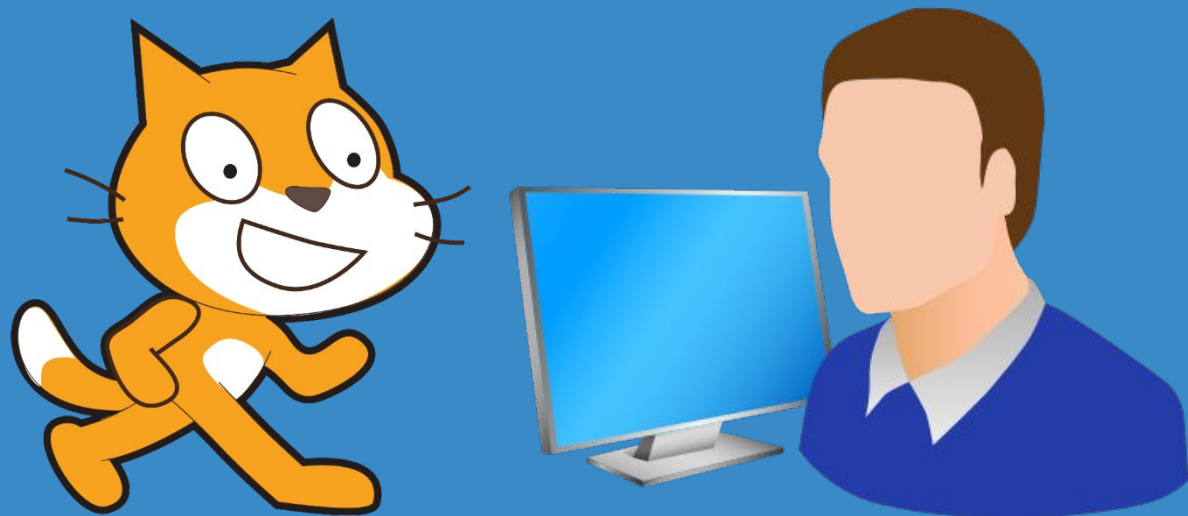


ІНФОРМАТИКА

Розв'язування задач,
які передбачають
створення
програмних об'єктів.

6

За новою програмою 2017 року



Урок 22

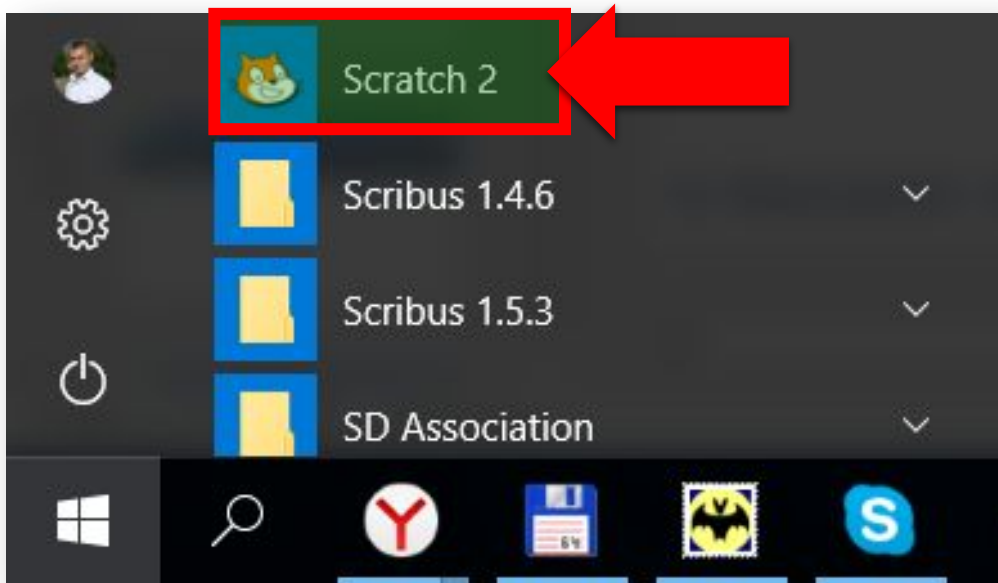
teach-inf.at.ua



Встановлене на комп'ютері середовище *Scratch 2* можна завантажувати з:

