**Тема 4**. Алгоритми та програми.

***Практична робота 9.***

Тема. Складання програм з повторенням у середовищі Scratch.

Мета. Закріпити вміння працювати з програмою Scratch, навчитися створювати алгоритми з повторенням в середовищі Scratch.

**Необхідний теоретичний мінімум.**

Розглянемо циклічні алгоритми з використанням команд



Розміщені в середині циклу команди руху виконавець виконує задану кількість раз

|  |  |
| --- | --- |
| Команда | Результат |
|  |  |

**Виконання практичної роботи.**

Створимо допоміжний скрипт, який при натисканні клавіші «пропуск» буде очищувати сцену.



Завдання.

Складіть у середовищі Scratch програму для виконавця, щоб він накреслив пунктирну лінію синього кольору.

|  |  |
| --- | --- |
| Програма | Результат |
|  |  |

Використовуючи певні команди, змініть вигляд програми, отримайте бажаний результат

|  |  |
| --- | --- |
| Команда | Результат |
|  |  |
|  |  |