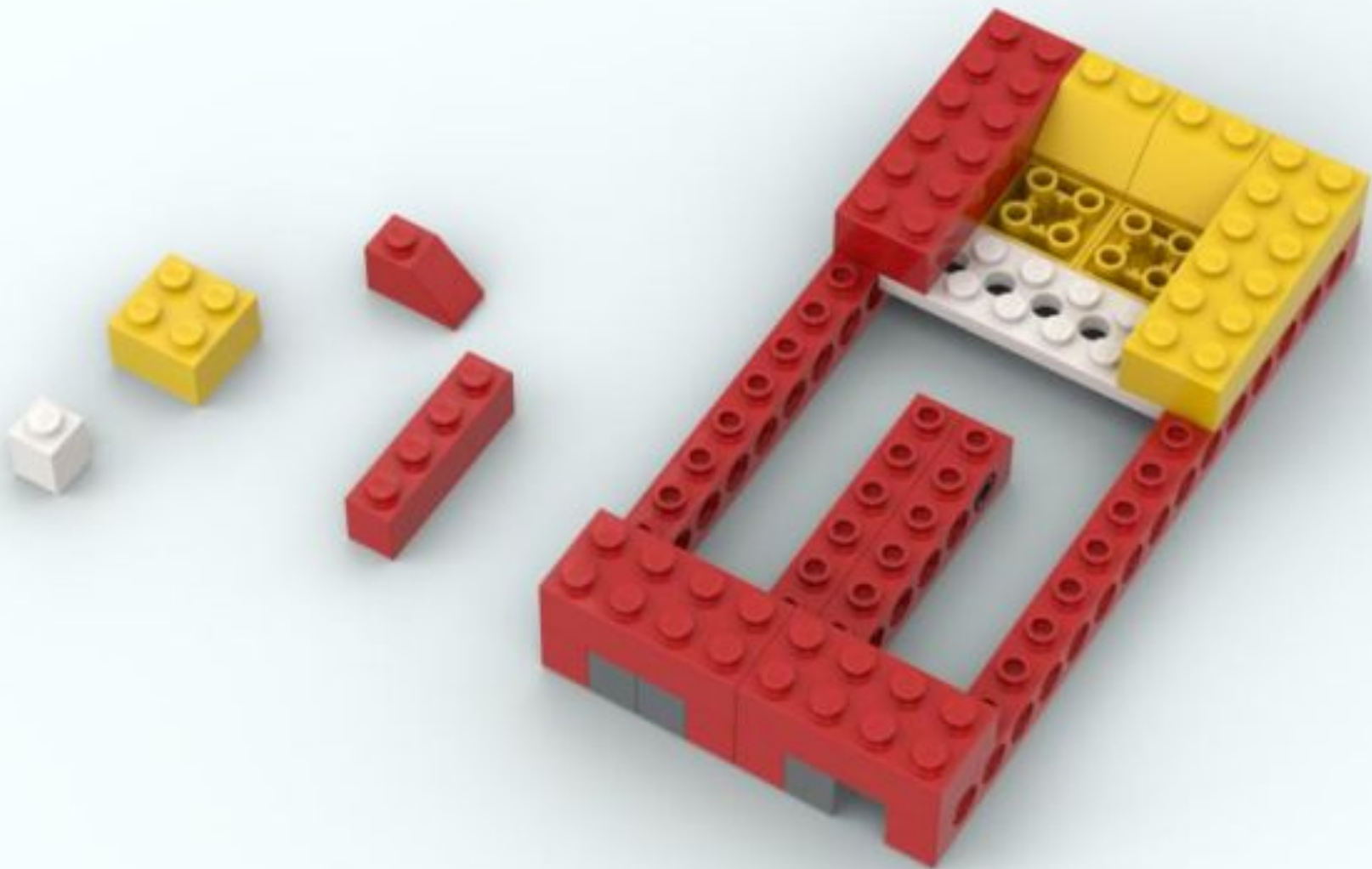


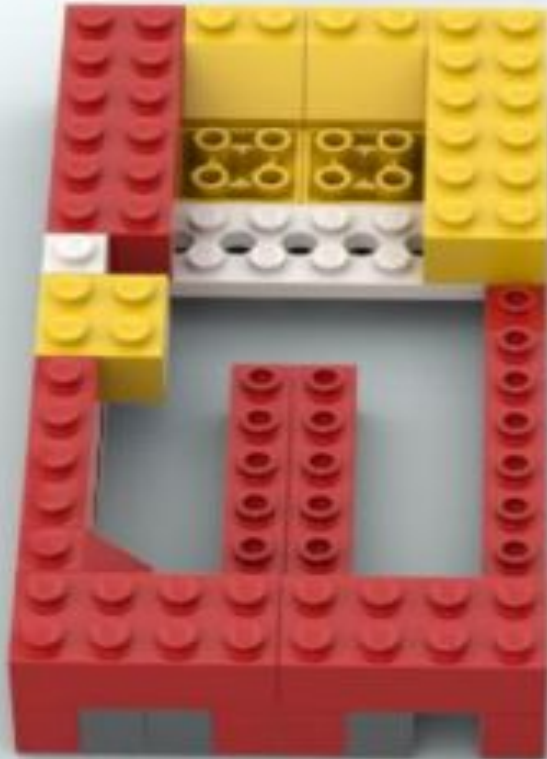


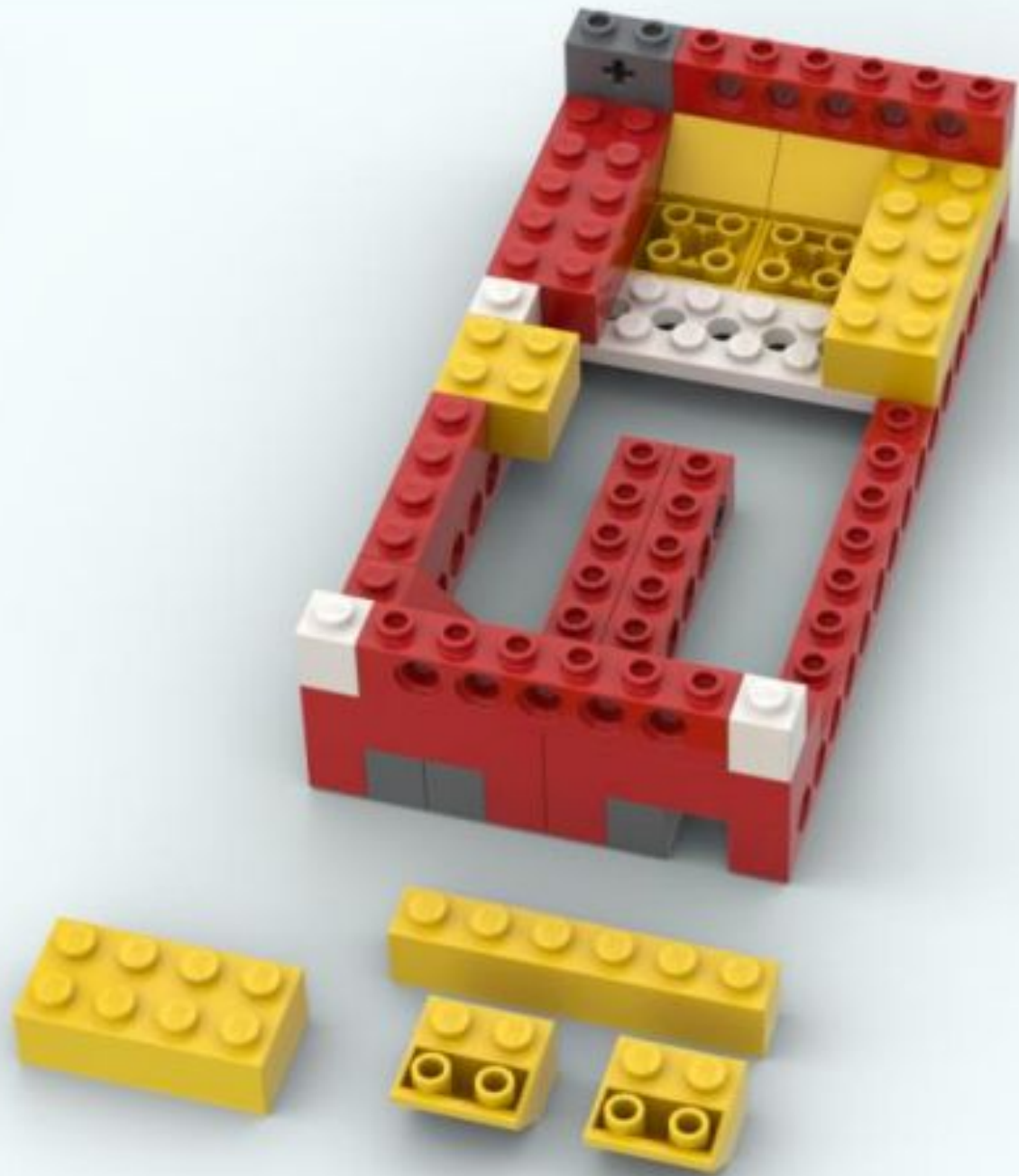


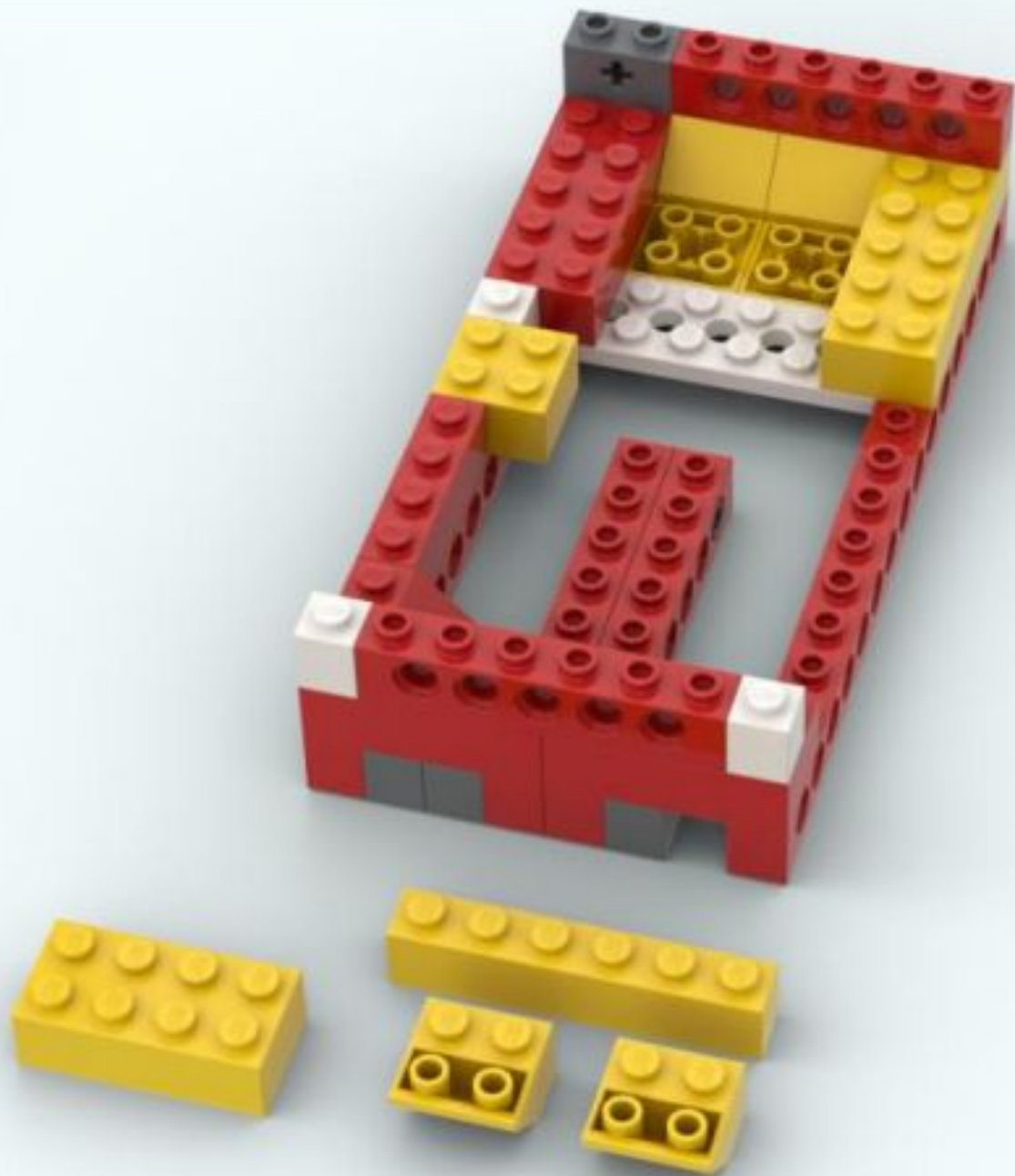


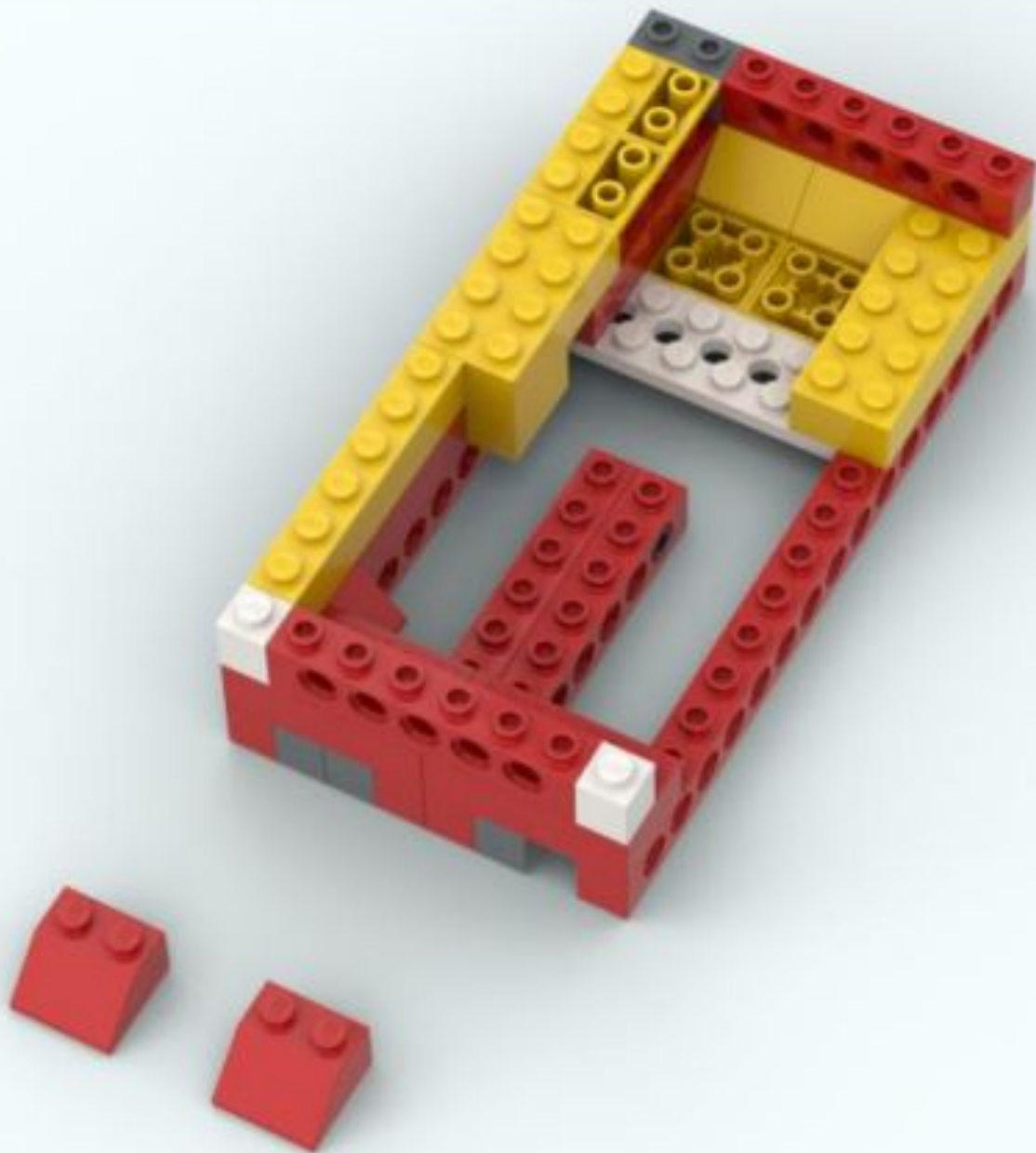




