

Название проекта: Правильный путь

Кабулов Иманжаен ученик 7в класса

Цель проекта:

Ловкость рук и терпеливость

Обоснование проекта:

Дети с возрастом 6-9 лет.

*Они используют программу для того чтобы
быть терпеливыми и ловкими*

Задачи проекта:

- ✓ *Знакомство со Scratch*
- ✓ *Использование и поставление картинок и спрайтов*
- ✓ *Написание алгоритма по спрайтам*
- ✓ *Тестирование программы и наличие ошибок*
- ✓ *Исправление ошибки и реализация проекта*

Модель решения задачи в виде схемы и план достижения поставленной цели



Разработка алгоритма решаемой задачи основные моменты проектирования

Циклический алгоритм

```
если [клавиша стрелка вниз нажата?] , то
  изменить y на -4
  следующий костюм
  если [ ] , то
    изменить y на 4

если [клавиша стрелка влево нажата?] , то
  изменить x на -4
  следующий костюм

если [клавиша стрелка направо нажата?] , то
  изменить x на 4
  следующий костюм

если [касается Mouse1 ?] , то
  играть звук meow
  сказать YOU WIN!!

если [касается цвета ?] , то
  перейти в x: 14 y: -168
```

```
когда щелкнут по [ ]
  установить размер 15 %
  перейти в x: 12 y: -166

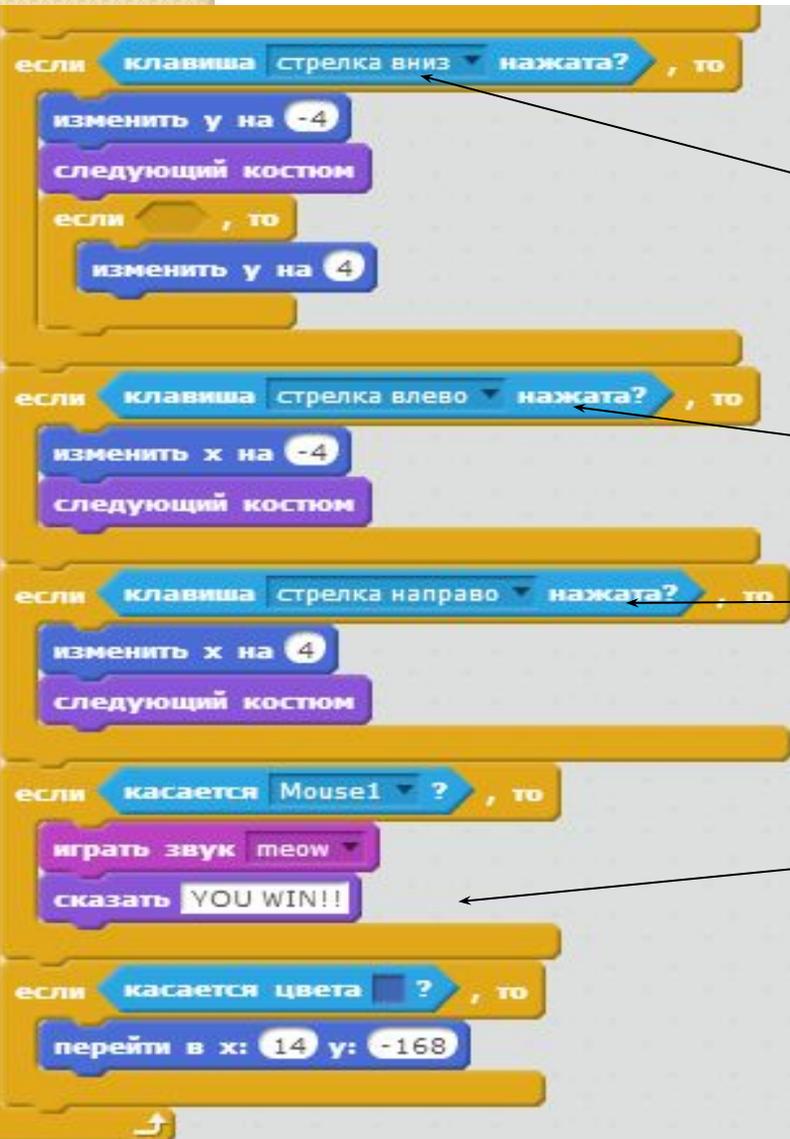
всегда
  если [клавиша стрелка вверх нажата?] , то
    изменить y на 4
    следующий костюм
    если [касается цвета ?] , то
      изменить y на -4

  если [клавиша стрелка вниз нажата?] , то
    изменить y на -4
    следующий костюм
    если [ ] , то
      изменить y на 4

  если [клавиша стрелка влево нажата?] , то
    изменить x на -4
    следующий костюм

  если [клавиша стрелка направо нажата?] , то
```

