



Практичне завдання

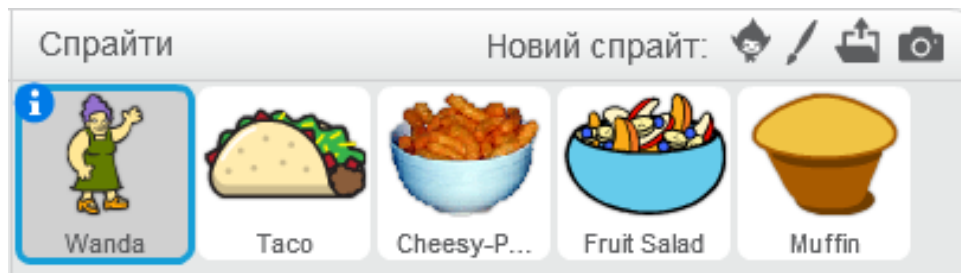
Поняття події. Види подій

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

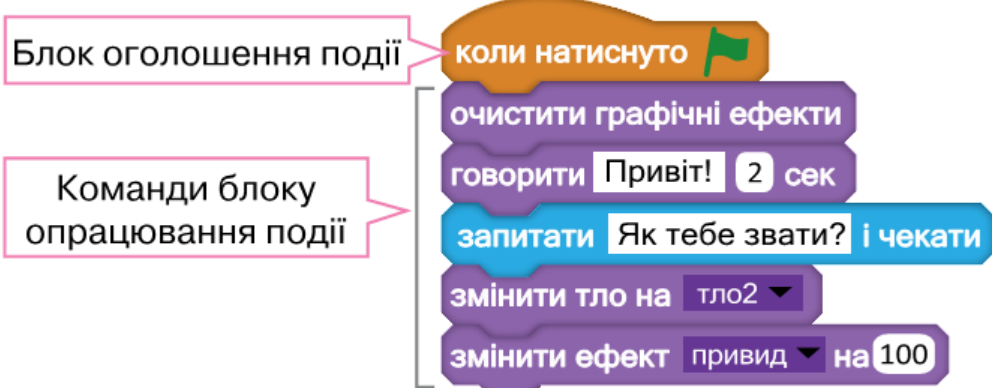
Вправа 1. Термінал.

Завдання. Створи проект **Термінал**, який можна було б використати для замовлення меню у шкільній їдальні. Користувач має ввести своє ім'я у вікно повідомлення та перейти на сторінку меню, клацнути на страві із запропонованого меню, після чого всі страви мають зникати з екрана, а на екрані – з'являться повідомлення, що замовлення прийнято.

1. Завантаж середовище **Скретч 2**. Заміни на сцені Рудого kota іншим виконавцем на свій розсуд.
2. Додай до проекту об'єкти – елементи меню. Використай зображення з бібліотеки спрайтів або намалуй їх.

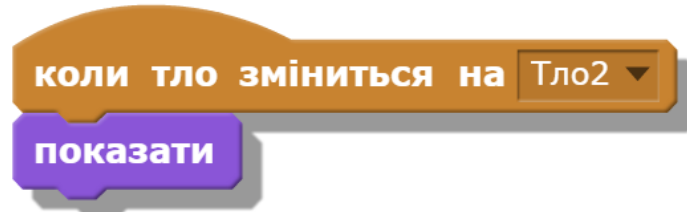


3. Приховай усі елементи меню, двічі клацнувши на команді **сховати** групи **Вигляд** або змінивши властивість **Показати** кожного з об'єктів – не позначена.
4. Зміни фони сцени: стартове вікно деякого кольору, вікно меню білого кольору, вікно завершення проекту – на білому фоні напис про те, що вибір прийнято. Візьми до уваги, що напис кирилицею складно зробити з використанням інструмента додавання тексту, його можна просто намалювати, наприклад, пензликом.
5. Створи програму використання термінала за зразком.