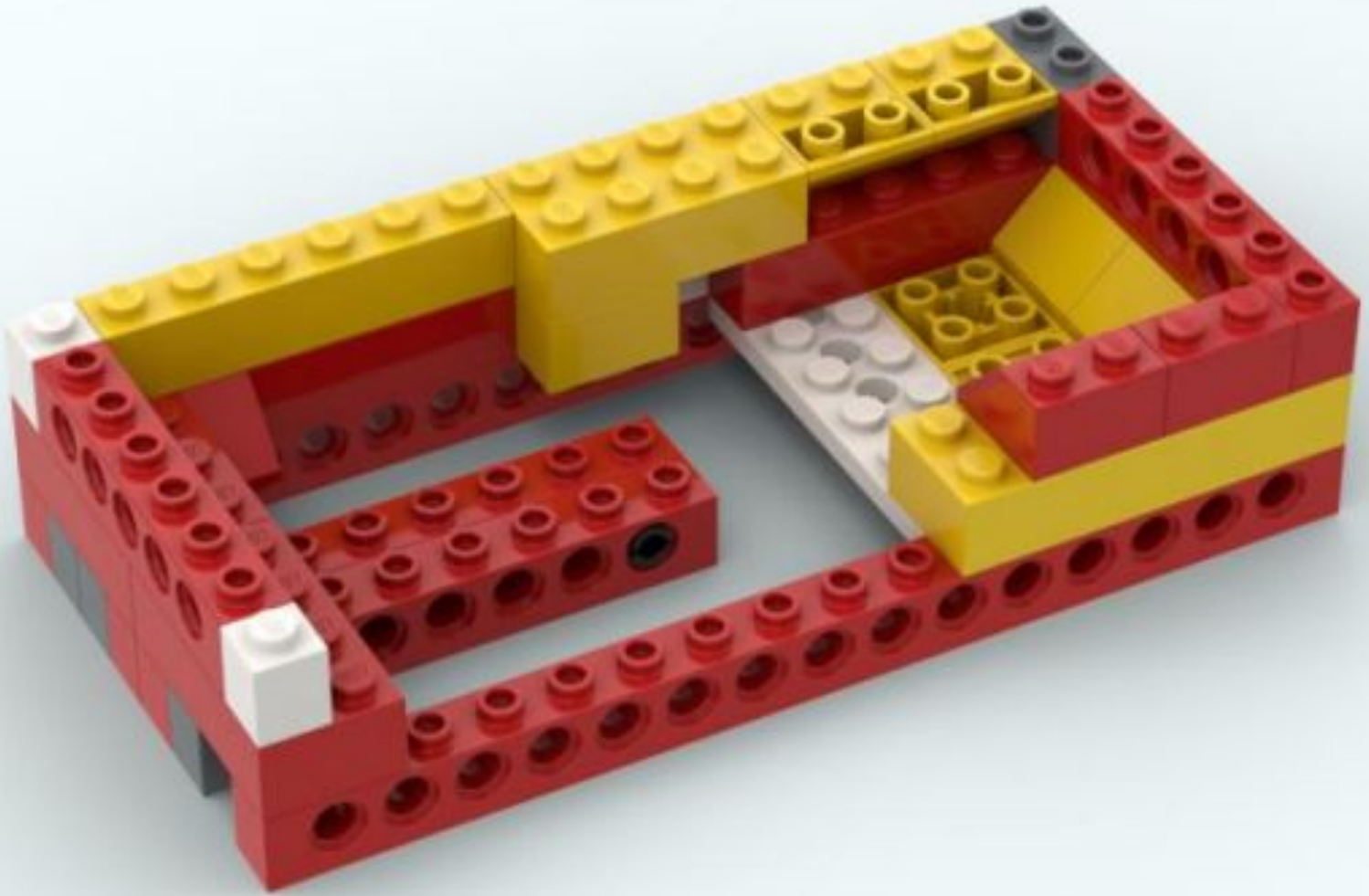


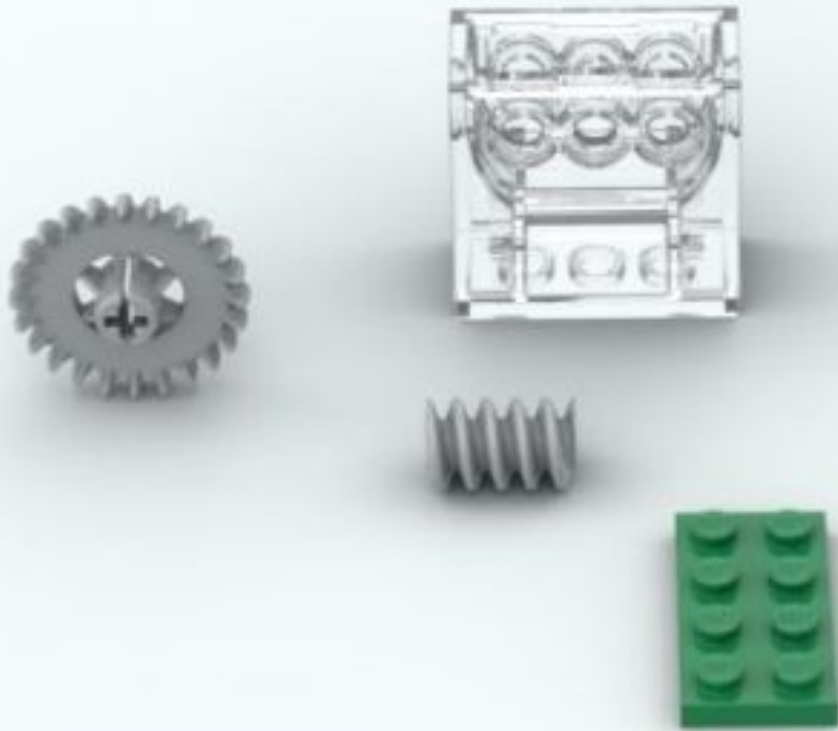










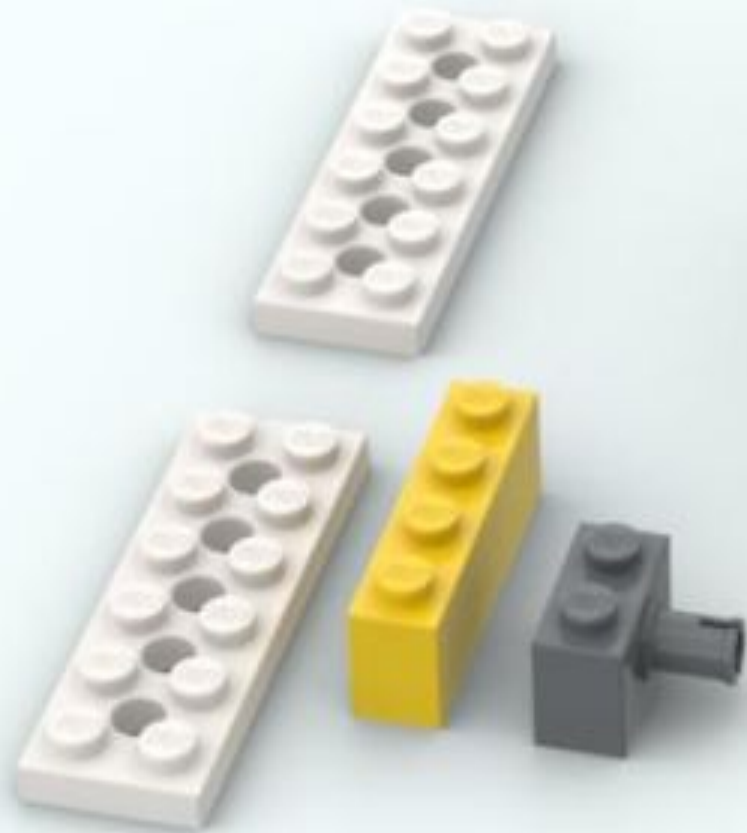


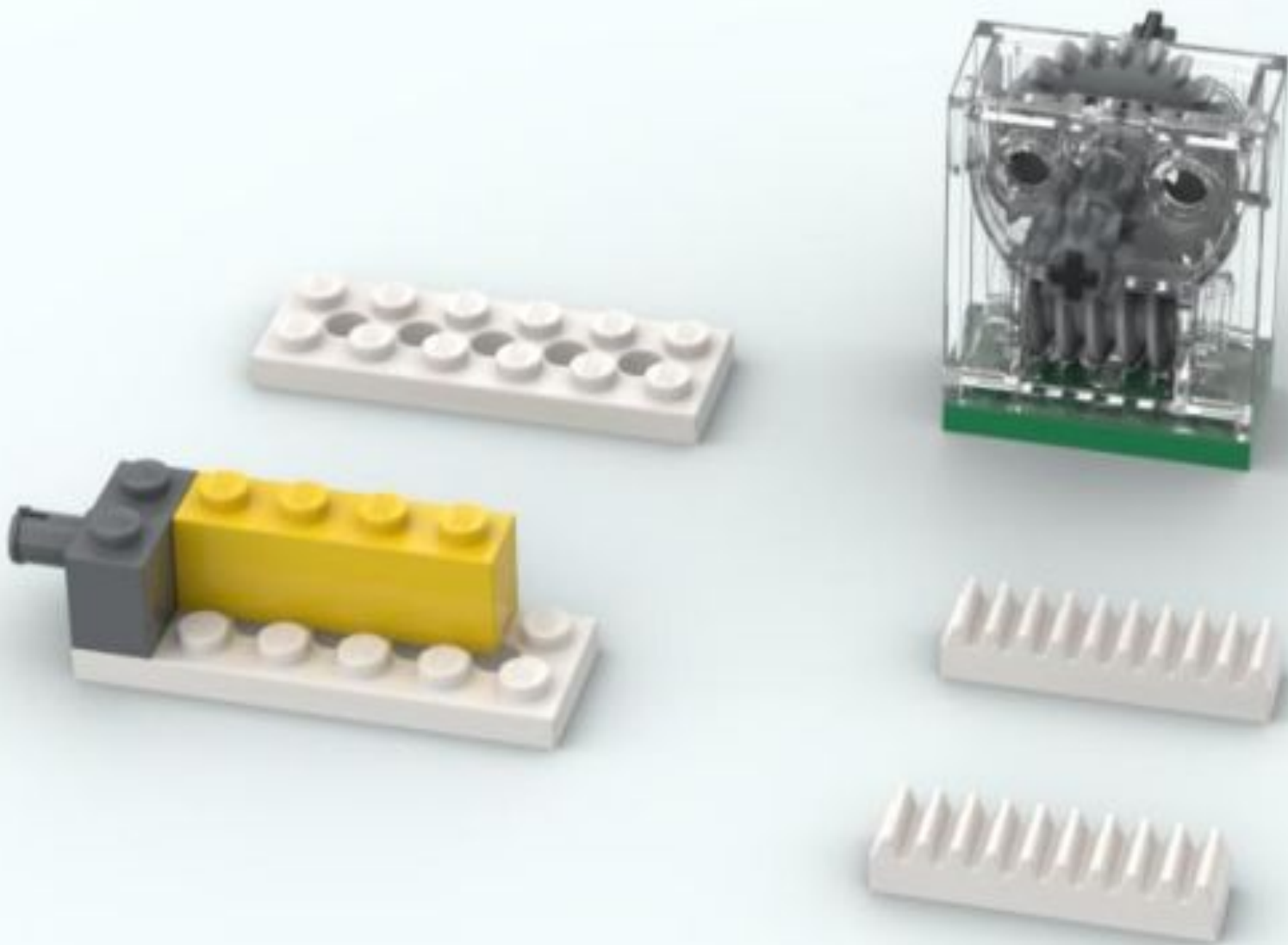


№6

№6



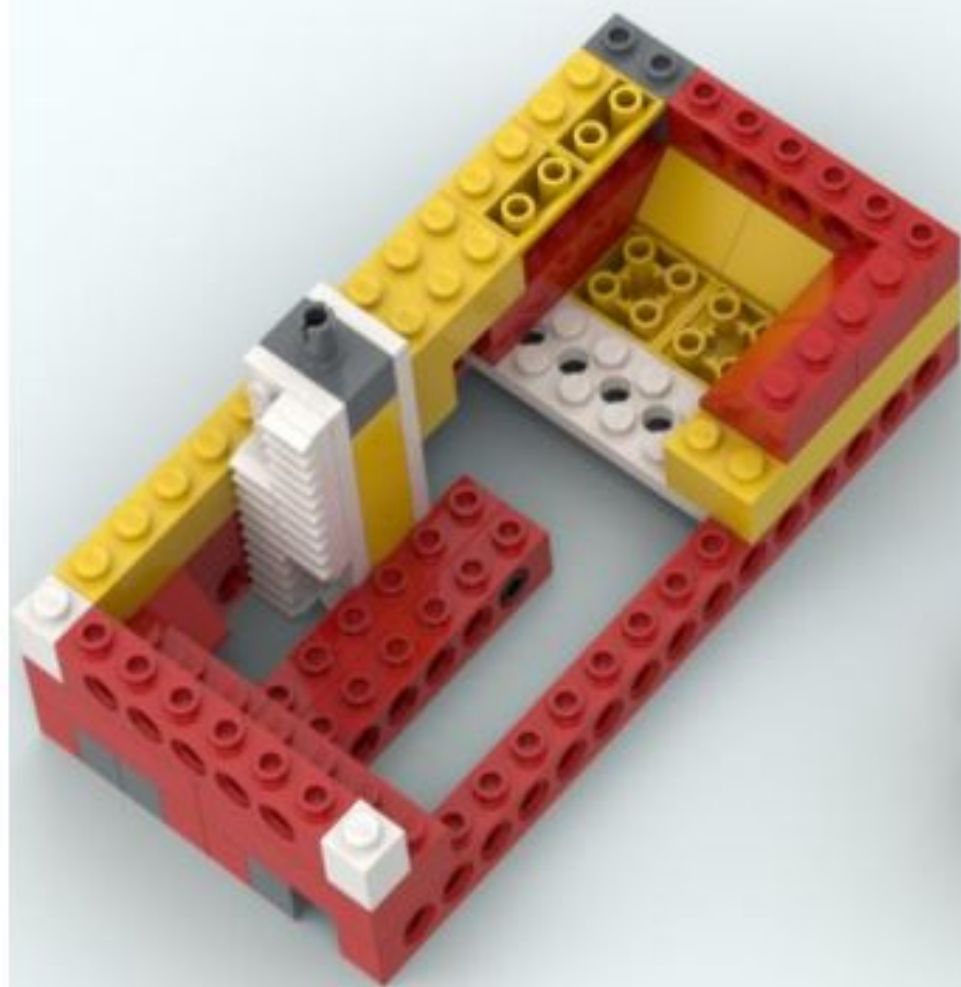




