

Модуль 1

Визуальное программирование

Меня зовут:

Логин

Пароль

ТЕМА:

Интерфейс Scratch

1. Впиши названия основных элементов интерфейса.



ТЕМА:

Циклы

2. Нарисуй правильную последовательность фигур.


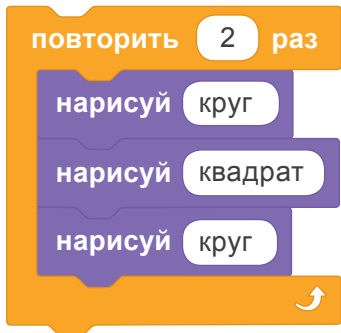
а.





Пример




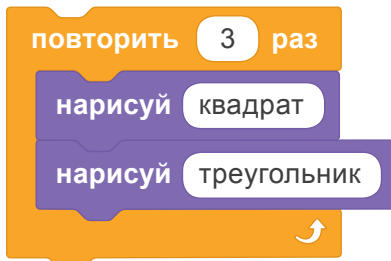
б.



в.



г.



3. Впиши буквы в ячейки. Должно получиться слово.

а.



б.



★ 4. Нарисуй правильную последовательность фигур.

а.

Scratch code block for task 'а': An orange 'repeat' block with '1 раз' contains an inner orange 'repeat' block with '2 раз'. The inner block contains two purple 'draw' blocks: 'нарисуй квадрат' and 'нарисуй круг'. The outer block has a 'redo' arrow at the bottom right.

A horizontal row of 10 empty yellow squares for drawing the sequence of shapes.

б.

Scratch code block for task 'б': An orange 'repeat' block with '2 раз' contains an inner orange 'repeat' block with '1 раз'. The inner block contains two purple 'draw' blocks: 'нарисуй квадрат' and 'нарисуй треугольник'. The outer block has a 'redo' arrow at the bottom right.

A horizontal row of 10 empty yellow squares for drawing the sequence of shapes.

в.

Scratch code block for task 'в': An orange 'repeat' block with '2 раз' contains an inner orange 'repeat' block with '2 раз'. The inner block contains two purple 'draw' blocks: 'нарисуй треугольник' and 'нарисуй квадрат'. The outer block has a 'redo' arrow at the bottom right.

A horizontal row of 10 empty yellow squares for drawing the sequence of shapes.

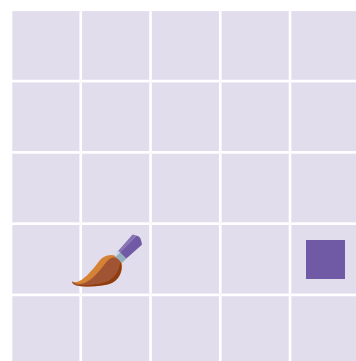
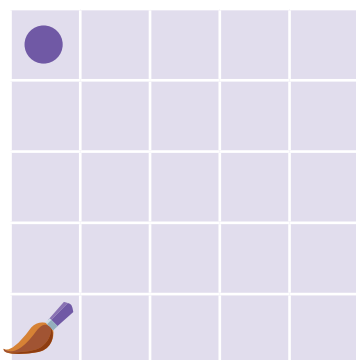
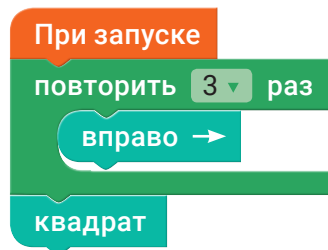
г.

Scratch code block for task 'г': A purple 'draw' block 'нарисуй квадрат' is followed by an orange 'repeat' block with '2 раз' containing a purple 'draw' block 'нарисуй круг'. This is followed by another orange 'repeat' block with '3 раз' containing a purple 'draw' block 'нарисуй треугольник'. The outermost block has a 'redo' arrow at the bottom right.

