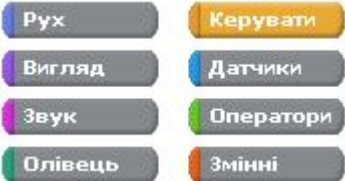
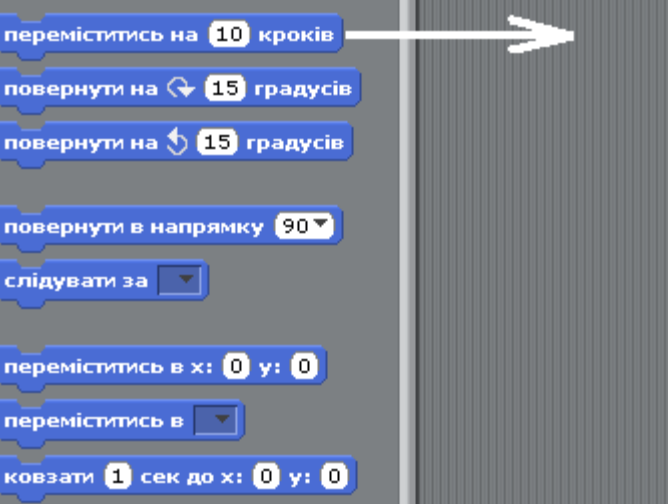


Урок №2

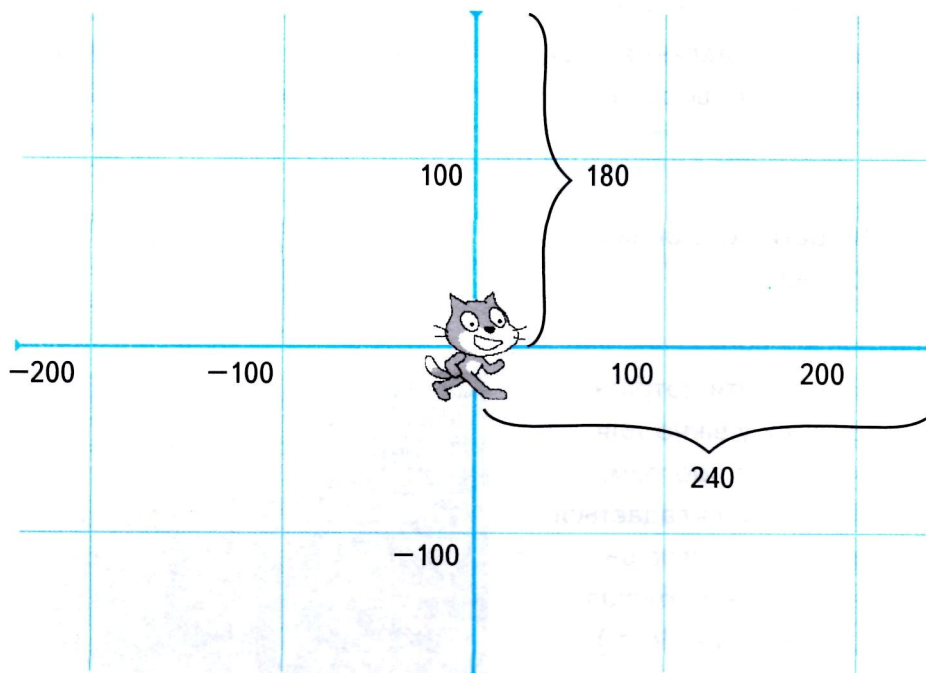
Мова програмування Скретч. Перші кроки.

Алгоритм складання програм у середовищі Скретч.

1. Вибрати потрібний набір команд	
2. Перетягнути потрібну команду у вікно для складання програми.	


Середовище існування Спрайтів – сцена.

Розміри сцени: якщо рухатись від центру вгору або вниз то шлях до краю сцени становитиме 180 кроків, якщо рухатись від центру вліво або вправо, то шлях до краю сцени становитиме 240 кроків.




Складаємо програму.

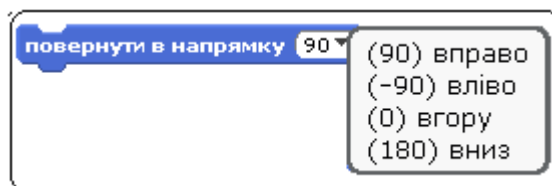
1. У будь-якій програмі перша команда визначає початок виконання програми. Такі команди містяться у наборі команд **Керувати** і мають вигляд «шапки».


- Якщо вибрати  , то виконання дій почнеться після натискання на зелений прапорець.

- Якщо вибрати  , то виконання дій почнеться після клацання по вказаному Спрайту.

2. Для складання програми нам потрібно використати команди руху та повертання, які містяться в наборі команд **Рух**.

- Для переміщення Спрайта використовується команда  , число 10 показує на скільки кроків переміщується виконавець. Це число можна змінити.
- Для зміни напрямку руху можна використати команду *Повернути в напрямку*, яка має 4 параметри.




3. Спрайт по сцені переміщується дуже швидко, тому для затримки виконання його дій, використовуємо команду  , яка належить до набору **Керування**.

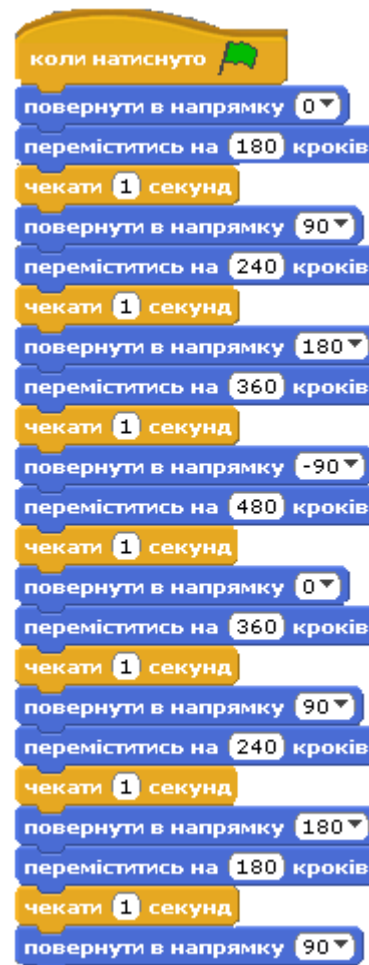
Завдання №1

Скласти програму, яка допоможе Спрайту обігти сцену по периметру. Збережіть програму у свою папку під іменем

02_периметр.

- Запустіть програму на виконання.
- Надайте Спрайту ім'я. Запустіть програму ще раз. Чому програма не запускається? Що потрібно замінити у програмі для того, щоб вона виконувалася?
- Внесіть зміни у програму. Натиснувши Спрайт, запустіть програму ще раз на виконання.
- Запустіть програму на виконання ще декілька раз змінюючи режими відтворення вікна  , змінюючи режими

поведінки Спрайта .



Домашнє завдання

Скласти програму для побудови прямокутника з шириною 200 та висотою 120.