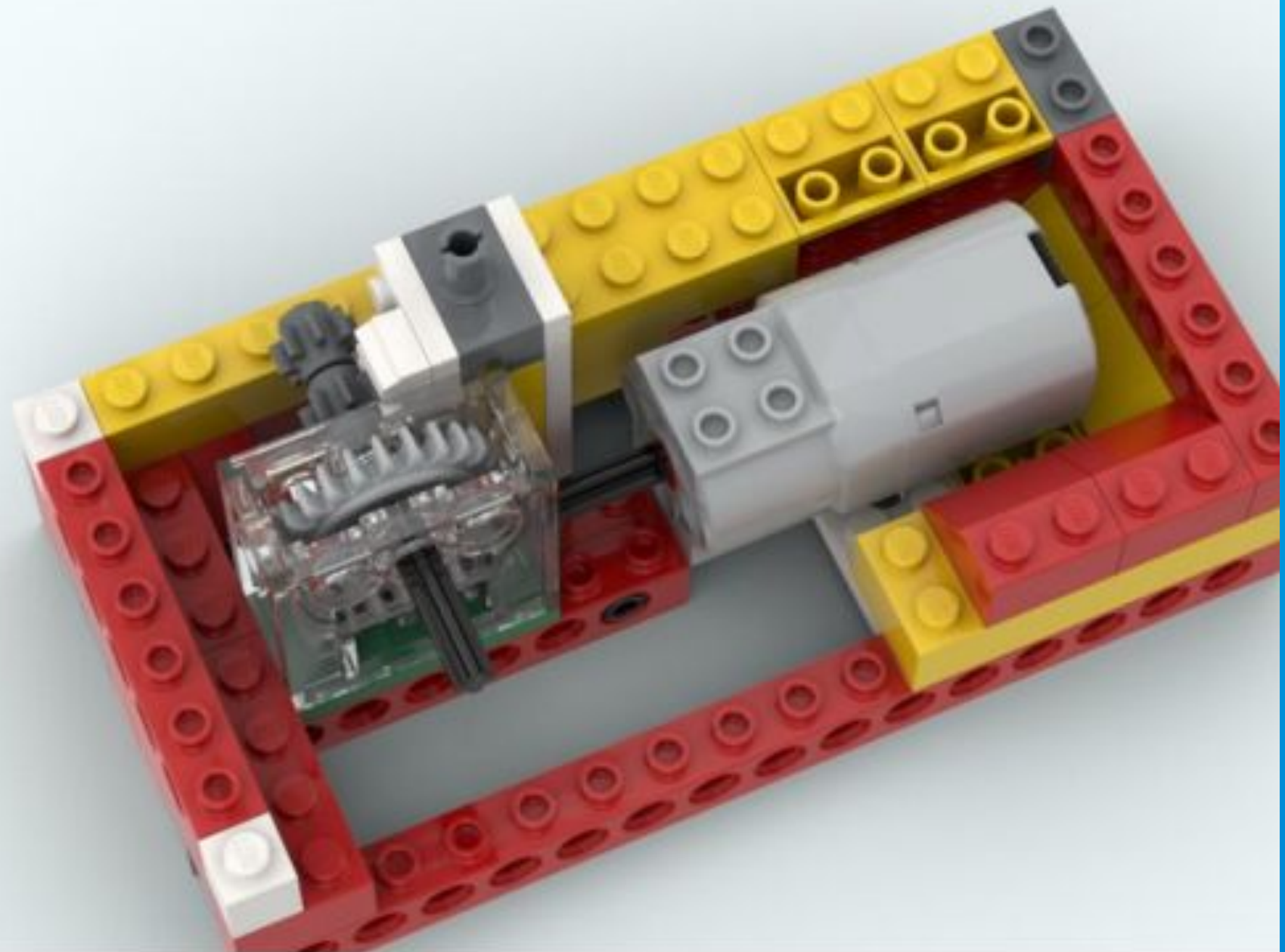


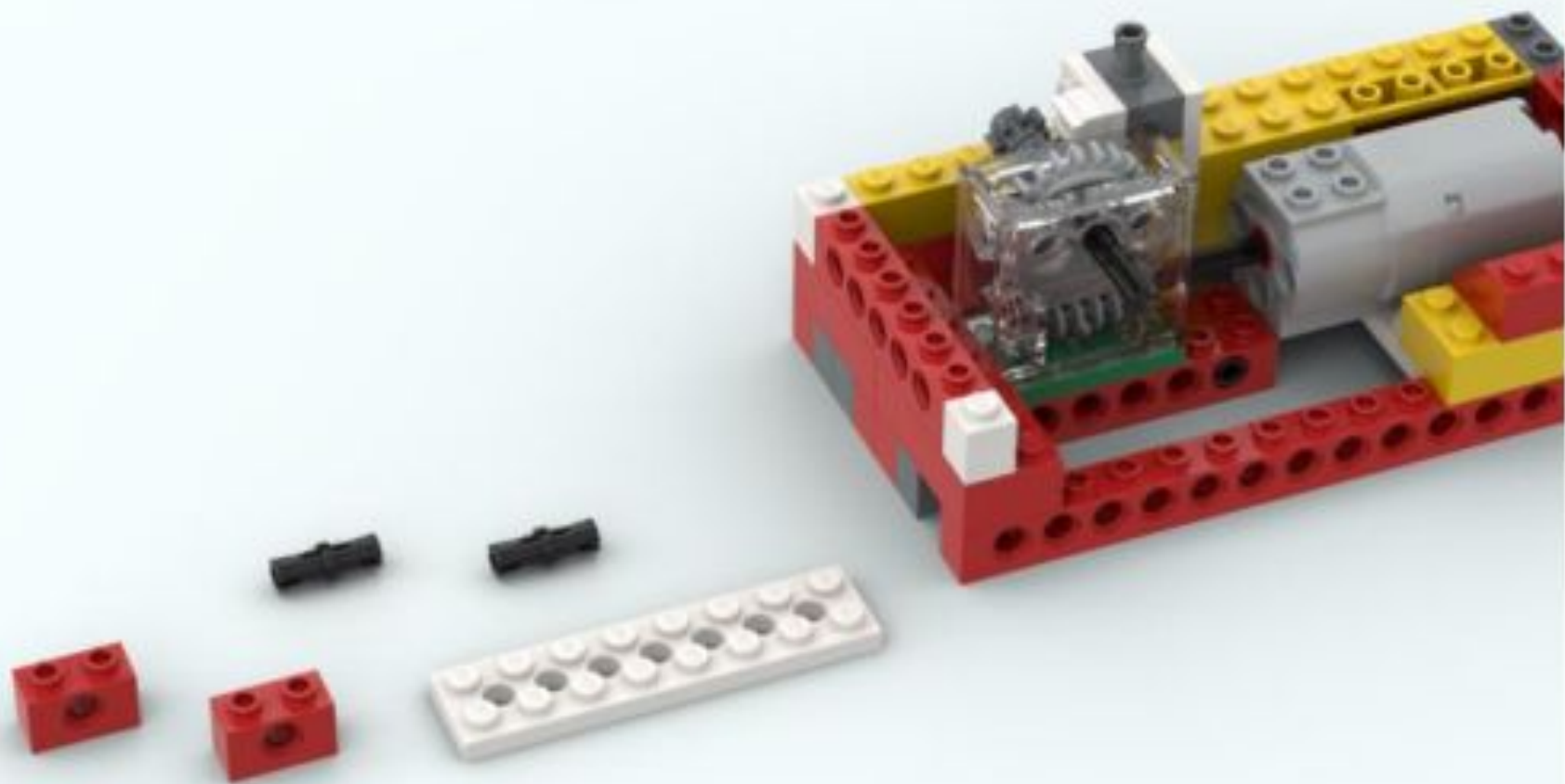


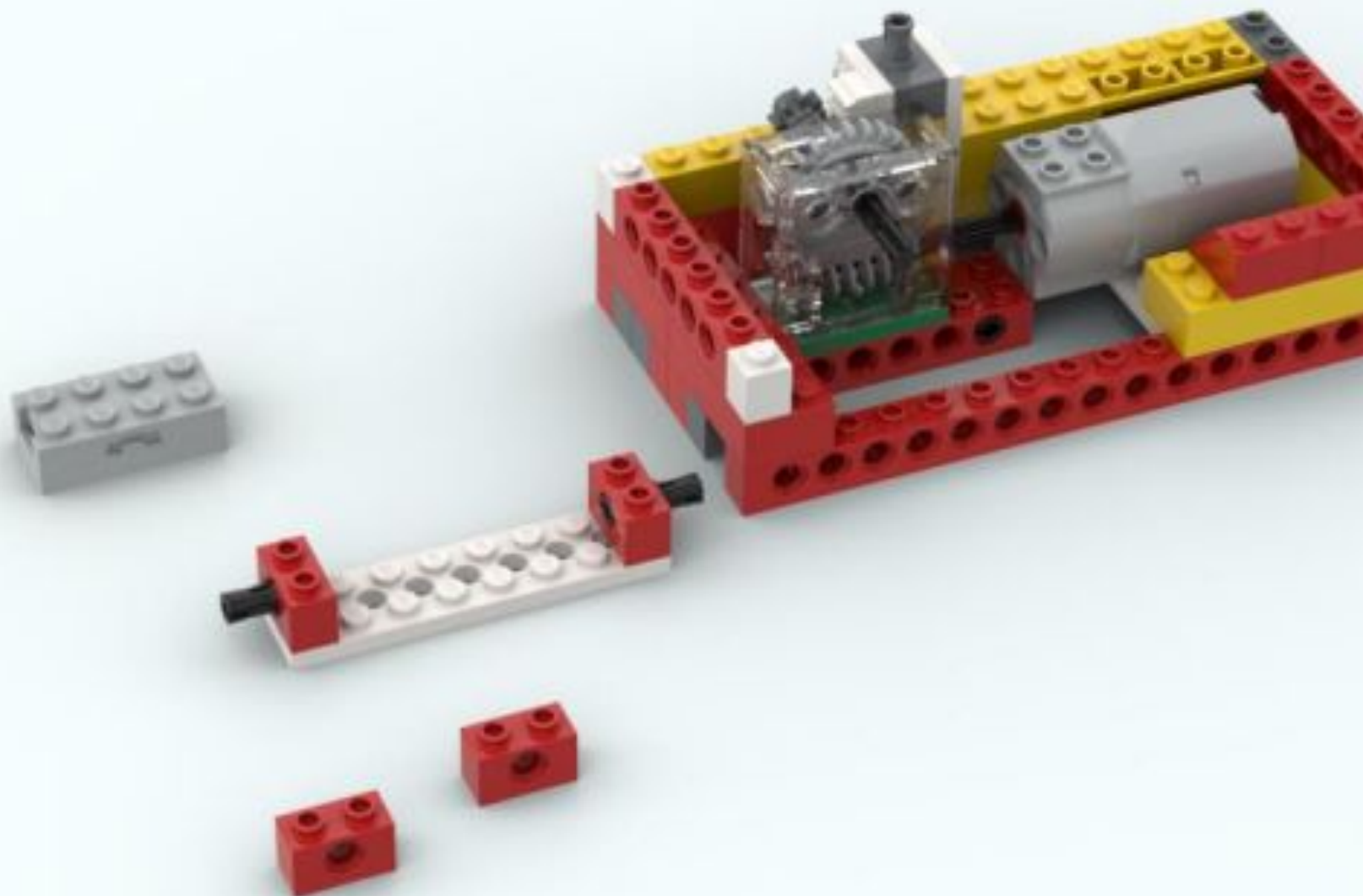
№6

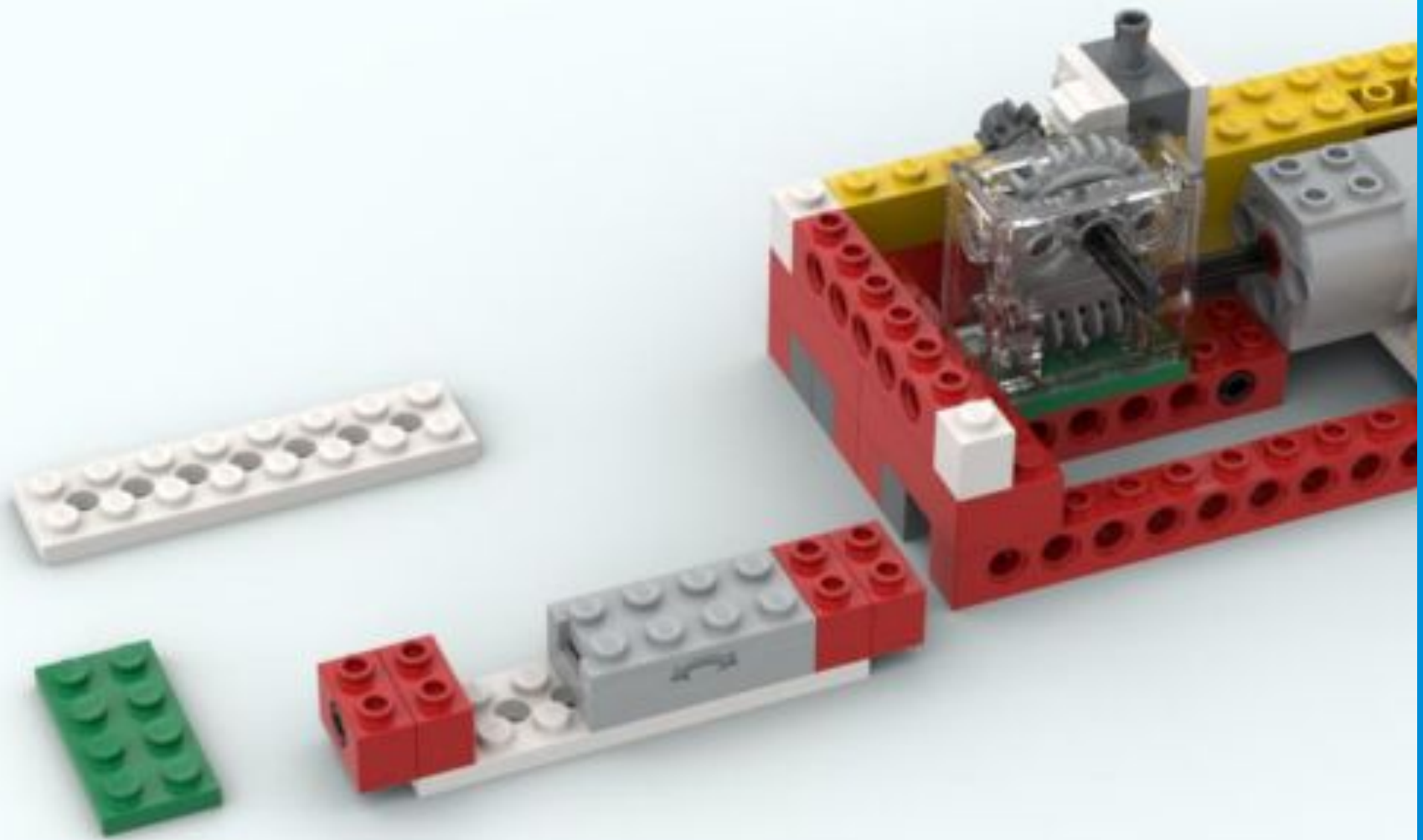


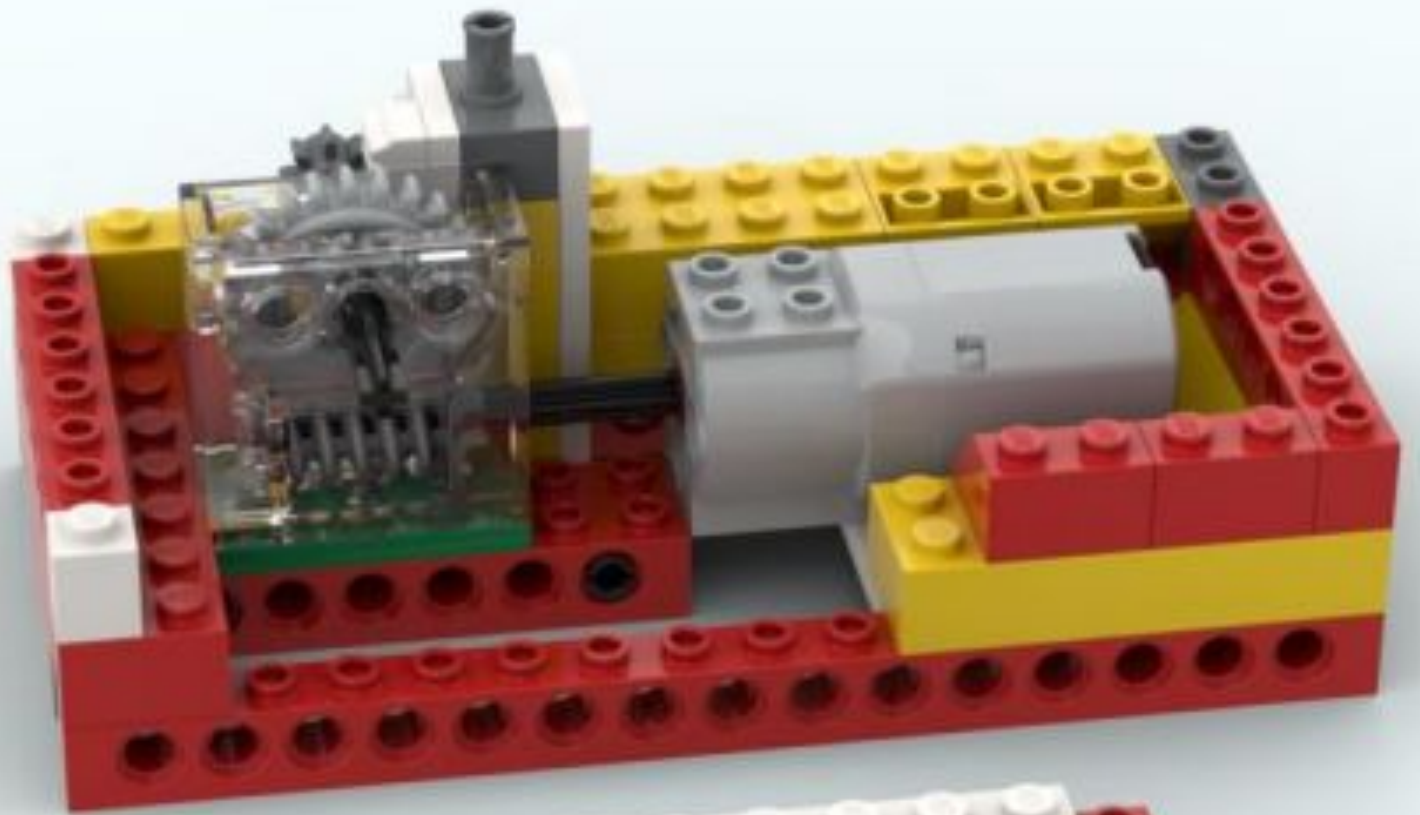


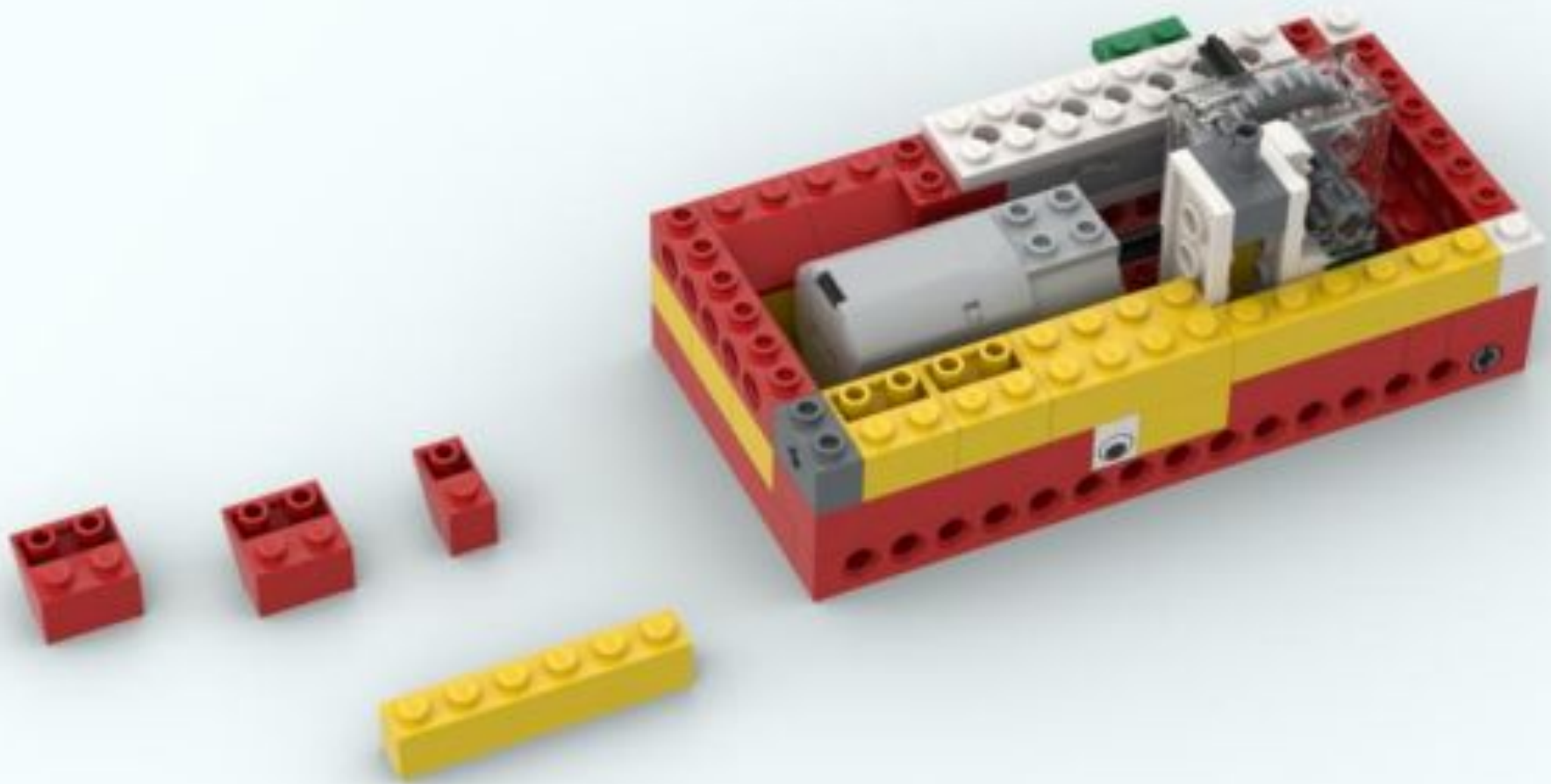


