



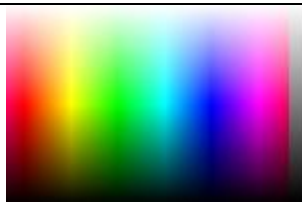

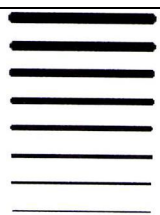


Урок №3 Малювання у Скретч.

Мешканці середовища Скретч уміють не тільки рухатися, а й малювати, тобто залишати слід під час руху.

Для малювання Спрайти користуються набором команд **Олівець**. Можна змінювати колір олівця, товщину лінії, піднімати та опускати олівець.

Команди з набору Олівець.

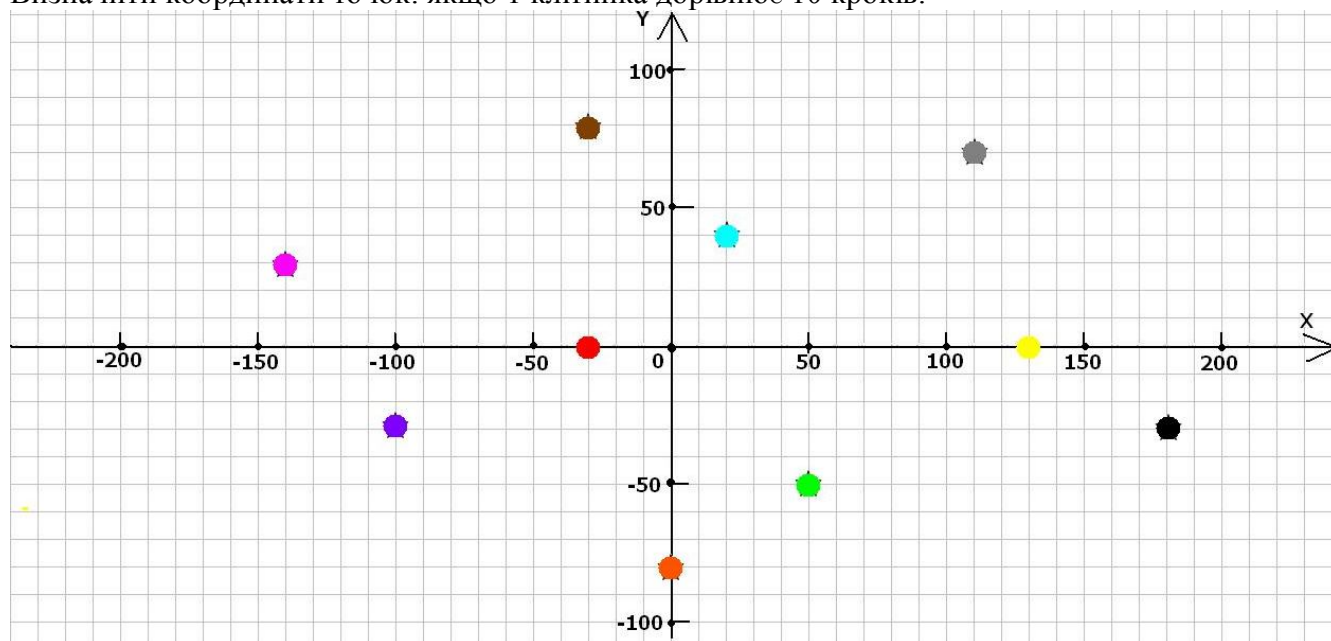
Команда	Результат виконання
	Очищення сцени від попередніх малюнків
	Спрайт залишатиме за собою лінію при переміщенні
	Спрайт припинить малювання
	<div style="display: flex; align-items: center;"> Здаємо колір олівця  </div>
	<div style="display: flex; align-items: center;"> Задано товщину лінії у точках  </div>

При створенні малюнків дуже зручно керувати переміщенням Спрайтів, якщо для кожної точки цієї площини задано координати, тобто вказано її місце на площині за допомогою чисел.

Координати – це величини, що визначають положення точки на площині.

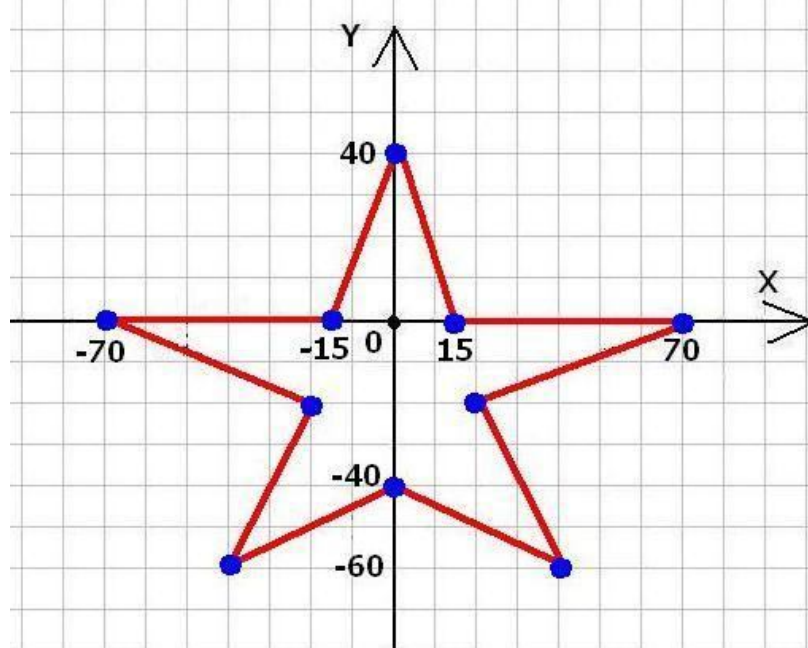
Завдання №1

Визначити координати точок: якщо 1 клітинка дорівнює 10 кроків.



Завдання №2

Скласти програму створення Зірки з використанням команди **Переміститися**.



Виконання завдання:

1. Обираємо команду, з якої починається програма.
2. Готуємо сцену до малювання:
 - а) Вибираємо команду *Очистити*
 - б) Переміщуємо виконавця в будь-яку точку, з якої можна почати малювання
 - в) Вибираємо команду *Опустити олівець*, задаємо колір та товщину олівця.
 - г) Послідовно вибираємо команди переміщення Спрайта від точки до точки
 - д) Перевіряємо виконання програми
3. Записати програму під ім'ям **03_звезда**



Домашнє завдання.

Скласти програму, в якій Спрайт повинен намалювати підряд цифри від 1 до 5 за допомогою команди *Перемістити в*. Зображення цифр подано на малюнку. (В програмі використати команду *Підняти олівець*)