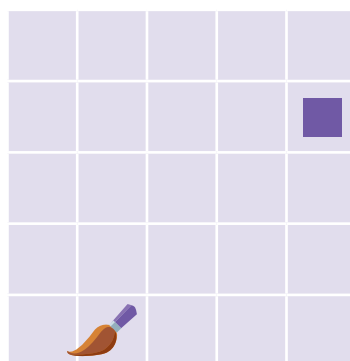
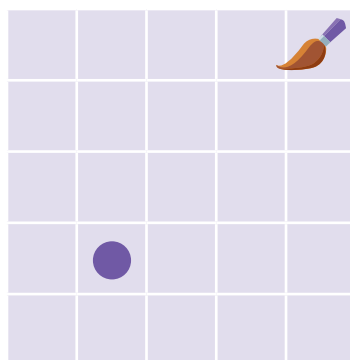
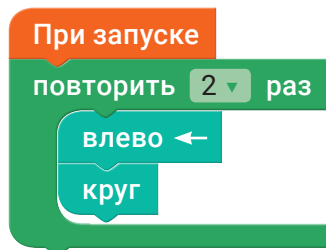
A horizontal row of 10 empty yellow squares for drawing the sequence of shapes.

5. Запиши на рисунке номер программы, которая его создаёт.

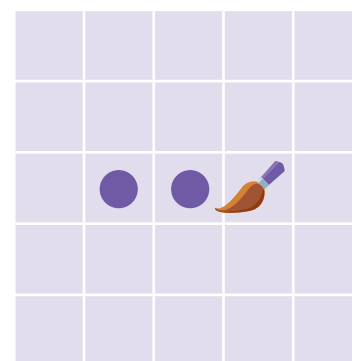
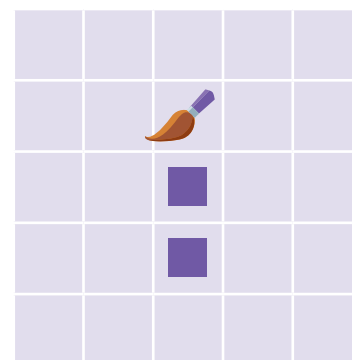
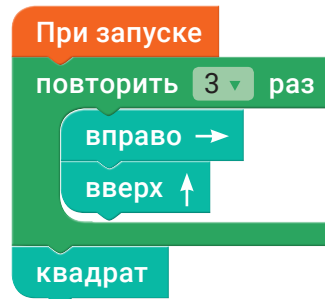
1.



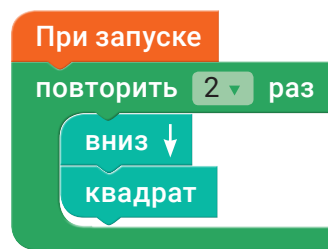
2.



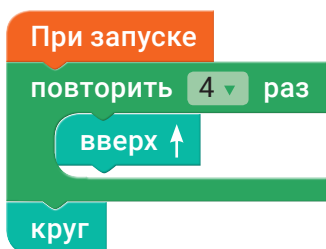
3.



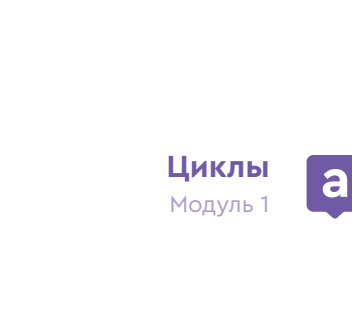
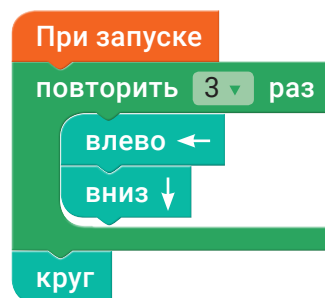
4.



5.



6.

