



Назарбаев
Интеллектуальные
школы

NIS

Цель проекта:

Развивать ум и интерес к книгам

Обоснование проекта:

Дети с возрастом старше 10 лет. Детям которые хотят узнать авторов знаменитых книг и расширить свой кругозор .

Название проекта: Кто быстрее?

Задачи проекта:

- ✓ Знакомства со SCRATCH
- ✓ Использование и постановление картинок и спрайтов
- ✓ Написание алгоритма по спарйтом
- ✓ Тестирование программы
- ✓ Исправление ошибки и реализация проекта

Тилеш Жайнагуль 7в класс

Модель решения задачи в виде схемы и план достижение поставленной цели

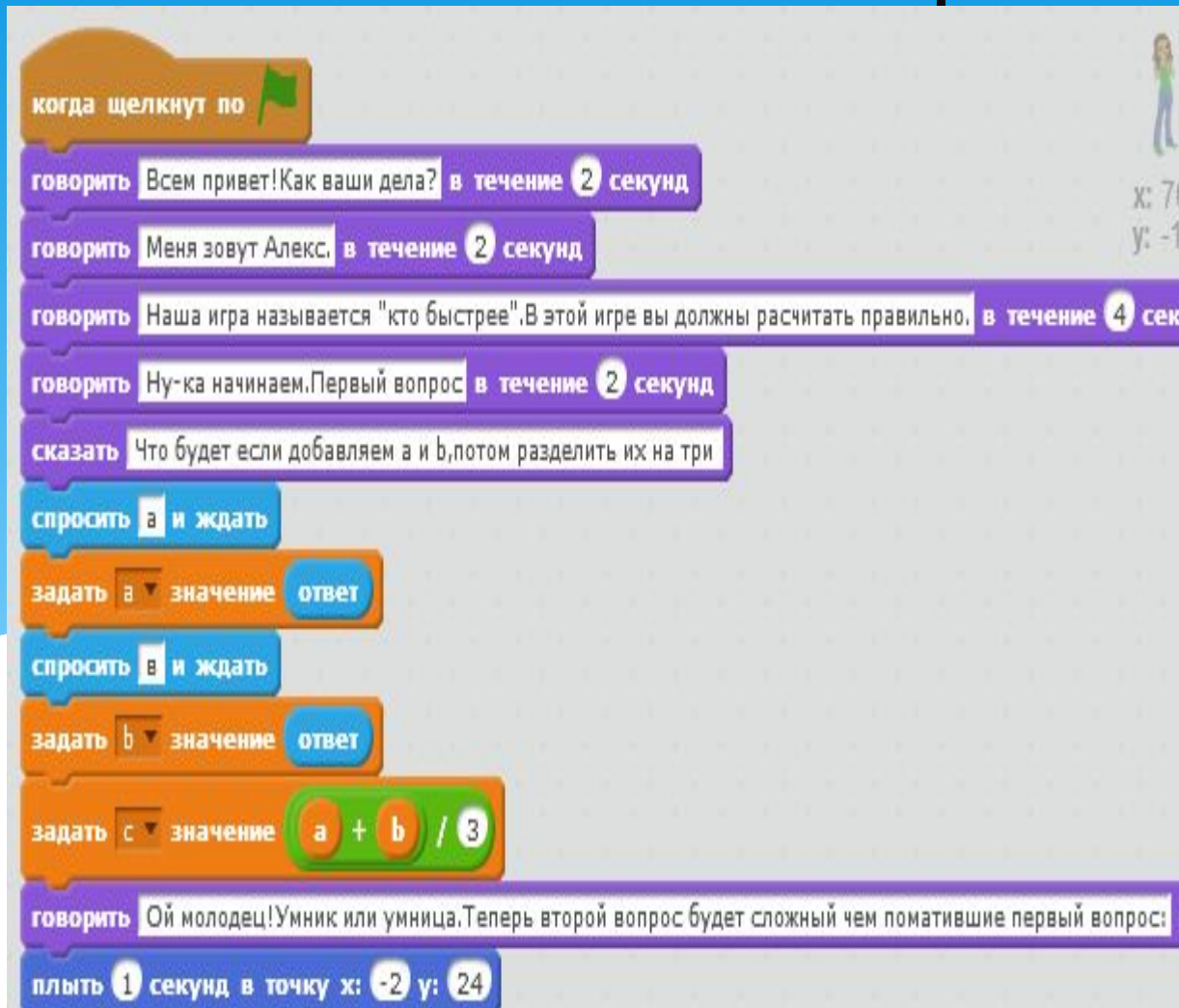


Разработка алгоритма решаемой задачи

The screenshot shows the Scratch programming environment. The main stage features a character named 'Жаконай' (v448) standing on a stage with spotlights and a disco ball. On the left, there are several monitors for variables: a, b, c, d, e, f, ab, cd, and ef. The script area on the right contains the following code blocks:

