

# АКТУАЛІЗАЦІЯ СФОРМОВАНИХ У ТРЕТЬОМУ КЛАСІ ЗНАНЬ ПРО АЛГОРИТМИ, ВИДИ АЛГОРИТМІВ, СЕРЕДОВИЩЕ ПРОГРАМУВАННЯ

## 1. Пригадай.

АЛГОРИТМ

 скінченна послідовність команд для виконання виконавцем певного завдання.

БЛОК-СХЕМА

 графічне зображення алгоритму за допомогою фігур, де послідовність позначена стрілками.

ВИКОНАВЕЦЬ

 об'єкт, що виконує команди алгоритму.

СКРЕТЧ

 середовище програмування.

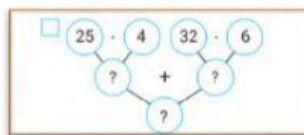
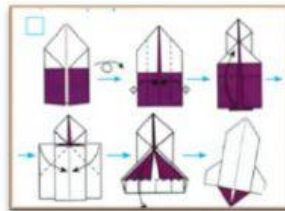
## 2. Пригадай. Способи подання алгоритмів

СЛОВЕСНИЙ

**Алгоритм створення проєкту в середовищі Scratch**

1. Відкрий програму.
2. Обери виконавців.
3. Сплануй події, які відбуватимуться на сцені.
4. Добери команди, склади алгоритм.
5. Запусти проєкт, виправ помилки.

ГРАФІЧНИЙ



ПРОГРАМНИЙ

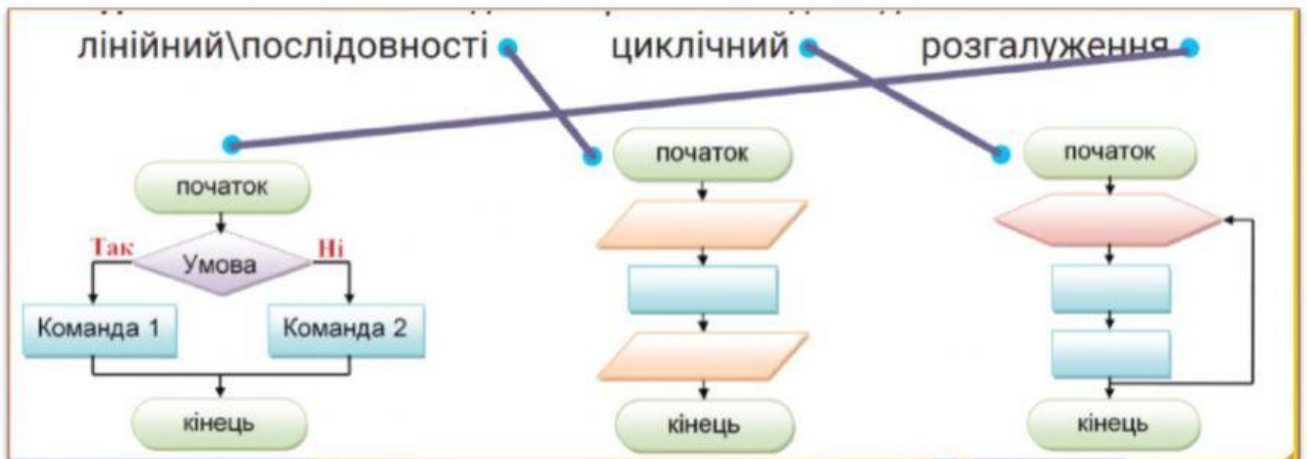
```
<html>
<head>
<title>Моя вебсторінка</title>
</head>
<body>
<h1>Заголовок</h1>
<p>перший абзац</p>
</body>
</html>
```