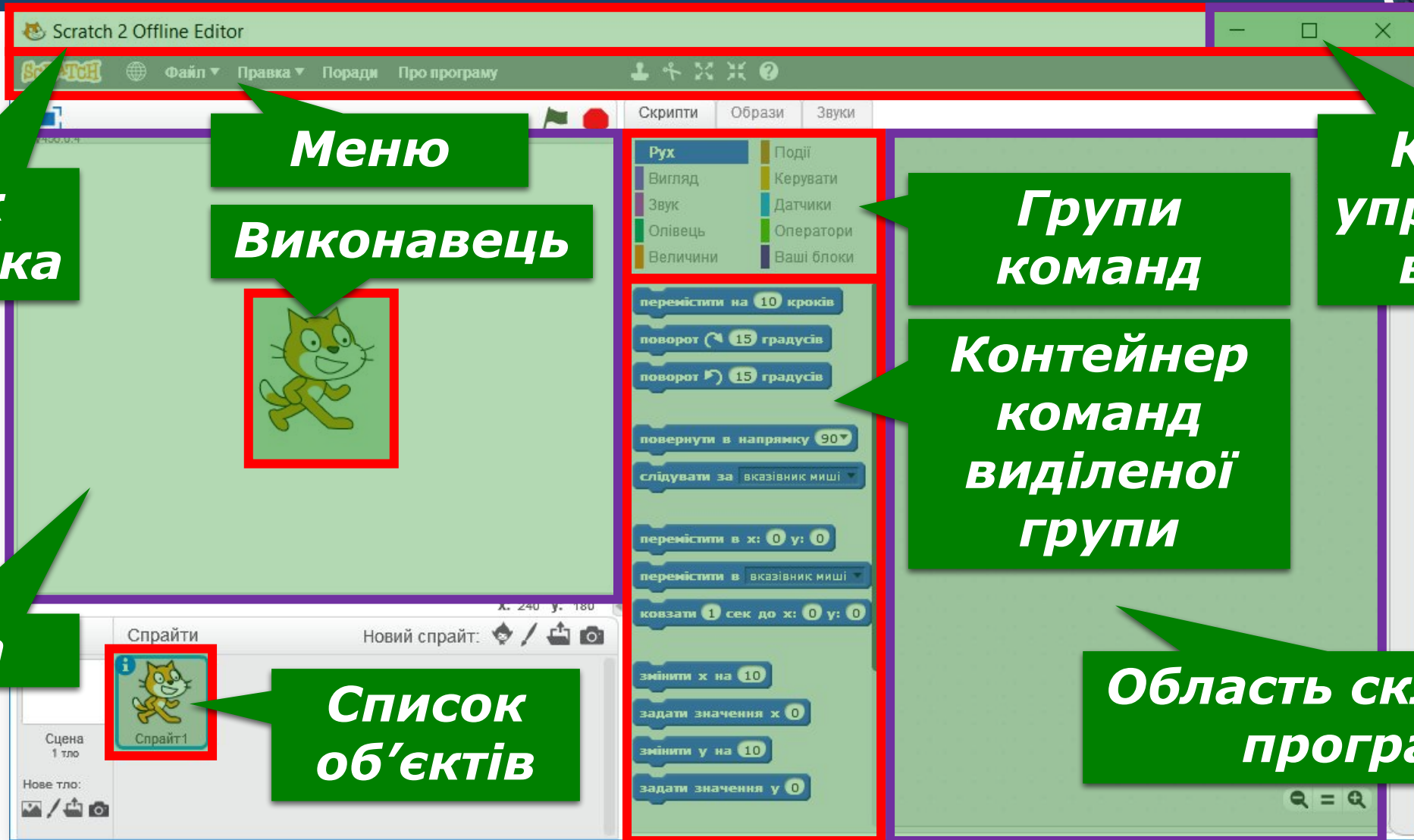
ГОЛОВНОГО МЕНЮ

**За допомогою значка на
Робочому столі**



Вікно Scratch 2

Розділ 3
§ 17



Рядок заголовка

Меню

Виконавець



Сцена



Список об'єктів

Групи команд

Контейнер команд виділеної групи

Кнопки управління вікном

Область складання програми

Область складання програми

Програмні об'єкти та їх властивості в Scratch

Розділ 3
§ 17



Створити новий спрайт у проекті можна кількома способами, вибравши відповідну кнопку на панелі інструментів розділу **Спрайти**:

намалювати в графічному редакторі, вбудованому в середовище *Scratch*;

вставити з файла;

сфотографувати камерою, підключеною до комп'ютера.