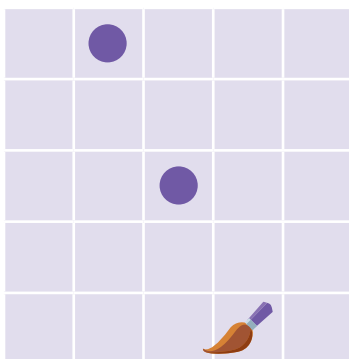
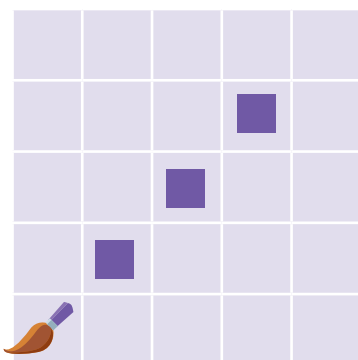


6. Запиши на рисунке номер программы, которая его создаёт.

1.

```

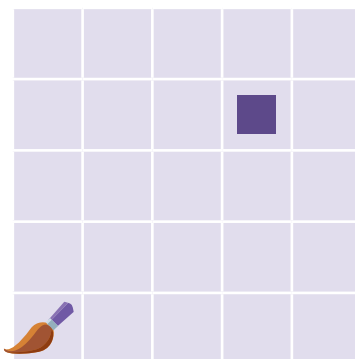
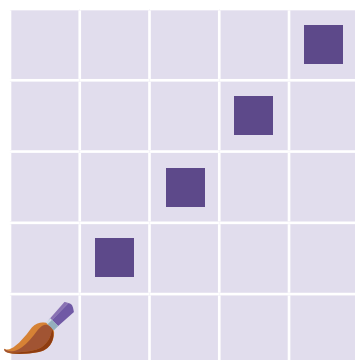
При запуске
повторить 2 раз
  влево ←
  вверх ↑
  вверх ↑
  круг
  
```



2.

```

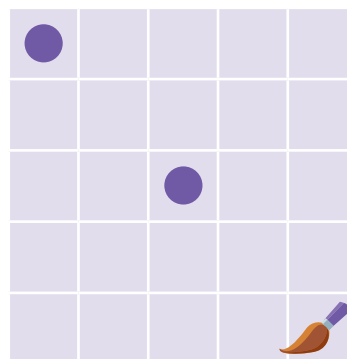
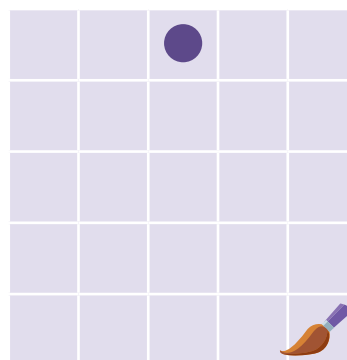
При запуске
повторить 2 раз
  влево ←
  вверх ↑
  вверх ↑
  круг
  
```



3.

```

При запуске
повторить 3 раз
  вправо →
  вверх ↑
  квадрат
  
```



4.

```

При запуске
повторить 3 раз
  вправо →
  вверх ↑
  квадрат
  
```

5.

```

При запуске
повторить 2 раз
  влево ←
  влево ←
  вверх ↑
  вверх ↑
  круг
  
```

6.

```

При запуске
повторить 4 раз
  вправо →
  вверх ↑
  квадрат
  
```










ПРИМЕР ПЛАНИРОВАНИЯ:

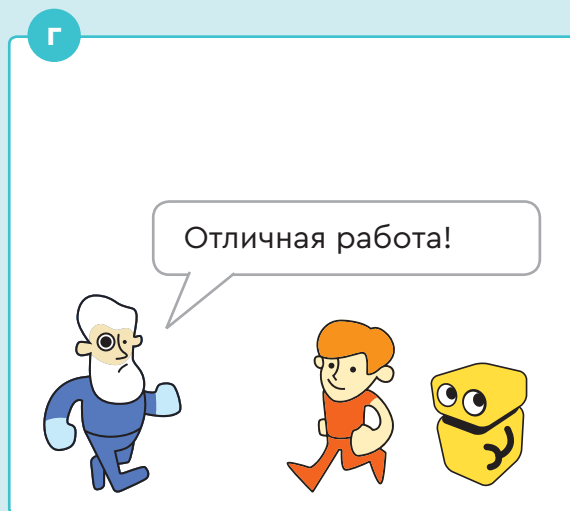
Проект «Перед взлётом»



Шаг 1.