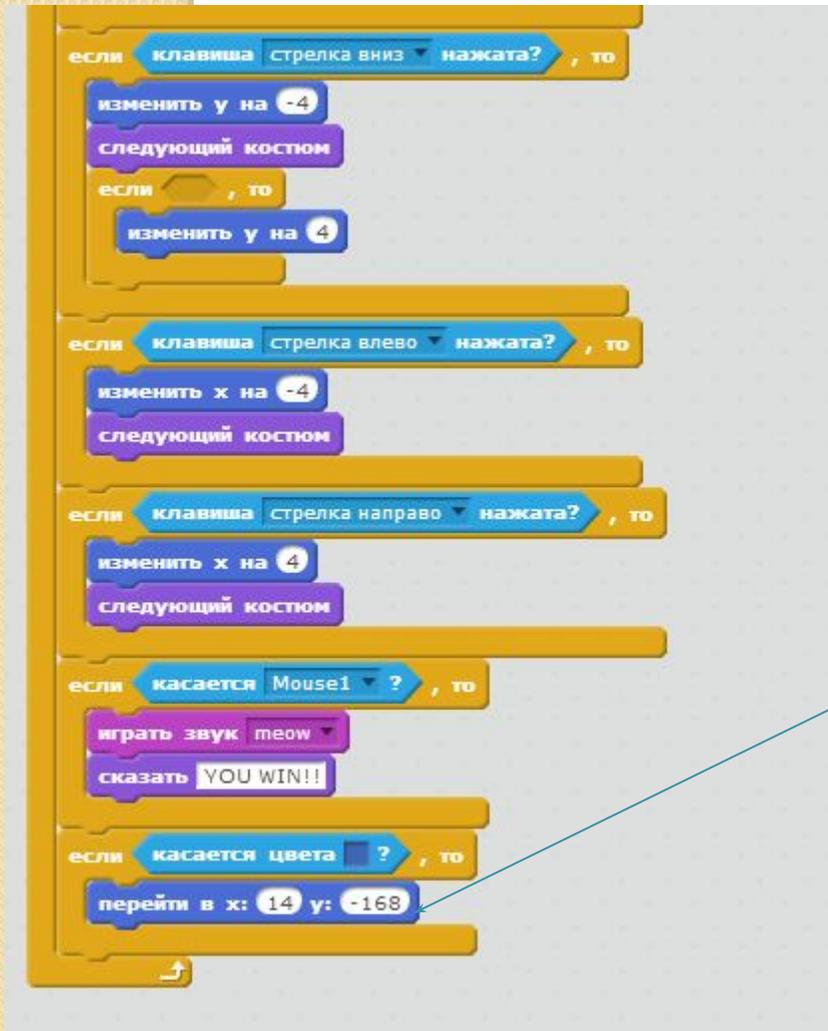
Входные и выходные данные в проекте



**Ввод имени
пользователя
входные данные**

**Выводимые сообщения
на экран выходные
данные**

Использование анимации



Здесь основной
спрайт начинает игру
заново.

Заключение

Я выбрал тему связано с детьми с возраста 6-9 лет. И разработал проект в скретч используя различные способности программы. С помощью этой программы дети смогут развивать ловкость рук и стать более терпеливыми