

Завдання для самостійної роботи з теми «Пишемо літери на сцені»

Поради. Перед складанням програми на мові програмування Скретч доцільно описати команди для побудови літер на аркуші паперу із урахуванням координат ключових точок букв, а також потреби Спрайту залишати слід (малювати – опустити олівець) чи не залишати слід (не малювати – підняти олівець); на початку програми не забуваємо забезпечити «обнуління» сцени.

Варіант - 1. КАНІКУЛИ

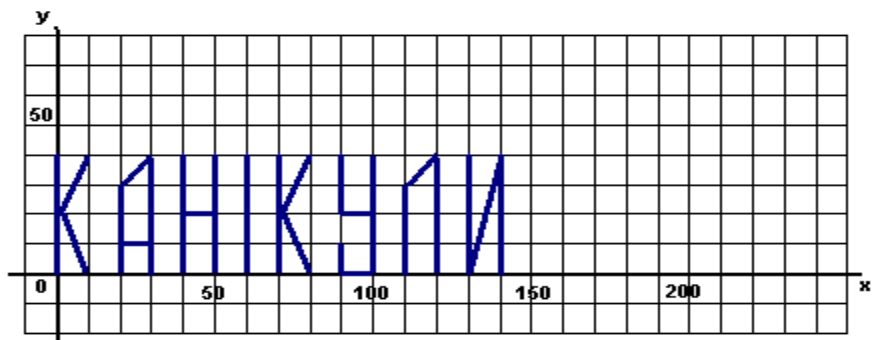
Варіант - 2. БЕРЕЗЕНЬ

Варіант - 3. ЛИСТОПАД

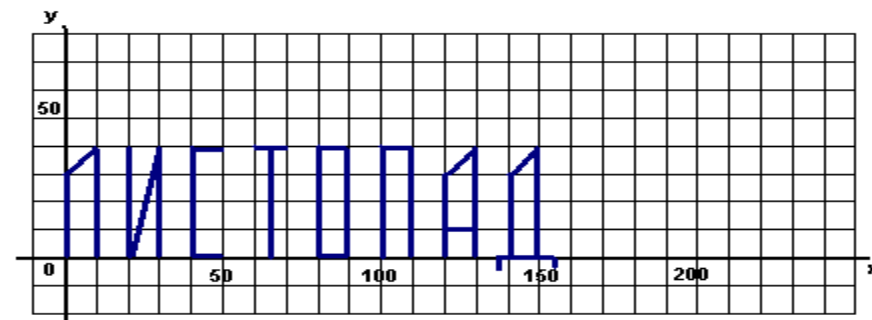
Варіант - 4. ВЕРЕСЕНЬ