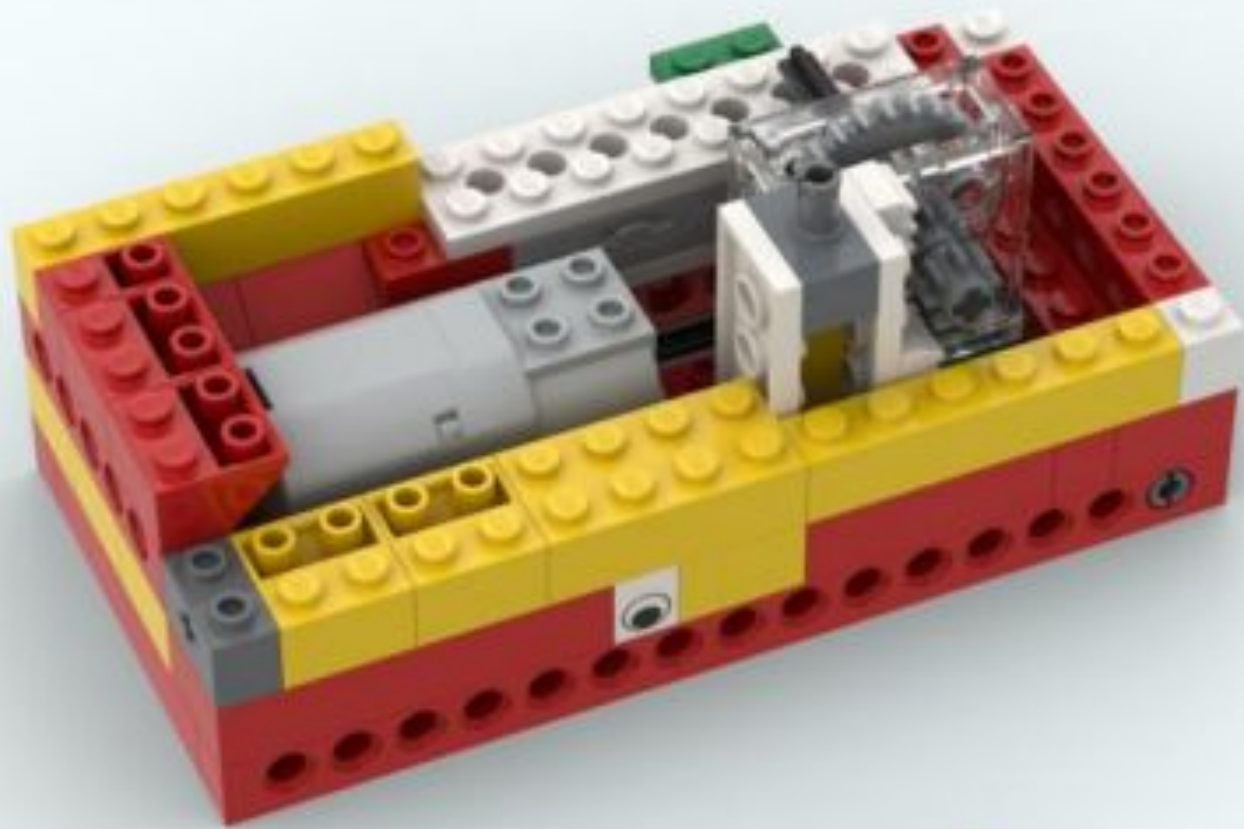


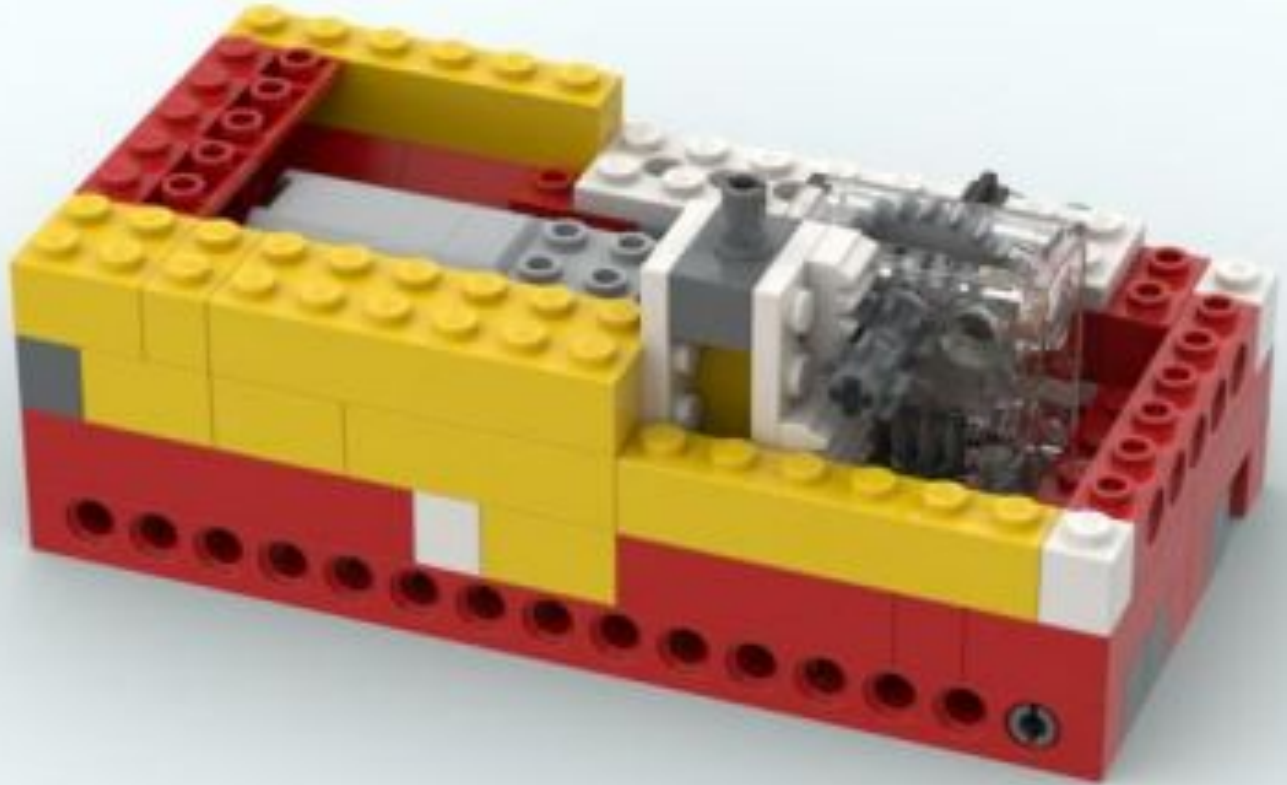




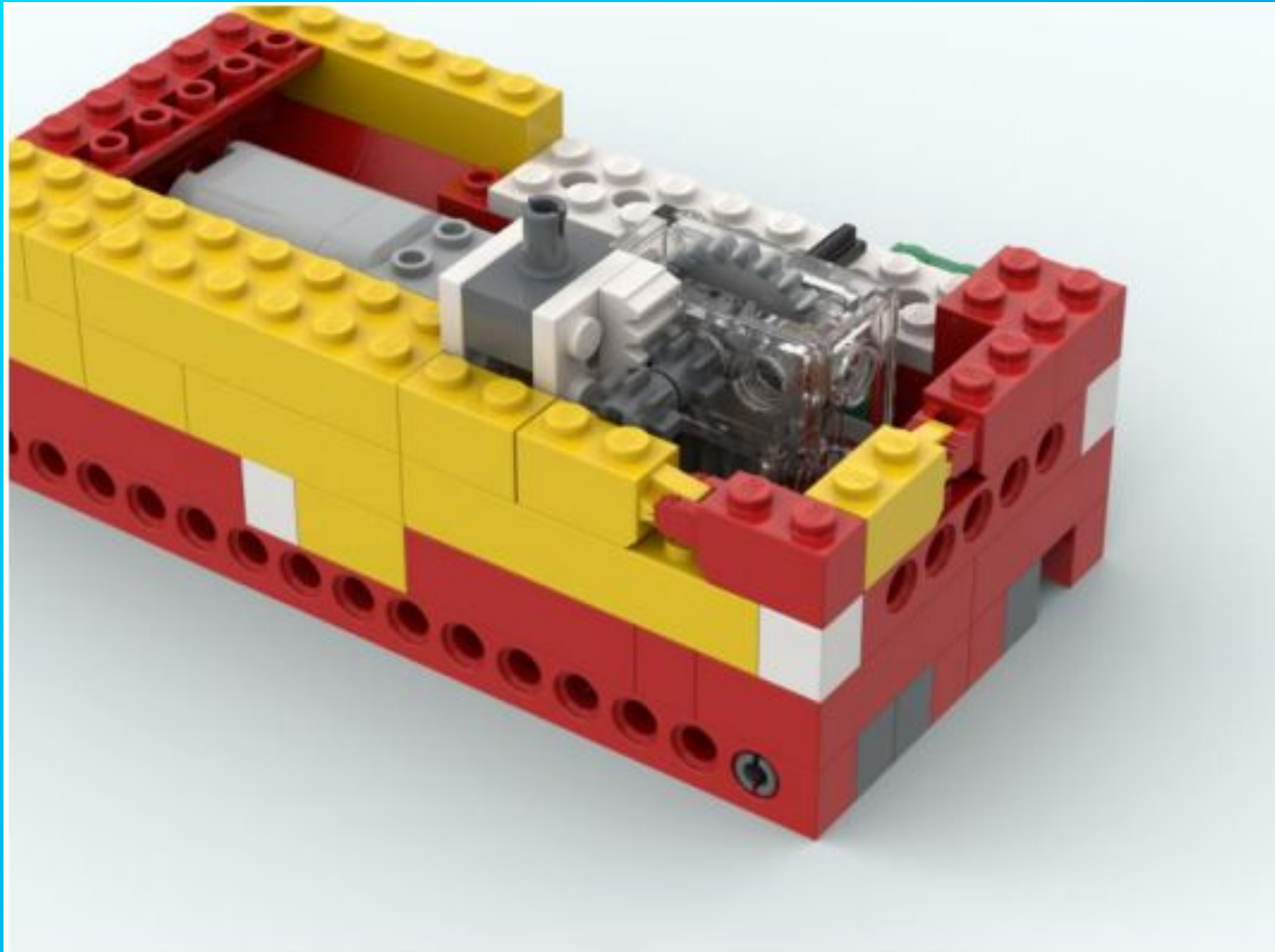












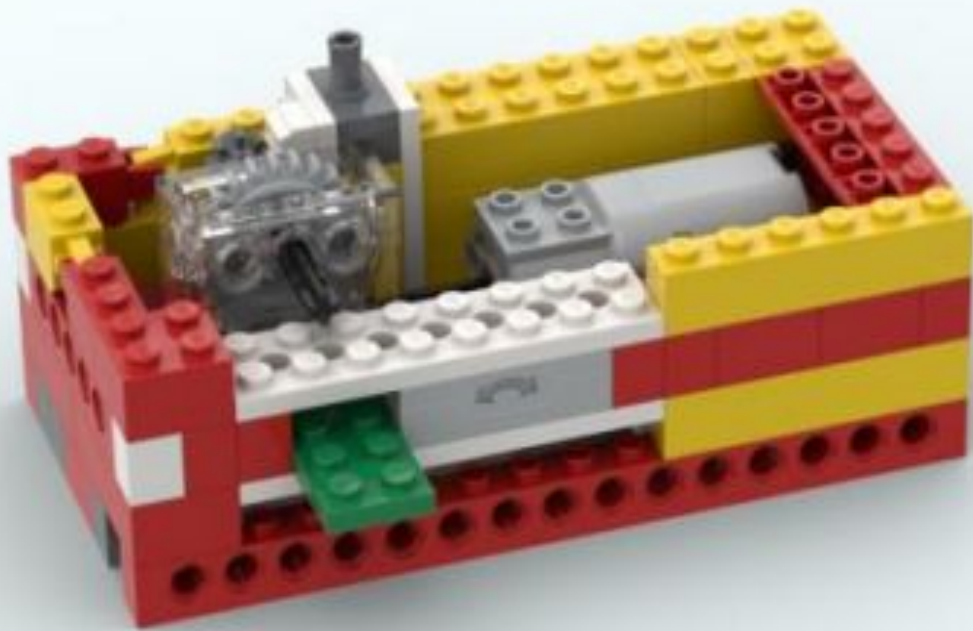


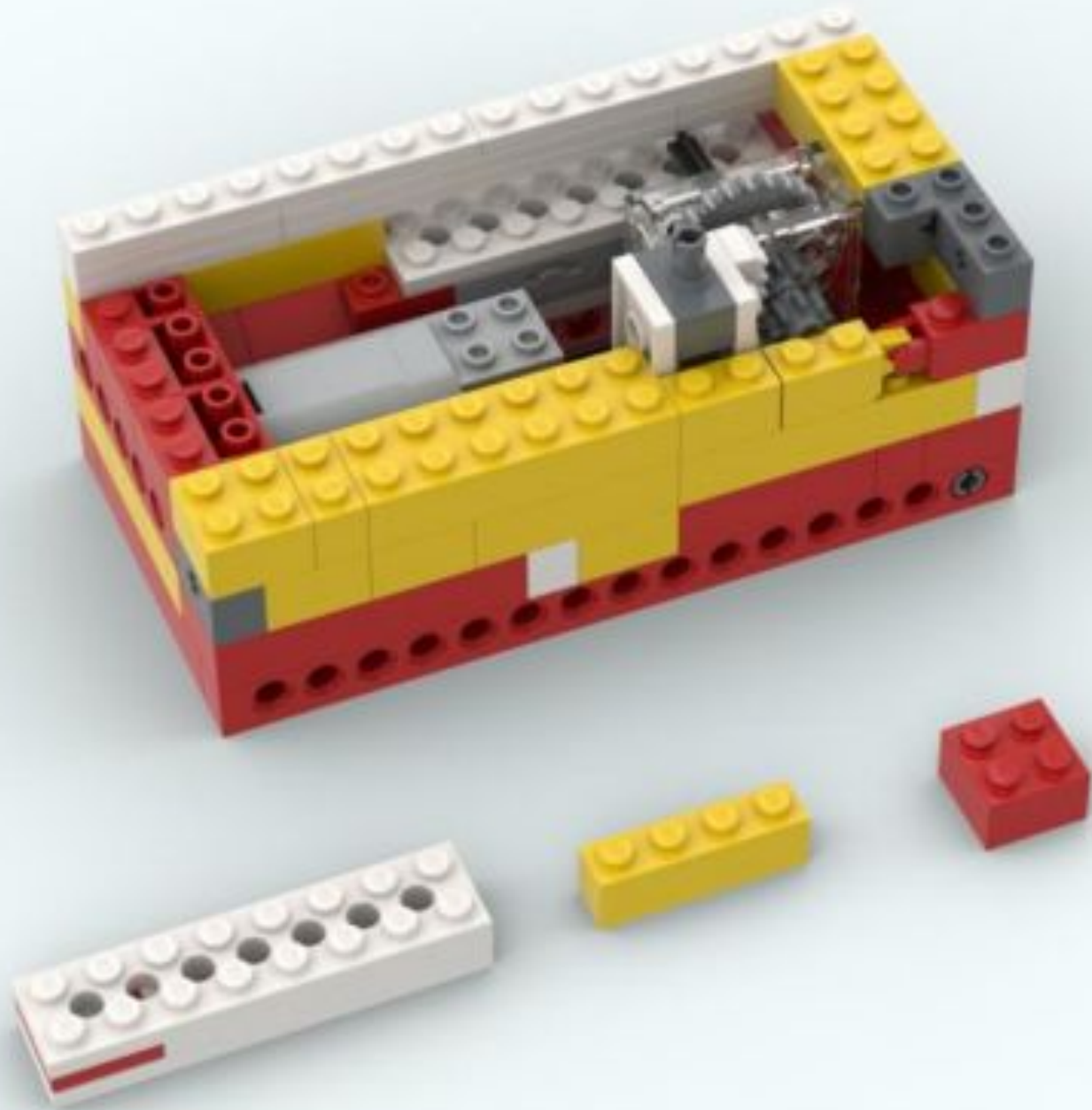




