

Виконуємо практичне завдання

➔ **Завдання:** скласти в середовищі Скретч програму, за якою виконавець фарбуватиме паркан за зразком.

➔ Порядок виконання

Згадайте правила безпечної роботи з комп'ютером.

1. Завантажте середовище Скретч.

2. Проаналізуйте умову задачі: яке початкове положення виконавця, який результат очікується (мал. а).

3. Налаштуйте олівець для малювання.

4. Визначте, який фрагмент повторюється і скільки разів, складіть програму для його малювання (мал. б).

5. Розгляньте блок-схему алгоритму (мал. в), складіть за нею програму, використовуючи команду повторити N.

6. Перевірте роботу програми.

📖 Складіть програму, за якою виконавець фарбуватиме паркан за зразком на мал. г. *Підказка:* поміркуйте, як слід вставити у скрипт команди для олівця (мал. г).

7. Завершіть роботу із середовищем Скретч.

➔ **Висновок:** зазначте, як в середовищі Скретч скласти алгоритми із заданою кількістю повторень.