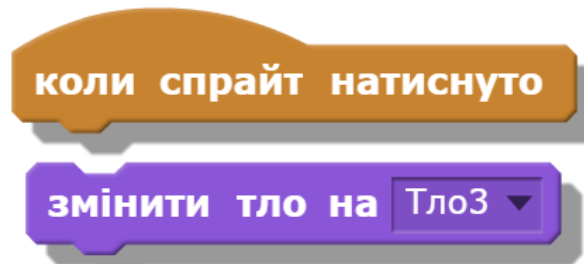




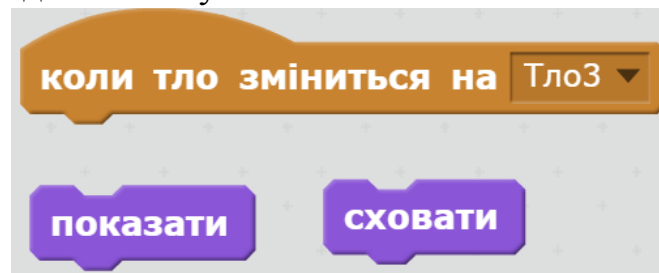
6. Передбач опрацювання події, при настанні якої користувач перейде на вибір меню, – зміна тла сцени проекту на *тло2*. До кожного елемента меню додай скрипт.



7. Передбач опрацювання події, при настанні якої користувач обирає елемент меню – натиснуто на об'єкт. Для цього скористайся командами.



8. Передбач опрацювання події, при настанні якої користувач переходить до останнього фону сцени – підтвердження вибору меню. Візьми до уваги, що при цьому на екрані не мають відобразитись елементи меню. Обери для скрипта дві команди зі списку.




9. Скопіюй для інших елементів скрипти, створені для одного елемента меню.
10. Запусти проект на виконання та переконайся, що він реалізовує запропоноване завдання. За потреби внеси зміни у програми для об'єктів.
11. Збережи створений проект з іменем **Термінал**.

Вправа 2. Віхола.

Завдання. Створи проект **Віхола**, у якому зі сніжинок різного розміру утворюються нові сніжинки – клони, що рухаються сценою випадково, збільшуючи та зменшуючи свій розмір.

1. Завантаж середовище **Скретч 2**. Вилучи об'єкт *Рудий кіт* і додай до проекту об'єкти *Сніжинки*.

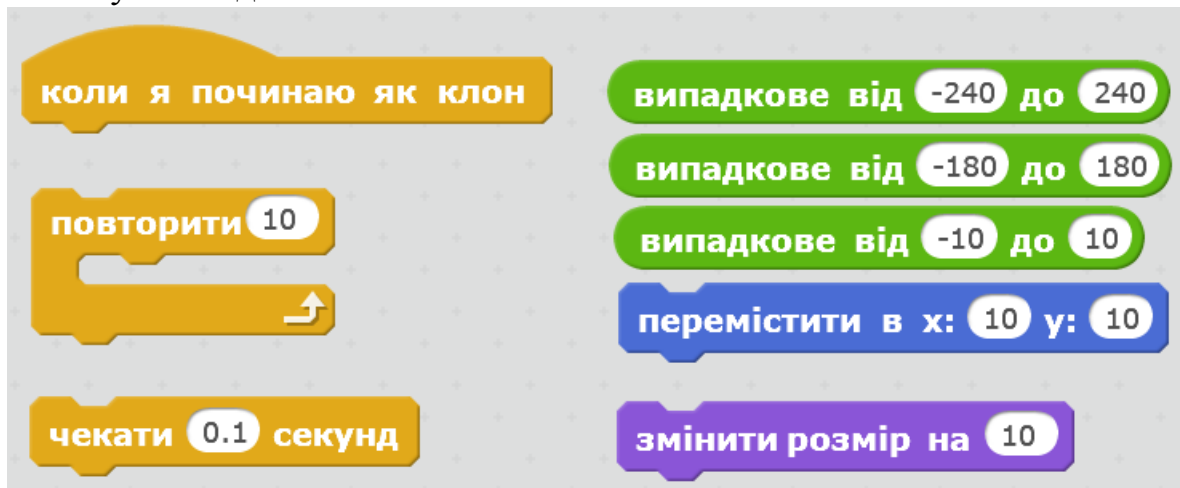


2. Зміни розміри сніжинок, використавши інструменти .
3. Склади програму для події *натиснуто зелений прапорець*, за допомогою якої створюють клон з об'єкта Сніжинка (Snowflake).

коли натиснуто 

створити клон з Snowflake ▾

4. Передбач опрацювання події створення клона, при настанні якої сніжинка переміщується та змінює свій розмір. Використай у програмі подані на малюнку команди.



5. Додай до інших об'єктів проекту подібні скрипти. Внеси потрібні зміни в деякі команди.
6. Запусти проект на виконання та переконайся, що він реалізовує запропоноване завдання. За потреби внеси зміни у програми для об'єктів.
7. Збережи створений проект з іменем **Віхола**.