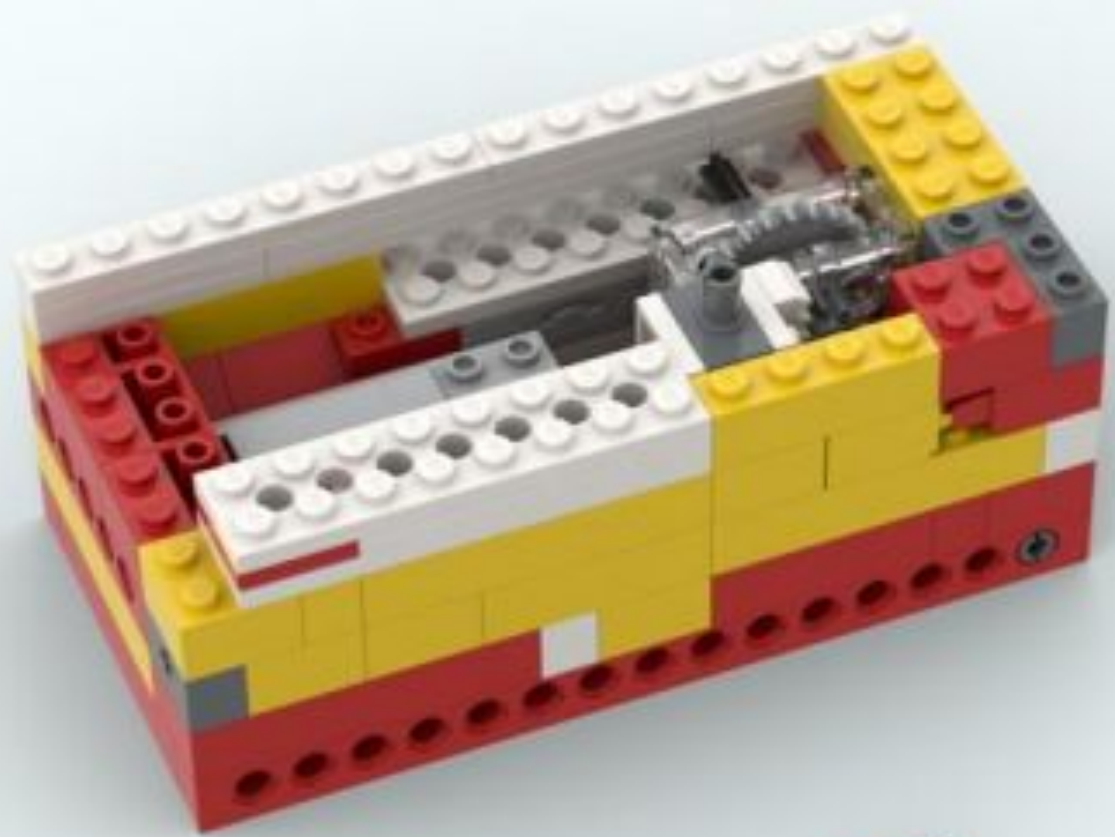


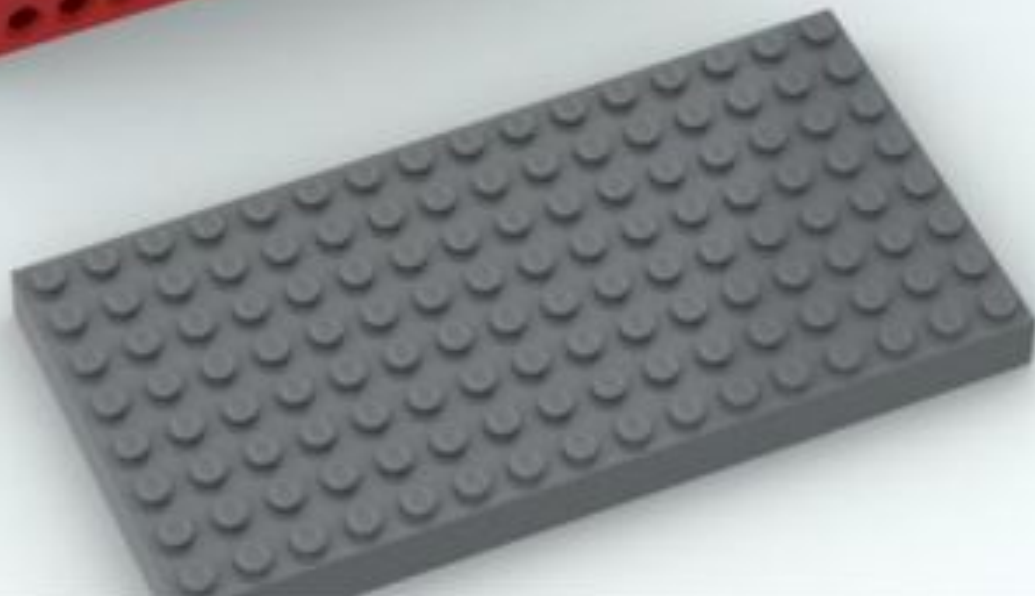


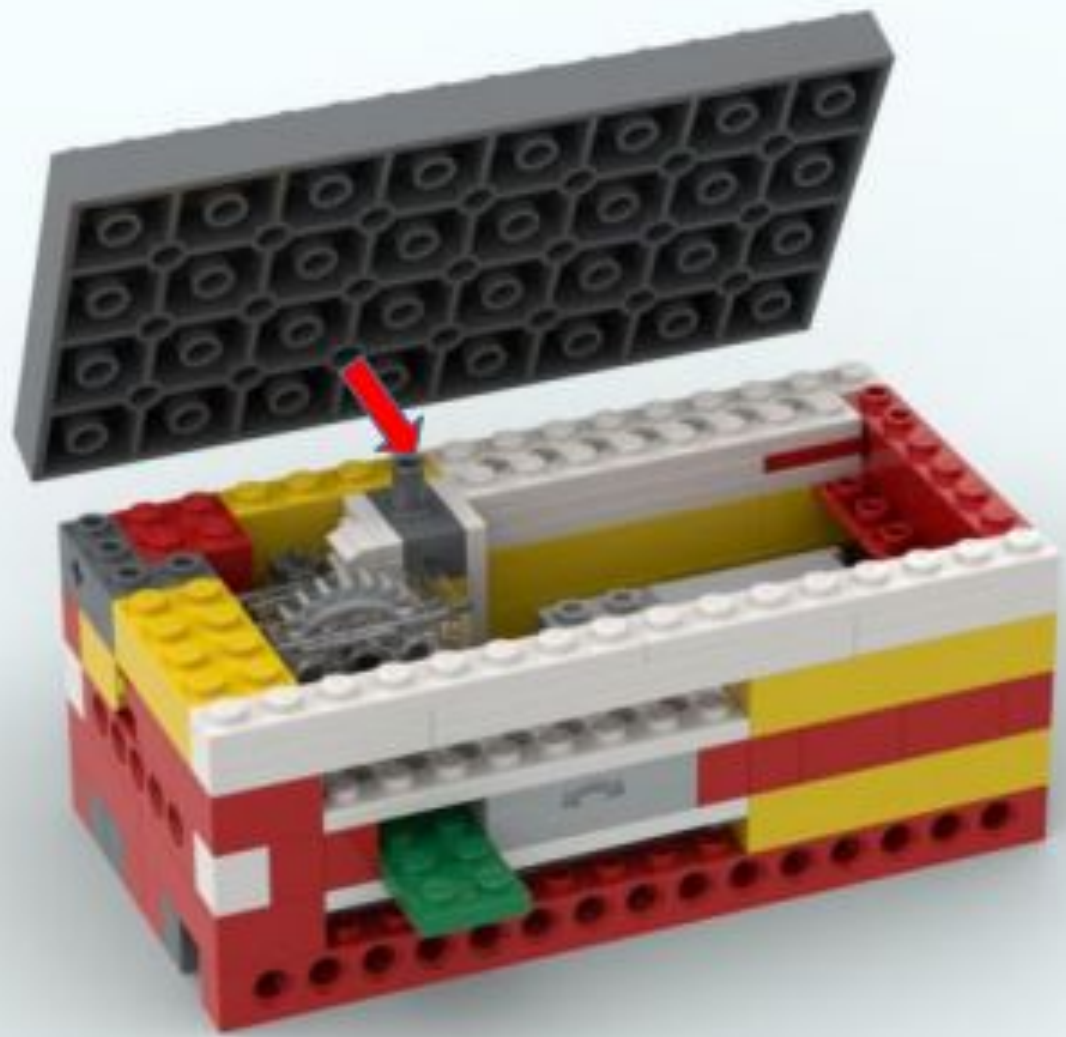


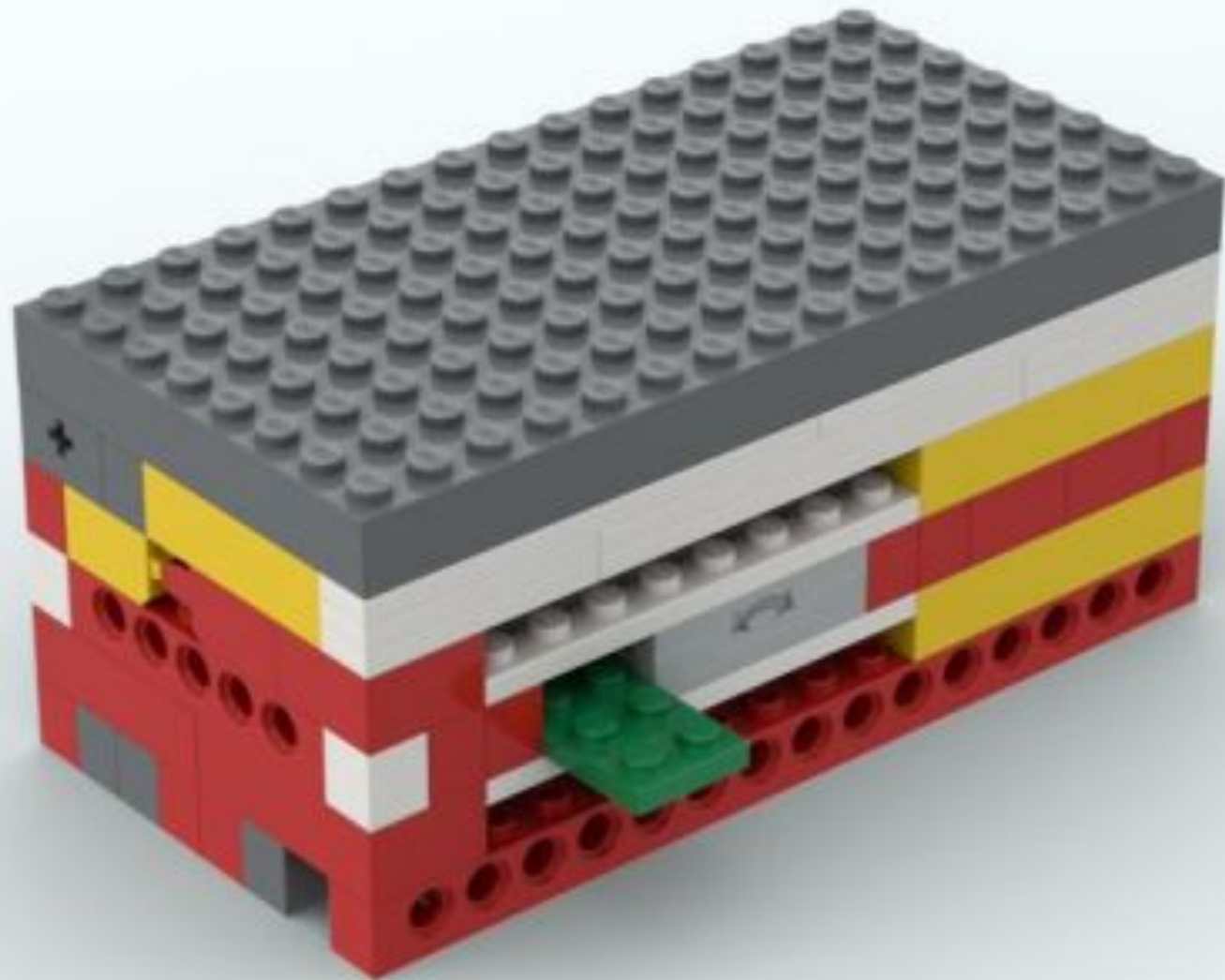












## 4. Составление программы для работы модели.



В программе, состоящей из 5 частей, в первых четырех частях в определенном порядке набраны буквы и числа из которых в пятой части программы составлен специальный код. В данном случае – а312. Включив программу нажатием блока «Начло» мы вводим этот код в блок «Начать при получении письма». И только тогда наша волшебная шкатулка откроется .

Мы можем в пятой части программы набрать новый код, состоящий из этих же букв и чисел но в другой последовательности. Например H022.

При пуске набираем новый код и модель начнет работать



Таким образом никто, кроме нас, не сможет открыть вашу шкатулку.

*На этом наше  
занятие окончено.*

*Всем спасибо.*

*До новых встреч.*