обрати ГОТОВИЙ ОБ'ЄКТ з бібліотеки спрайтів

Новий спрайт:





Для створення нового об'єкта в середовищі Скретч ти вмієш використовувати три способи:

Створення об'єкта в середовищі Скретч

З існуючого з середовищі об'єкта

дублюванням об'єкта за допомогою інструмента **Дублювати**

дублюванням об'єкта за допомогою вказівки **Дублювати з контекстного меню**

З файла, що є на комп'ютері

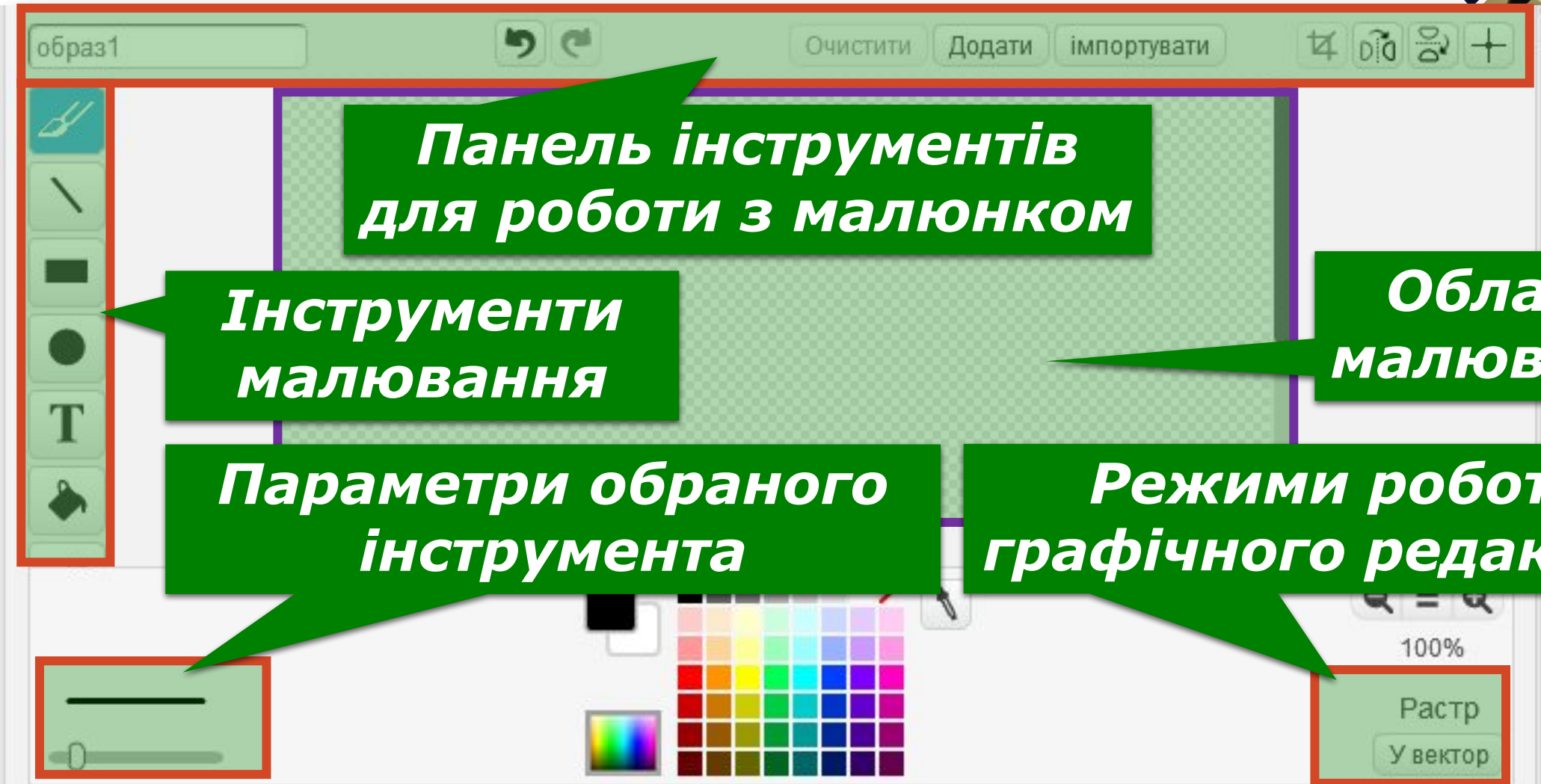
З бібліотеки Скретч

З папки комп'ютера

З фото, зробленого веб-камерою



Як створюють об'єкт у графічному редакторі середовища Скретч?