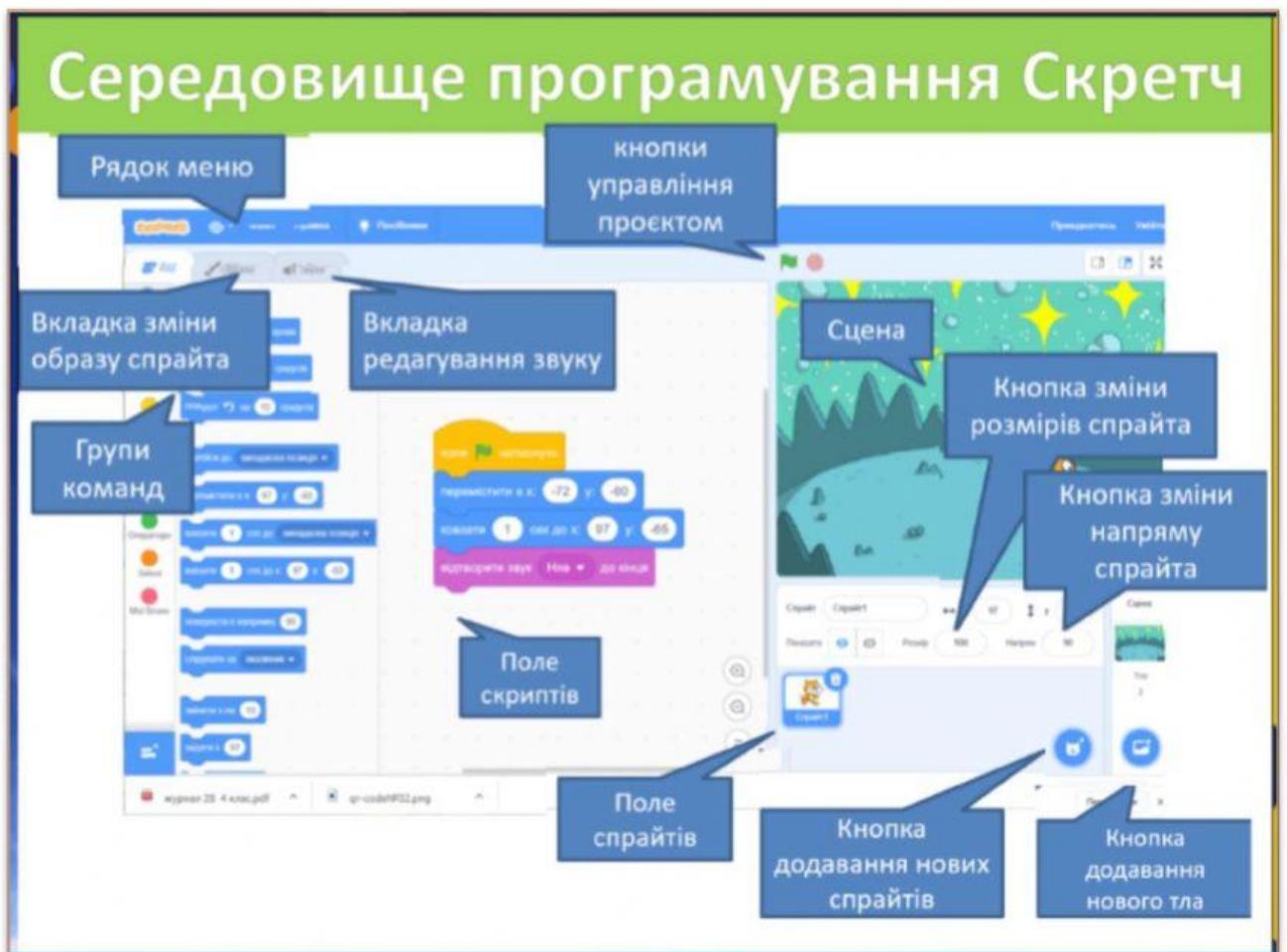
## 3. Пригадай. Графічний спосіб подання алгоритму у вигляді блок-схеми.



4. **Пригадай.** Види алгоритмів, які подаються за допомогою блок-схеми.



5. **Пригадай** будову вікна середовища програмування СКРЕТЧ



6. Виконай завдання від ласиків

5. З'єднай скрипти зі словесним описом події. Запиши вид поданих алгоритмів.



Спрайт обійшов по колу.



Спрайт підійшов, подумав і повернувся назад.

