

## *Практична робота*

**Тема.** Змінювання значень властивостей об'єкта в середовищі Scratch.

**Тип уроку:** урок формування умінь і навичок.

**Програмне забезпечення:** програмне середовище Scratch

**Необхідний теоретичний мінімум.**

Програмними об'єктами середовища Scratch є **Спрайти** (виконавці) та **Сцена**.

Усі **Спрайти** мають свої властивості: ім'я, положення на Сцені, розміри, напрямок, у якому вони будуть рухатися, колір костюма та інші.

**Сцена** як об'єкт середовища Scratch має властивості Тло та розмір. Кожна із цих властивостей має своє значення.

Переглянути та змінити значення властивостей об'єктів можна у вбудованому графічному редакторі.

Створити новий спрайт або вибрати тло для сцени можна кількома способами: обрати готовий об'єкт із бібліотеки, намалювати у графічному редакторі, уставити з файла, сфотографувати камерою.

У середовищі Scratch вибрати дії зі спрайтами (вилучити, дублювати, сховати, збільшити, зменшити, переглянути інформацію) можна в контекстному меню об'єкта або в Рядку меню програми.

Під час виконання програмного проекту Scratch для спрайтів може бути визначено деякі події, опрацювання яких приведе до змінення значень властивостей об'єктів. Команди, які можна застосувати для таких цілей, розміщено у групах Рух, Вигляд, Керування, Датчики вкладки Скрипти.

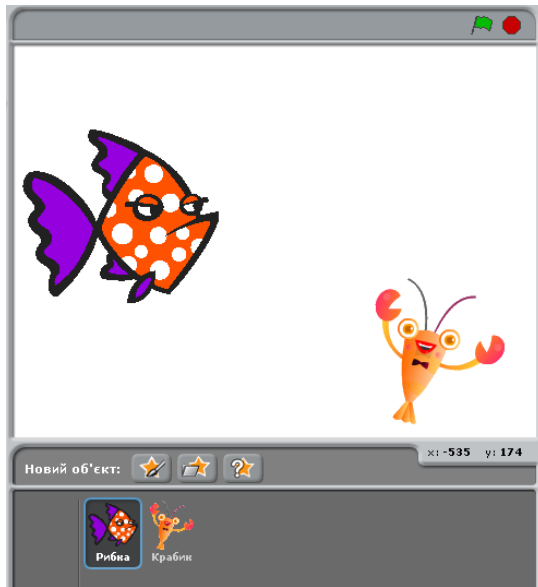
**Виконання практичної роботи.**

**Завдання («Рибка та крабик»).**

Створити проект, у якому (при натисканні клавіші «Пропуск») Рибка рухається по акваріуму, а стикаючись з Крабиком, говорить: «Привіт». А Крабик (якщо клацнути по ньому кнопком миші) рухається вгору-вниз а торкаючись Рибки говорить: «Привіт»

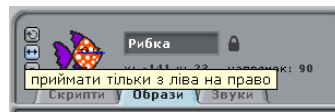
**Алгоритм виконання завдання**

1. Додати у проект нові Спрайти, найменувати їх Рибка та Крабик,

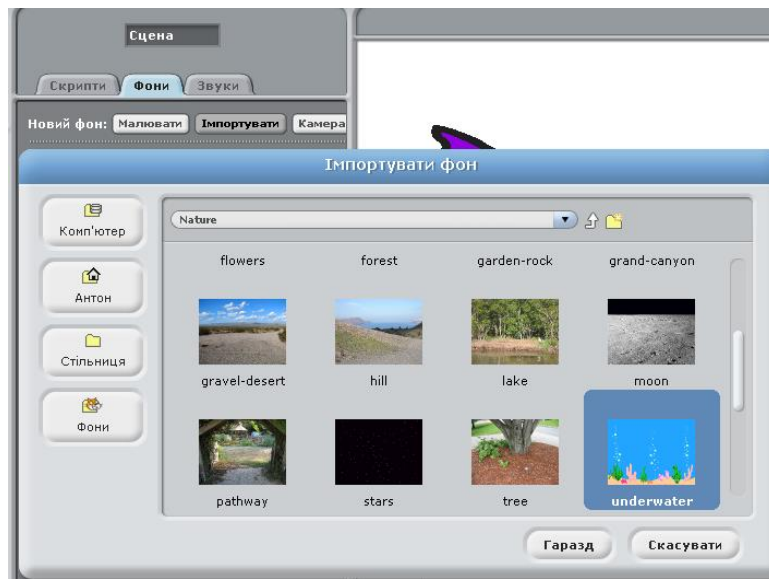


задати їм напрям руху

- Зробити **активною** закладку **Фони**, бажаний фон з теки **Nature**.



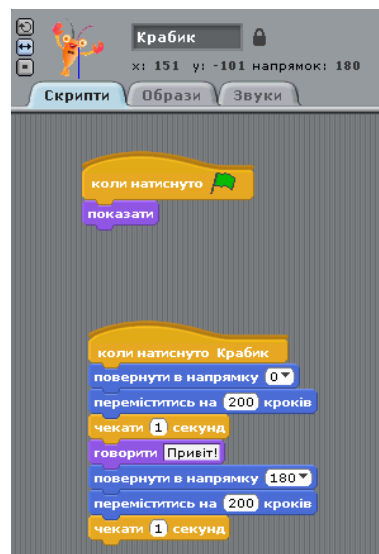
**Сцену**, перейти на **Імпортувати**, **вибрати**



- Перейти на закладку **Скрипти** і скласти програму для спрайта Рибка



та для спрайта Крабик



4. Запустити програму на виконання, щоб отримати таку сцену:

