

Практична робота 4.2



1

Розгадайте ребус.



3



4 = Ц



2

Наступні твердження правильні чи ні?

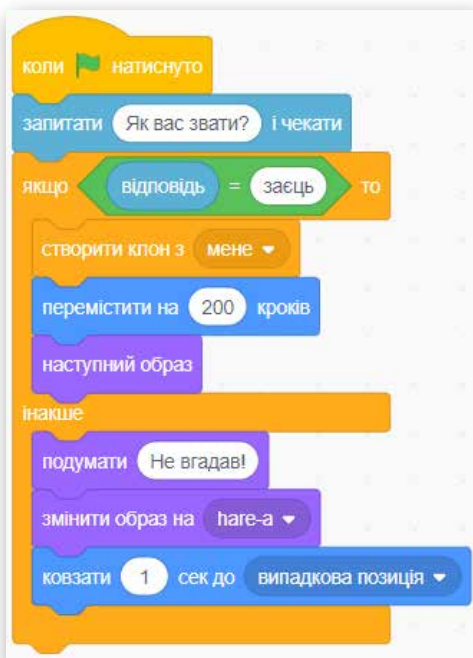
- | | | |
|--|------------------------------|-----------------------------|
| 1. Алгоритми описують лише рецепти. | Так <input type="checkbox"/> | Ні <input type="checkbox"/> |
| 2. Аль-Хорезмі був програмістом. | Так <input type="checkbox"/> | Ні <input type="checkbox"/> |
| 3. Блок-схема показує етапи 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"/> |
| 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"/> |

Практична робота 4.2



Створіть проєкт «Лісові пригоди».

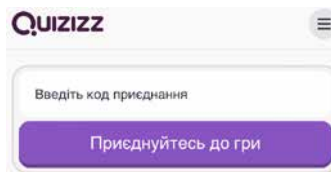
- 1 Видаліть спрайт «Рудий кіт».
- 2 Додайте спрайт зайця Hare.
- 3 Оформіть сцену за допомогою тла Forest.
- 4 Напишіть скрипт за зразком.
- 5 Під час виконання проєкту спробуйте давати різні відповіді.
- 6 Дайте відповідь на питання: при якій відповіді Заєць каже «Не вгадав!»



Вікторина «Як створити програму».

- 1 Перейдіть за посиланням.
- 2 Введіть код гри, який повідомить учителя.

<https://quizizz.com/join>



Тільки вперед!

➤ Посилання на квест можна знайти в книзі вчителя у відповідній темі.