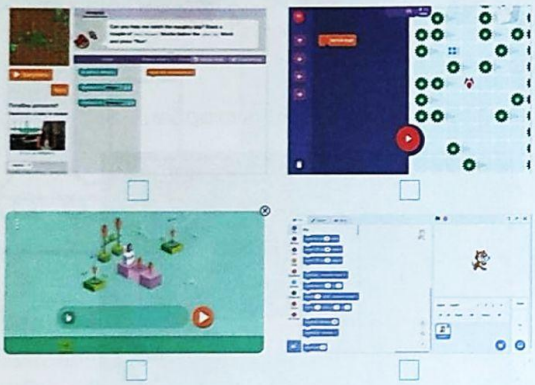
## Відкриття 30

# Як створити свого власного виконавця алгоритму?

*Дата* _____

### 1 Середовище *Скретч*

Постав позначку біля зображення вікна середовища *Скретч*.



### 2 Виконавець

З'єднай лініями виконавця і назву відповідної групи в середовищі *Скретч*.

Фантазії | Тварини | Люди | Музика | Спорт | Їжа

### 3 Інструкція

Вкажи цифрами 1–4 послідовність дій для зміни виконавця в середовищі *Скретч*.

- ☐ На спрайті натисни кнопку ✖.
- ☐ У вікні, що відкрилося, вибери потрібне зображення.
- ☐ У списку клацни 🔍.
- ☐ Наведи вказівник на *Обрати спрайт*: .

### 4 «Розсипані» команди

У середовищі *Скретч* з контейнерів «розсипалися» команди. Вкажи стрілками їхнє місце.

### 5 Успіх

Познач ✓ ключики, які тобі вдалось отримати на уроці. Намалюй вподобайку ❤ біля того завдання, яке для тебе було найцікавішим.

| Середовище *Скретч* | Виконавець | Інструкція | «Розсипані» команди |
|---|---|---|---|
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |



LIVEWORKSHEETS