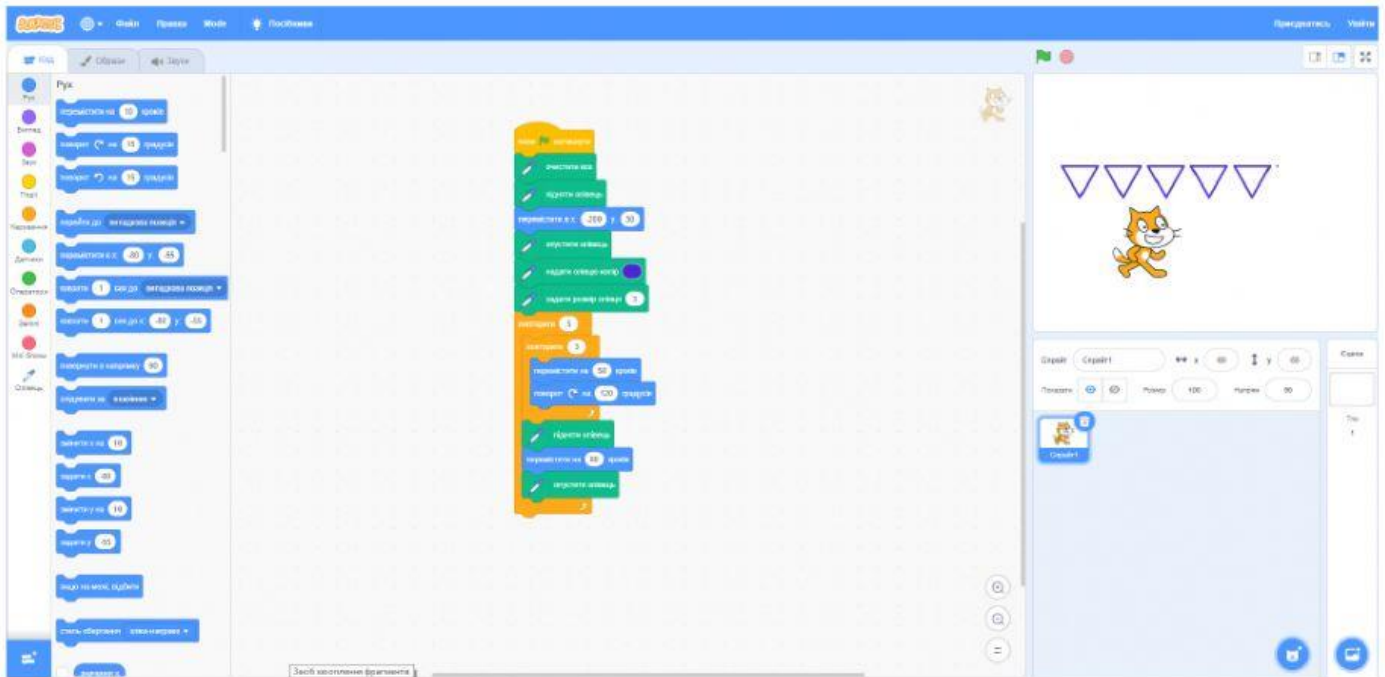


Алгоритми та програми (6 кл)

Вкладені алгоритмічні структури повторення з передумовою та лічильником.

Завдання 1. Позначте цифрами об'єкти середовища Scratch.



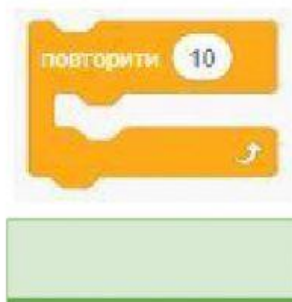
- | | |
|--|---|
| 1. Спрайт | 8. Додавання нового спрайта |
| 2. Сцена | 9. Зупинення виконання проєкту |
| 3. Блоки команд | 10. Додавання нового тла сцени |
| 4. Скрипт (область коду) | 11. Запуск скрипта на виконання |
| 5. Вибір мови проєкту | 12. Образи, яких може набувати виконавець |
| 6. Команди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

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