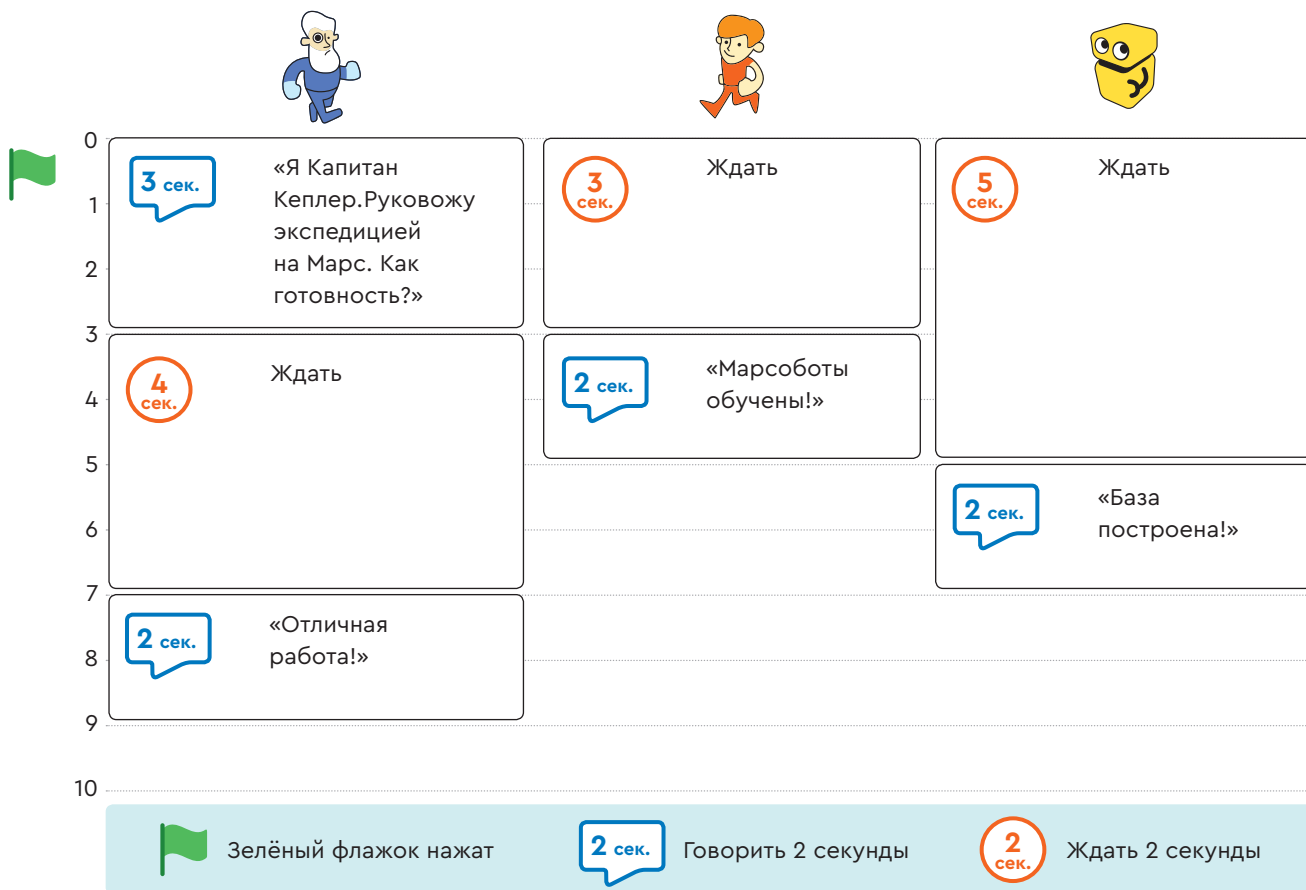
Представим этот диалог в виде таблицы. Сверху разместим персонажей, а под ними, по порядку, запишем их слова. Следим, чтобы в каждой строке фраза была только у одного спрайта!

