



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

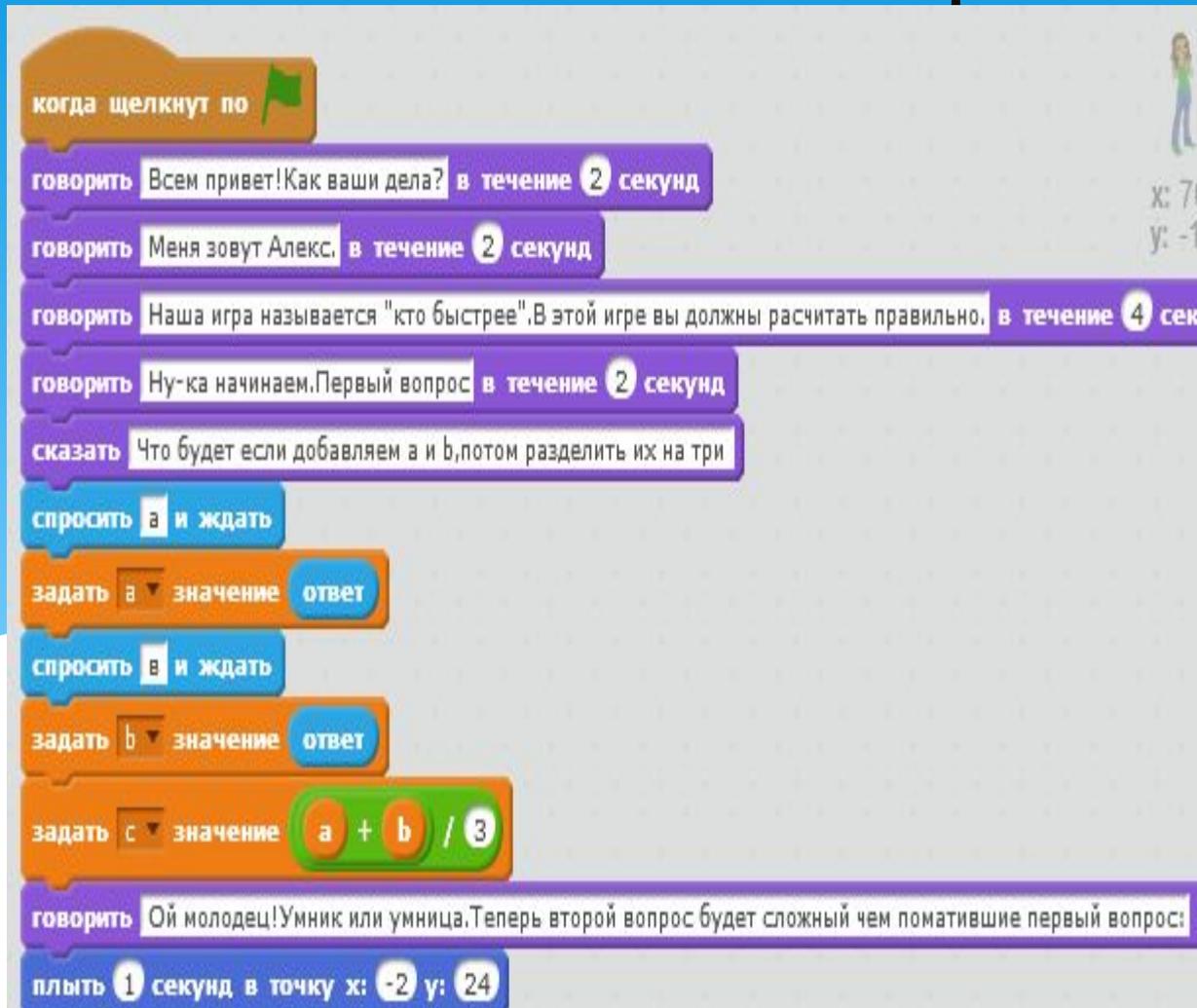


# Разработка алгоритма решаемой задачи

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' (12), 'b' (74), 'c' (28.666667), 'd' (12), 'e' (45), 'f' (534), 'ab' (78), 'cd' (24), and 'ef' (0). The script area on the right contains the following code blocks:

- Скрипты: Движение, Внешность, Звук, Перо, Данные
- События: когда щелкнут по флагу
- Управление: говорить (2 секунды), говорить (2 секунды), говорить (4 секунды), говорить (2 секунды), сказать
- Сенсоры: спросить (a) и ждать, задать (a) значение (ответ), спросить (b) и ждать, задать (b) значение (ответ), задать (c) значение ( $a + b / 3$ )
- Другие блоки: идти (10 шагов), повернуть (15) градусов, повернуть (15) градусов, повернуть в направлении (90), повернуться к, перейти в (x: 76, y: -18), перейти в указатель мышки

# Линейный алгоритм



когда щелкнут по 

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 расчитать правильно. в течение 4 секунд

говорить Ну-ка начинаем.Первый вопрос в течение 2 секунд

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

спросить а и ждать

здать а 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 сложный 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

Скриншот скрипта в Scratch, реализующего игру. Скрипт начинается с события "когда щелкнут по флажку". Далее следуют блоки "говорить" с текстом и временем показа: "Всем привет! Как ваши дела?" (2 секунды), "Меня зовут Алекс." (2 секунды), "Наша игра называется 'кто быстрее'. В этой игре вы должны рассчитать правильно." (4 секунды), "Ну-ка начинаем. Первый вопрос". Затем блок "сказать" с вопросом: "Что будет если добавляем a и b, потом разделить их на три". Далее блок "спросить a и ждать", блок "задать a значение" (ответ), блок "спросить b и ждать", блок "задать b значение" (ответ), блок "задать c значение" с формулой  $a + b / 3$ . В конце скрипта блок "говорить" с поздравлением: "Ой молодец! Умник или умница. Теперь второй вопрос будет сложный чем поматившие первый вопрос:" и блок "плыть 1 секунд в точку x: -2 y: 24".

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.