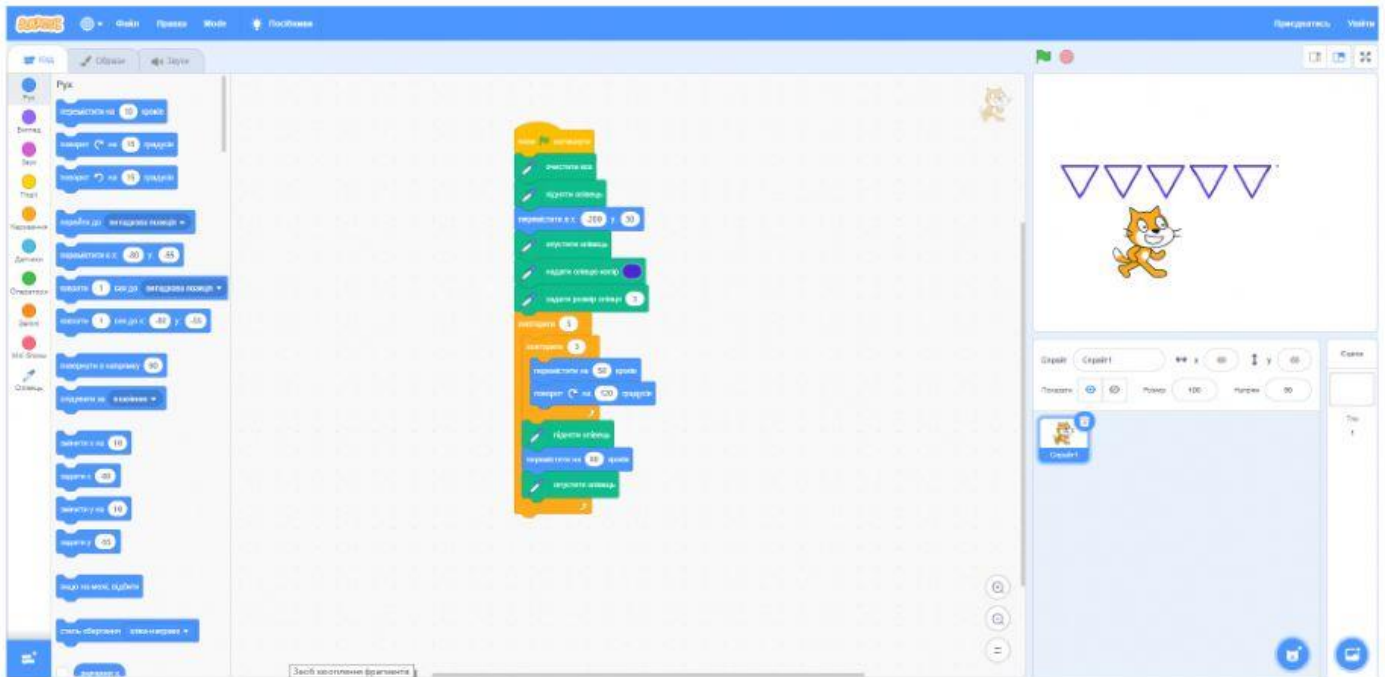


Алгоритми та програми (6 кл)

Вкладені алгоритмічні структури повторення з передумовою та лічильником.

Завдання 1. Позначте цифрами об'єкти середовища Scratch.



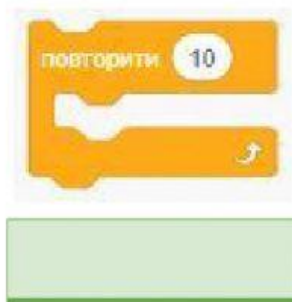
1. Спрайт
2. Сцена
3. Блоки команд
4. Скрипт (область коду)
5. Вибір мови проєкту
6. Команди одного блока
7. Звуки, які може відтворювати виконавець
8. Додавання нового спрайта
9. Зупинення виконання проєкту
10. Додавання нового тла сцени
11. Запуск скрипта на виконання
12. Образи, яких може набувати виконавець
13. Масштаб показу сцени

Завдання 2. Продовжіть речення.

- ❖ Фрагмент алгоритму, команди якого можуть виконуватися більше одного разу -
- ❖ Цикл, у тілі якого розміщено інший цикл, називають
- ❖ Цикл, який міститься в тілі іншого циклу, називають
- ❖ Під час виконання вкладених циклів спочатку починається виконання циклу.

Завдання 3. Підпишіть назви блоків у середовищі Scratch.

(перемістіть підказки у відповідне місце)



безумовний цикл

цикл з передумовою

цикл з лічильником

Завдання 4. З'єднай стрілками відповідний фрагмент скрипта з текстом



тіло вкладеного циклу

лічильник вкладеного циклу

лічильник зовнішнього циклу

Завдання 5. Розгадайте ребус