Варіант - 5. КАБІНЕТИ

Варіант - 1



Варіант - 3



Варіант - 6. СОНЯШНИК

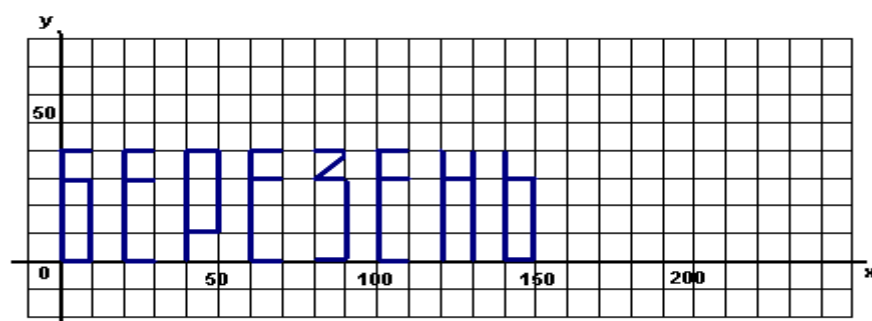
Варіант - 7. ІНТЕРНЕТ

Варіант - 8. РЕДАКТОР

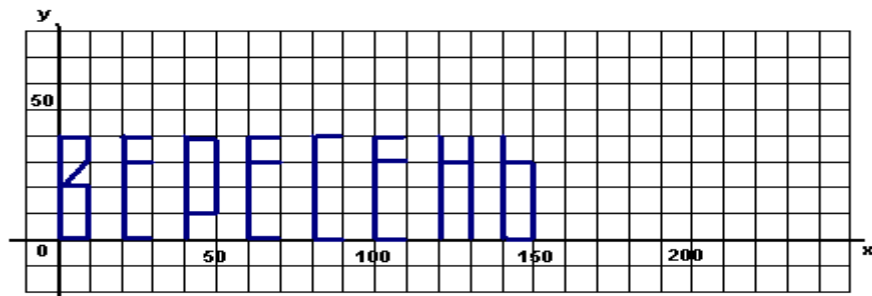
Варіант - 9. ТЕХНОЛОГ

Варіант - 10. МАТЕРІАЛ

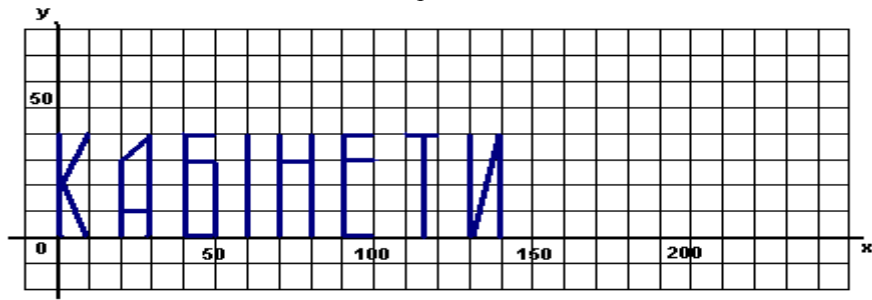
Варіант - 2



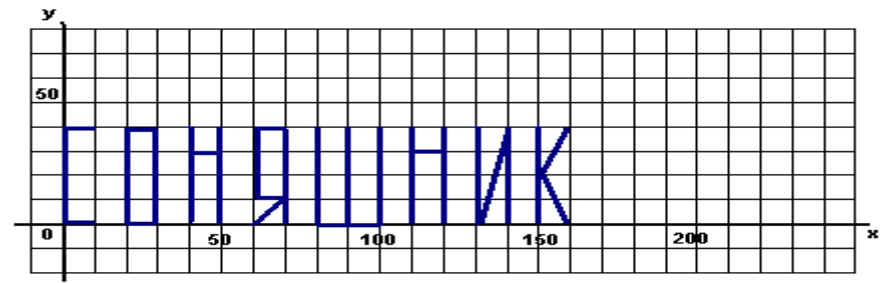
Варіант - 4



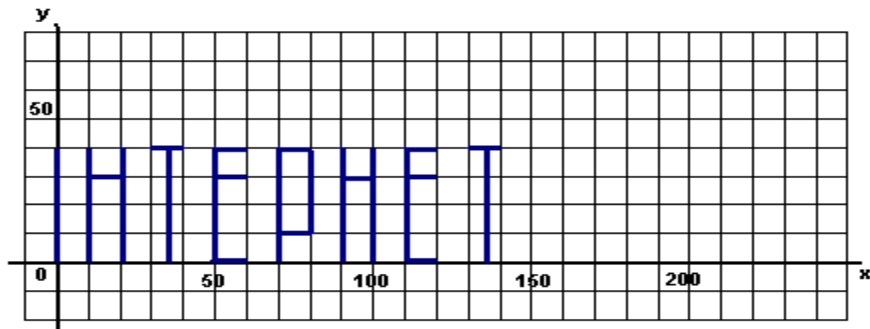
Вариант - 5



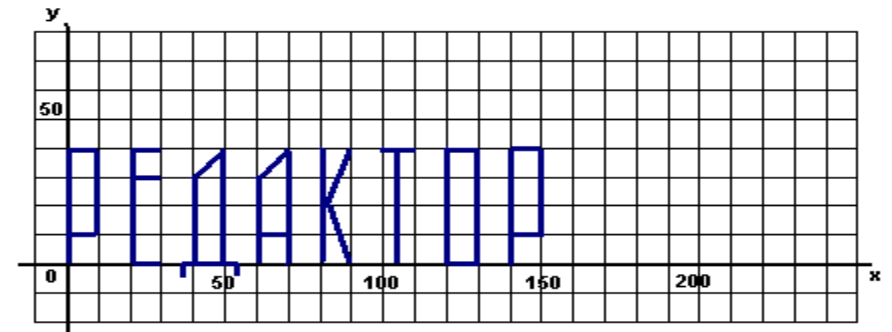
Вариант - 6



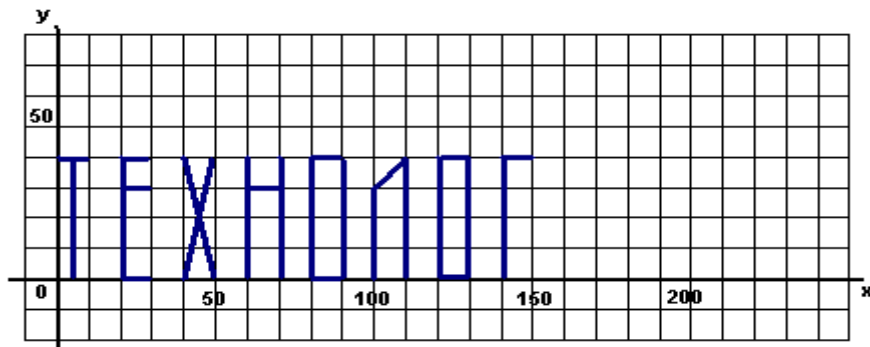
Вариант - 7



Вариант - 8



Вариант - 9



Вариант - 10