			
0			
1			
2	«Я Капитан Кеплер. Руководжу экспедицией на Марс. Как готовность?»		
3			
4			
5		«Марсроботы обучены!»	
6			
7			
8			«База построена!»
9			
10			
	 Зелёный флажок нажат		Говорить 2 секунды



Шаг 2.

Пока один персонаж говорит, второй слушает. Чтобы спрайт не начал говорить раньше времени, используем команду «ждать _ сек».



7. Придумай свой диалог и запиши его.

а




Illustration of three characters: a blue bearded man, a red boy, and a yellow robot.

б

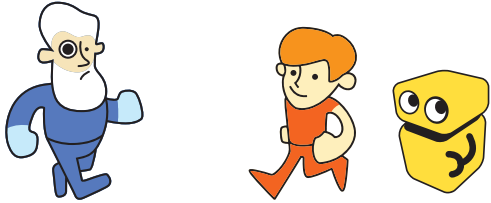


Illustration of three characters: a blue bearded man, a red boy, and a yellow robot.

в




Illustration of three characters: a blue bearded man, a red boy, and a yellow robot.

г

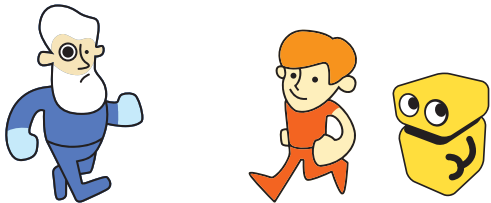


Illustration of three characters: a blue bearded man, a red boy, and a yellow robot.

8. Нарисуй план придуманного диалога.



0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17



Зелёный флажок нажат



Говорить 2 секунды




Ждать 2 секунды



9. Спрайты говорят одновременно, потому что одна из команд лишняя. Зачеркни её.




когда  нажат
 ждать 1 секунд
 говорить Ты идёшь завтра в школу? 3 секунд

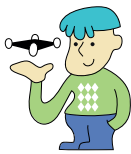



когда  нажат
 ждать 3 секунд
 говорить Да, а ты? 2 секунд

10. Спрайты говорят одновременно, потому что одна команда написана с ошибкой. Исправь её.



когда  нажат
 говорить У меня новый мяч. Пойдём играть в футбол! 2 секунд



когда  нажат
 ждать 1 секунд
 говорить С удовольствием! 2 секунд

Запиши план получившегося диалога.



0 _____

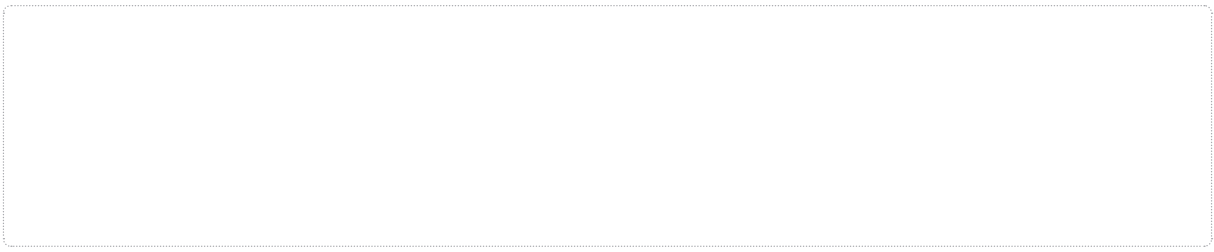
1 _____

2 _____




3 _____

4 _____





- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18

 Зелёный флажок нажат  Говорить 2 секунды  Ждать 2 секунды



Empty rectangular box for drawing or writing.



- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18

Зелёный флажок нажат 2 сек. Говорить 2 секунды 2 сек. Ждать 2 секунды



алгоритмика