

Проект №1.

Використання змінних в Scratch.

Вчимо кота додавати числа.

Теорія:

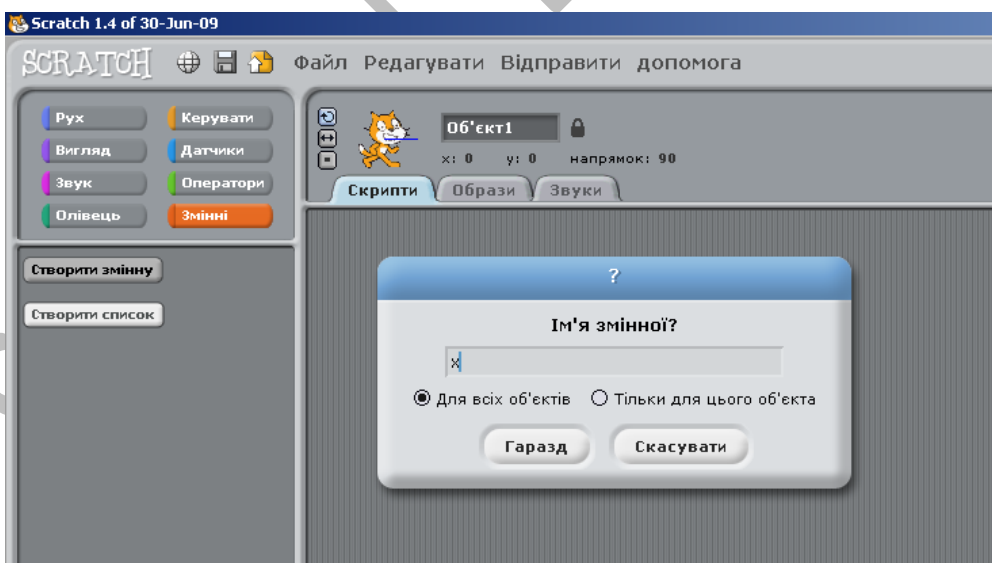
Змінна – це величина, яка може набувати деяких значень (числових або текстових).

Мета роботи:

Навчитись створювати змінні та використовувати їх у своїх проектах.

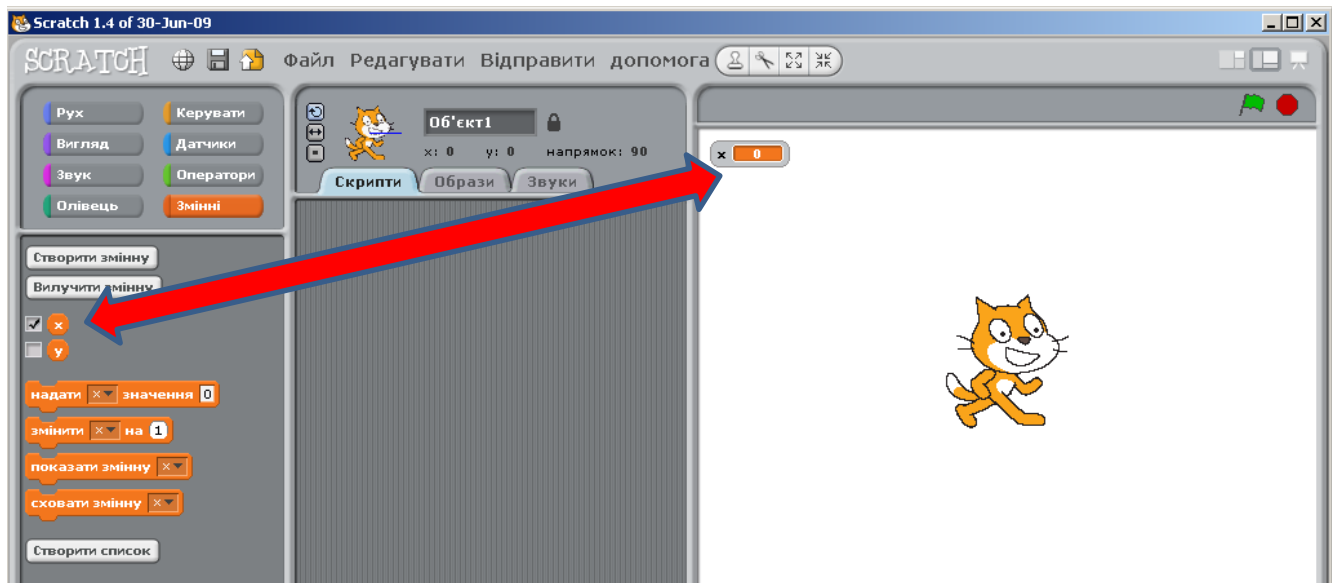
Хід завдання:

- 1) Створимо невеликий проект, у якому навчимо нашого кота додавати числа)
- 2) Спершу створимо дві змінні, які будуть доданками для нашого персонажа. Для цього відкриваємо категорію "Змінні" і натискаємо на кнопку "Створити змінну". В якості змінної вибираємо ім'я – "x". Перемикач "Для всіх об'єктів" дає можливість усім виконавцям проекту змогу працювати з цією змінною. Перемикач "Тільки для цього об'єкту" дозволяє доступ до змінної тільки поточному виконавцю.

