Практична робота 6

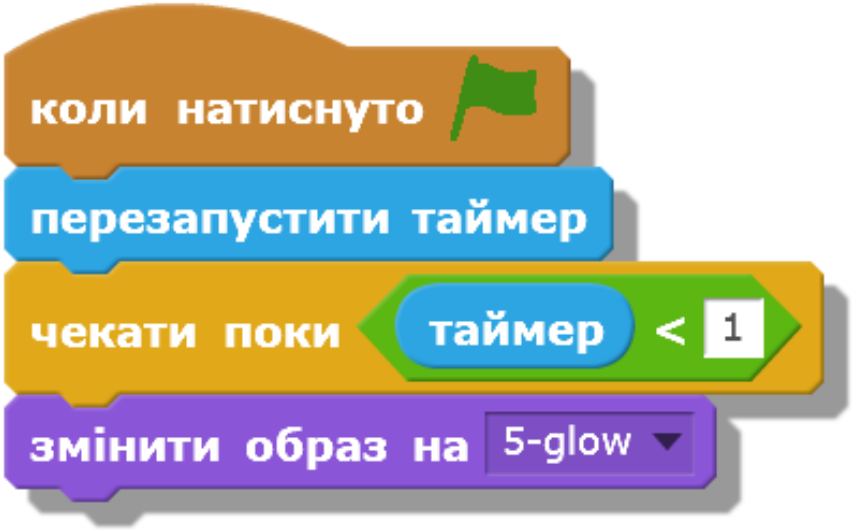
Розв'язування задач, які передбачають програмне опрацювання події

Пригадайте	✓ Які події можна реалізувати в середовищі Скретч; ✓ які події в середовищі Скретч викликаються мишею, за допомогою інструментів.
Створіть	структуру папок: Е:\6-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 27
Пам'ятайте	Під час виконання практичних завдань пам'ятай про правила безпеки життєдіяльності при роботі з комп'ютером!

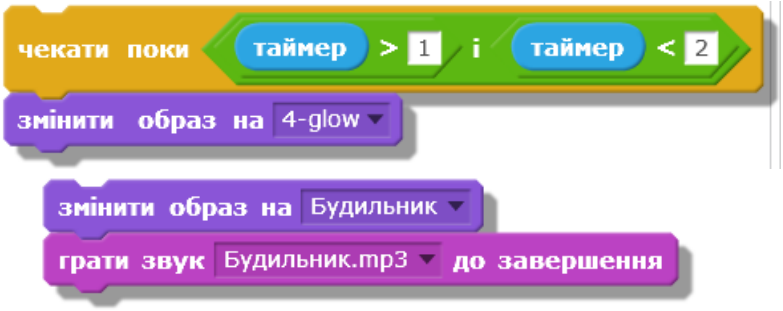
Вправа 1. Будильник.

Завдання. Склади проект, у якому після натиснення кнопки *Пуск* відображається будильник із зворотним відліком часу через 1 секунду від 5 до 0, після чого на сцені проекту з'являється дзвінок і звучить мелодія будильника.

1. Завантаж середовище **Скретч 2**. Вилучи об'єкт *Рудий кіт* і додай до проекту об'єкт – зображення *будильника*, яке завантаж з файла Будильник.jpg папки:
   D:\Навчання\6 клас\Урок 227\
2. Додай до будильника нові образи.
3. Відобрази значення таймера на сцені проекту.
4. Розпочни складати програму за зразком.

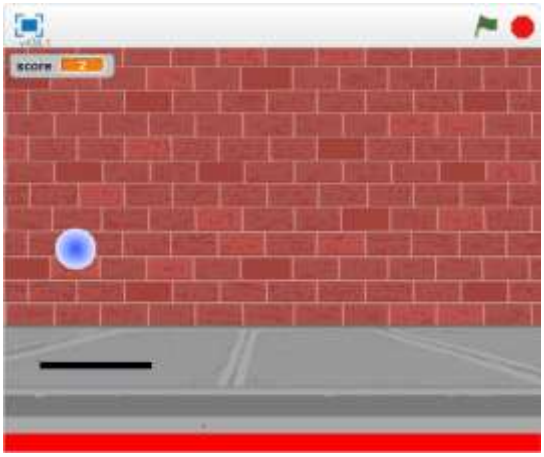


5. Встанови, у якому порядку слід використати фрагменти у програмі.



6. Доповни програму командами так, щоб послідовно змінювалися значення показників таймера.
7. Запусти проект на виконання та переконайся, що він реалізує запропоноване завдання. За потреби внеси зміни у програму.
8. Збережи створений проект з іменем **Будильник** у папці:
   Е:\6-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 27\

Вправа 2. У середовищі Скретч сплануй і створи гру, у якій за допомогою дощечки чорного кольору, яку можна рухати вліво-вправо стрілками на клавіатурі, відбивають м'яч. М'яч у довільному напрямку відбивається як від стін, так і від дощечки. Якщо м'яч торкається червоної лінії внизу – гра припиняється. На початку гри можна обрати два рівні – легкий, коли дощечка широка та м'яч рухається не швидко, або складний – розмір дощечки зменшується, а швидкість руху м'яча збільшується.



Збережи створений проект з іменем **Гра** у папці:
Е:\6-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 27\

9. Закрий всі відкриті вікна.
10. Повідом вчителя про завершення роботи.