- Скрипты: **когда щелкнут по** (when clicked)
- События: **говорить** "Всем привет! Как ваши дела?" в течение 2 секунд
- События: **говорить** "Меня зовут Алекс." в течение 2 секунд
- События: **говорить** "Наша игра называется 'кто быстрее'. В этой игре вы должны рассчитать правильно." в течение 4 секунд
- События: **говорить** "Ну-ка начинаем. Первый вопрос в течение 2 секунд
- События: **сказать** "Что будет если добавляем а и b, потом разделить их на три"
- Сенсоры: **спросить** а и ждать
- Данные: **задать** а значение ответ
- Сенсоры: **спросить** в и ждать
- Данные: **задать** b значение ответ
- Данные: **задать** c значение $a + b / 3$
- События: **говорить** "Ой молодец! Умник или умница. Теперь второй вопрос будет сложный чем поматившие первый вопрос:" в течение 2 секунд
- Сенсоры: **плыть** 1 секунд в точку x: -2 y: 24
- События: **сказать** "Что будет если умножить d, потом уменьшить их на шеть"

Линейный алгоритм



The image shows a Scratch script illustrating a linear algorithm. The script starts with a 'when clicked' event, followed by a series of 'say' and 'ask' blocks. It then asks for two numbers, 'a' and 'b', and calculates their average, $(a + b) / 3$, storing it in variable 'c'. Finally, it says a congratulatory message and moves the character to coordinates (-2, 24).

```
когда щелкнут по [флаг]
говорить [Всем привет! Как ваши дела?] в течение 2 секунд
говорить [Меня зовут Алекс.] в течение 2 секунд
говорить [Наша игра называется "кто быстрее". В этой игре вы должны рассчитать правильно.] в течение 4 секунд
говорить [Ну-ка начинаем. Первый вопрос] в течение 2 секунд
сказать [Что будет если добавляем a и b, потом разделить их на три]
спросить [a] и ждать
здать [a] значение [ответ]
спросить [b] и ждать
здать [b] значение [ответ]
здать [c] значение [(a + b) / 3]
говорить [Ой молодец! Умник или умница. Теперь второй вопрос будет сложнее чем поматившие первый вопрос:]
плыть 1 секунд в точку x: -2 y: 24
```