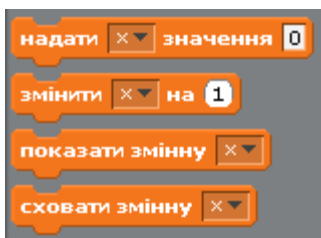


- 3) Аналогічно створюємо змінну – y.

4) Якщо навпроти імені змінної стоїть прапорець, то на екрані буде відображатись поточне значення цієї змінної.



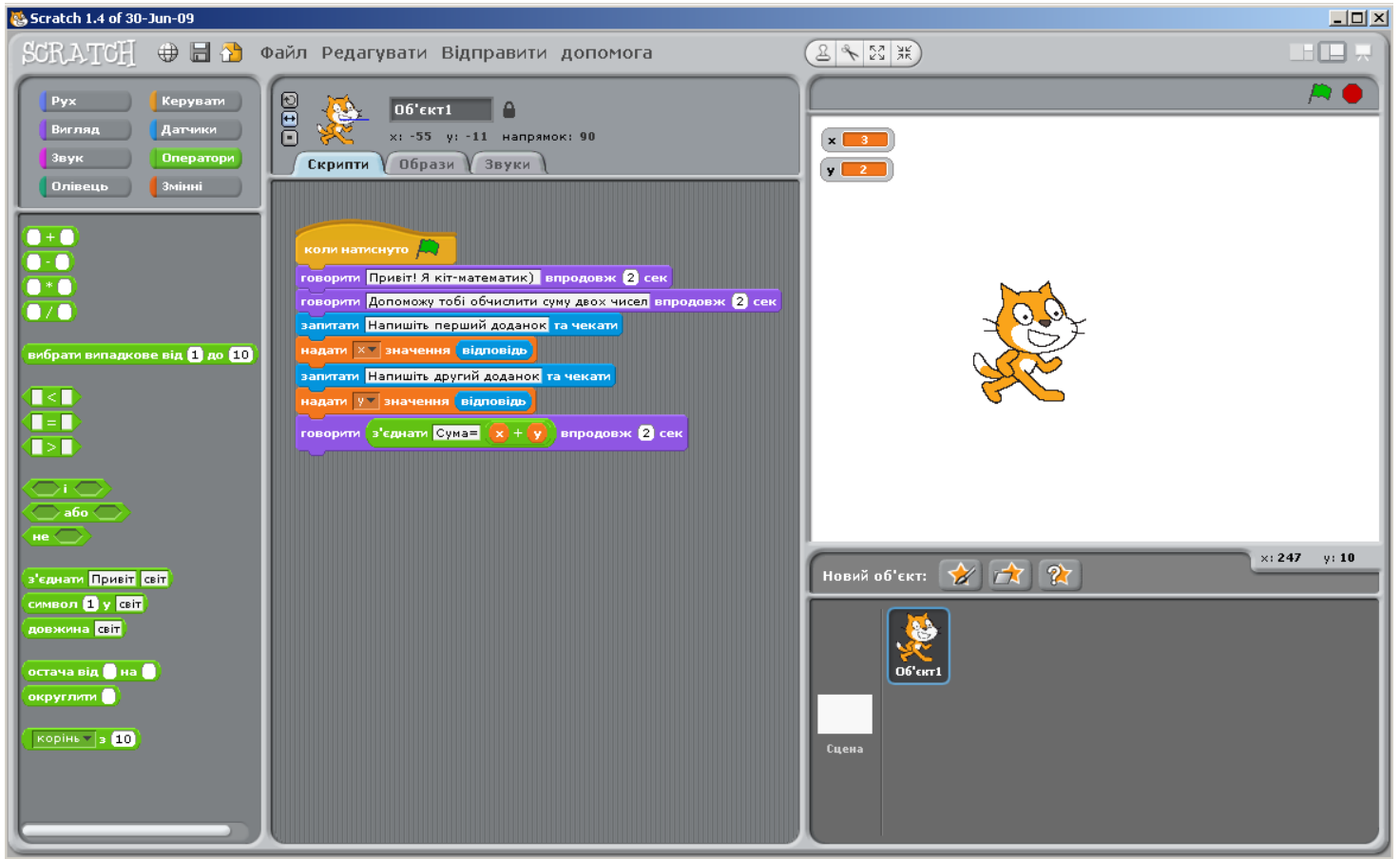
5) Створена змінна автоматично приймає значення 0. Командами



можна змінювати значення змінних.

6) Тепер, коли ми ознайомили нашого кота із двома змінними, настав час навчити його додавати їх значення.

7) Проаналізуйте програму, складену для кота та попробуйте відтворити її на власному комп'ютері.



8) Команда "З'єднати" використовується для об'єднання двох текстових виразів.