



Відкриття 30

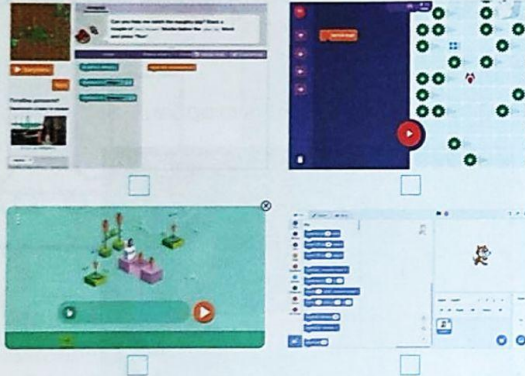
Як створити свого власного виконавця алгоритму?

Дата _____



1 Середовище Скретч

Постав позначку біля зображення вікна середовища Скретч.



2 Виконавець

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



Saxophone Bear Cake Football Gobo Abby

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
☐	☐	☐	☐

