

Практична робота 4.5



1

Розгадайте ребус.



2

Продовжуємо роботу над проектом «Лісові пригоди».

1. Додайте новий спрайт Білки.
2. Для цього за допомогою інструмента «Вивантажити спрайт» додайте файл [squirrel.png](#).
3. Домалюйте Білці горішок у лапках.
4. Напишіть скрипт за власним бажанням.



3

Наступні твердження правильні чи ні?

- | | | |
|--|------------------------------|-----------------------------|
| 1. Алгоритми описують лише рецепти. | Так <input type="checkbox"/> | Ні <input type="checkbox"/> |
| 2. Аль-Хорезмі був програмістом. | Так <input type="checkbox"/> | Ні <input type="checkbox"/> |
| 3. Блок-схема показує етапи розв'язання проблеми. | Так <input type="checkbox"/> | Ні <input type="checkbox"/> |
| 4. Комп'ютери можуть самостійно вирішувати, що робити. | Так <input type="checkbox"/> | Ні <input type="checkbox"/> |



* Практична робота 4.5

- | | | |
|---|------------------------------|-----------------------------|
| 5. Англійська мова є мовою програмування. | Так <input type="checkbox"/> | Ні <input type="checkbox"/> |
| 6. Комп'ютери розуміють інструкції як 0 і 1. | Так <input type="checkbox"/> | Ні <input type="checkbox"/> |
| 7. Програма – це список інструкцій. | Так <input type="checkbox"/> | Ні <input type="checkbox"/> |
| 8. Програміст завжди зробить хороший фруктовий салат. | Так <input type="checkbox"/> | Ні <input type="checkbox"/> |

Ви бажаєте створити презентацію для свого класу. Про що ви маєте подбати?

Створіть алгоритм та намалюйте блок-схему. Подумайте про всі можливі дії, які вам доведеться зробити. Врахуйте в алгоритмі всі можливі рішення, що повинні ухвалити. Візьміть до уваги те, як ці рішення впливатимуть на наступні кроки.



4

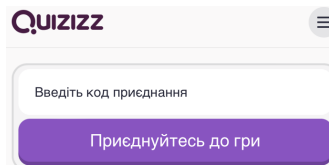
Вікторина «Спрайти в Scratch».

1 Перейдіть за посиланням.



<https://quizizz.com/join>

2 Введіть код гри, який повідомить учитель.



Тільки вперед!

*



Посилання для вчителя:

<https://quizizz.com/admin/quiz/61f97f3480e86d001dce23d3>