**Панель інструментів
для роботи з малюнком**

**Інструменти
малювання**

**Панель параметрів обраного
інструмента**

**Область
малювання**

**Режими роботи
графічного редактора**



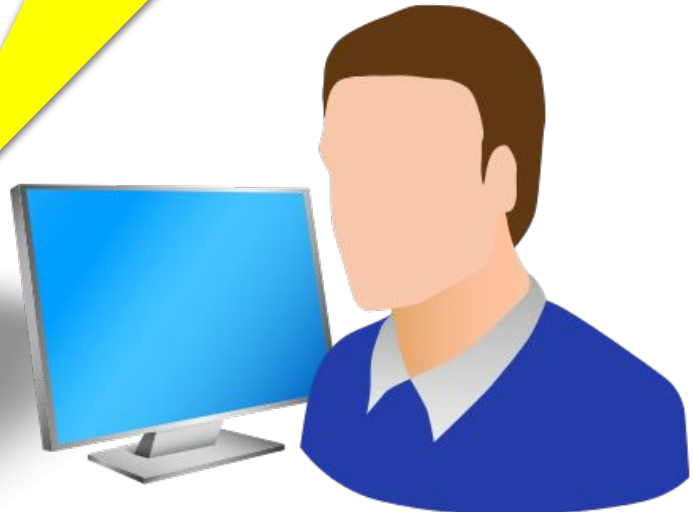
*Проаналізувати
§ 18 ст. 151-154*

Працюємо за комп'ютером

Розділ 3
§ 18



**Сторінка
151-154**

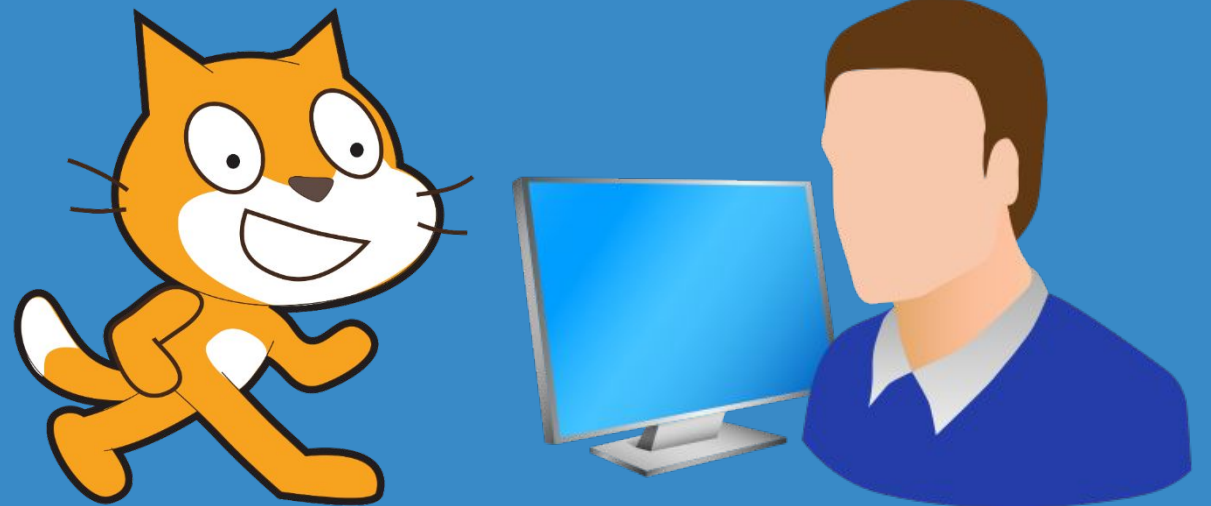


ІНФОРМАТИКА

Дякую за увагу!



За новою програмою 2017 року



Урок 22

teach-inf.at.ua