Входные и выходные данные

сказать Что будет если добавляем а и в,потом разделить их на три

спросить а и ждать

здать а значение ответ

спросить в и ждать

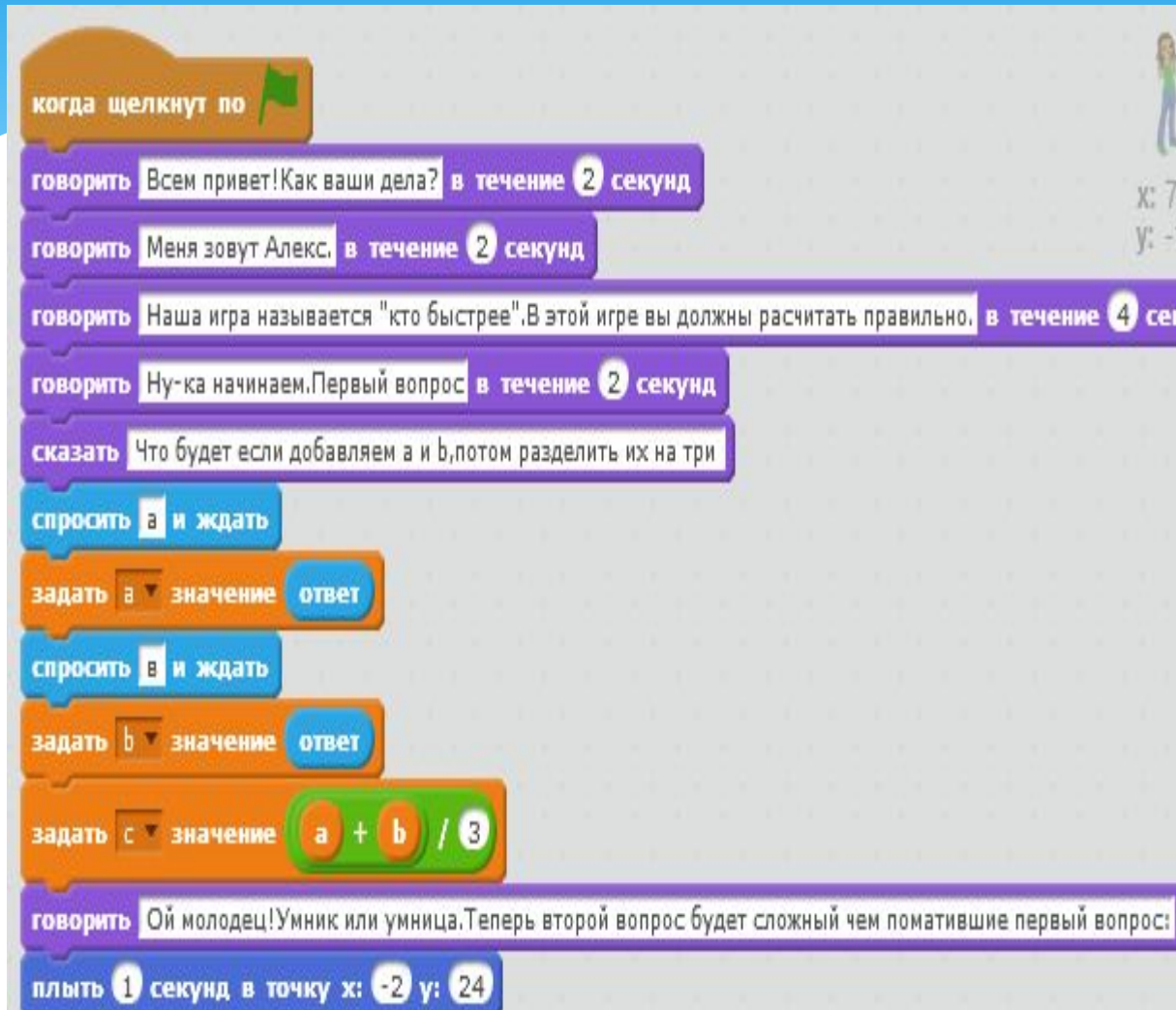
здать в значение ответ

здать с значение $a + b / 3$

говорить Ой молодец! Умник или умница. Теперь второй вопрос будет сложный чем поматившие первый вопрос: в т

плыть 1 секунд в точку x: -2 y: 24

Использование анимации



The image shows a Scratch script for a game. The script starts with a 'when clicked' event block. It then contains several 'say' blocks with different durations: 'Hello! How are you?' (2s), 'My name is Alex' (2s), 'Our game is called "who is faster". In this game you must calculate correctly.' (4s), and 'Let's start. The first question' (2s). This is followed by a 'say' block with the question: 'What will be if we add a and b, then divide them by three'. Then there are two 'ask and wait' blocks for variables 'a' and 'b', each followed by a 'set value to answer' block. The third 'set value to answer' block contains the mathematical expression $a + b / 3$. The script ends with a 'say' block: 'Well done! Smart or smart. The second question will be more difficult than the first question.' and a 'move 1 second to point x: -2 y: 24' block. A small character sprite is visible in the top right corner of the script area.

Здесь основной спрайт
двигается до центра

Заключение

Я выбрала тему связано с математикой. Точнее для начального класса. Для детей старше 4 лет. И разработала я проект в скретче. Используя разные способности программы. Я думала что достига цели. Потому что я взяла интервью с Мажитовой Зухры и она сказала мне преимущество,недостатки этого игра.

- * Недостатки: Минусом проекта является то что там быыло мало вопросов и в будущем думаю она усовершенствует проект.Я желаю тебе удачи.
- * Преимущество:Мне понравилась игра Жайнагуль, так как она была хорошо продуманной и оригинальной.В целом крутая игра.