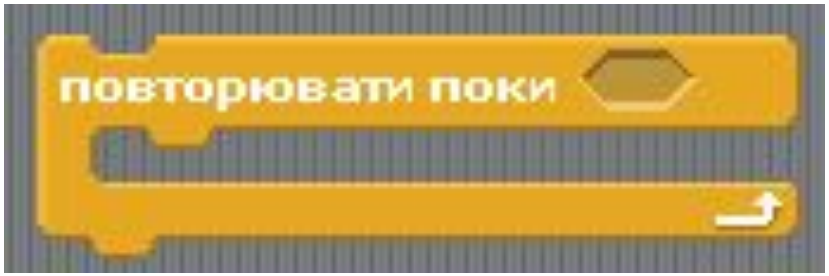
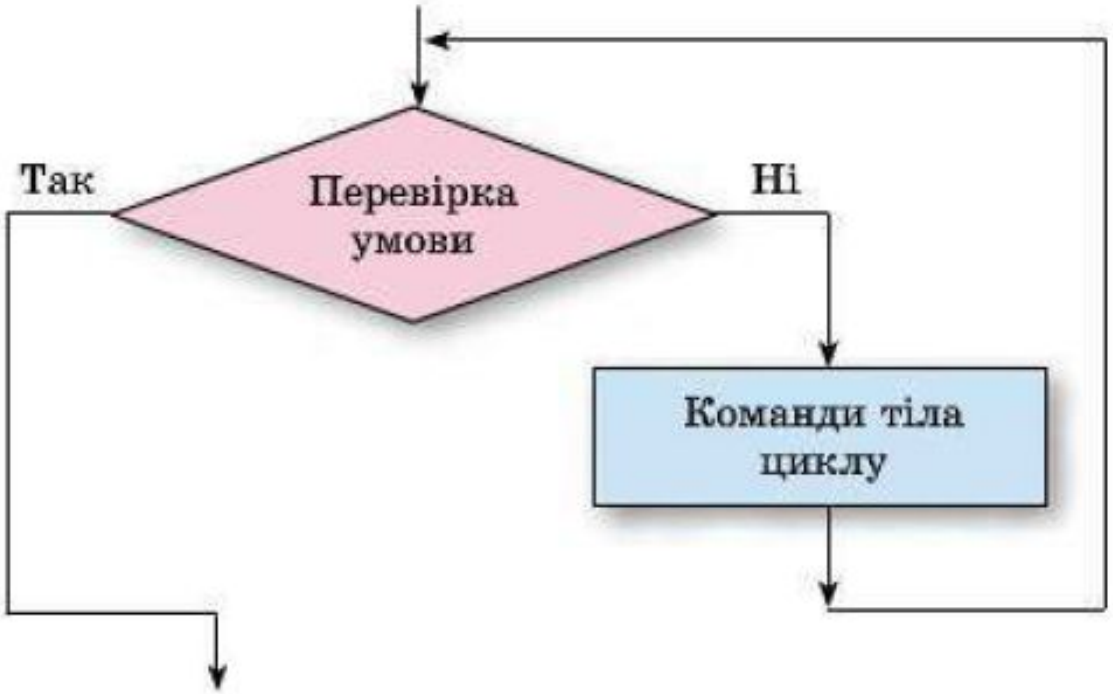
Розділ 3. Алгоритми з повторенням і розгалуженням

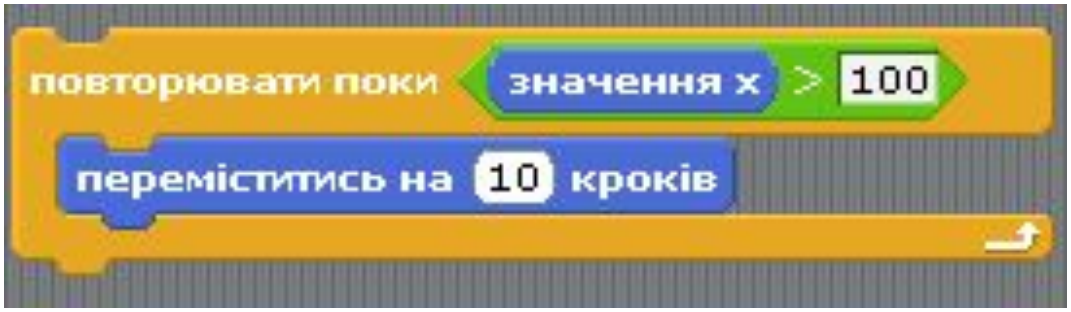
3.4. ЦИКЛИ З ПЕРЕДУМОВОЮ

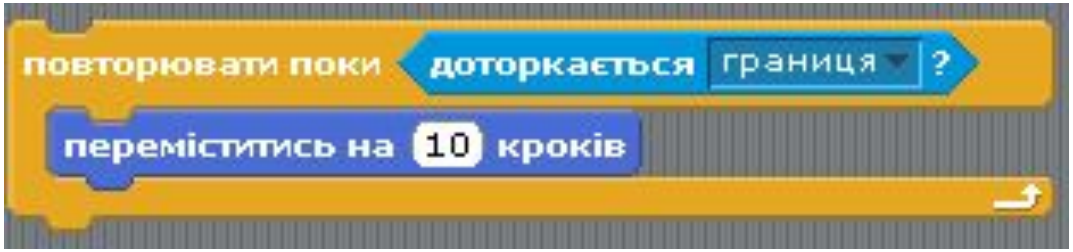
ЦИКЛ З ПЕРЕДУМОВОЮ В SCRATCH

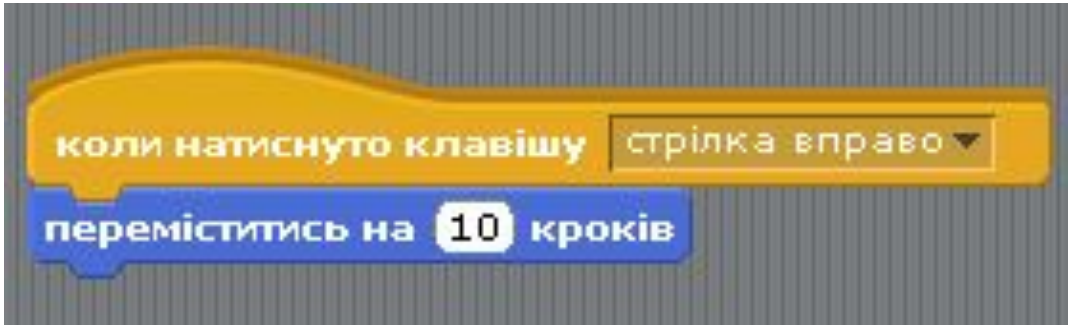




Приклад використання





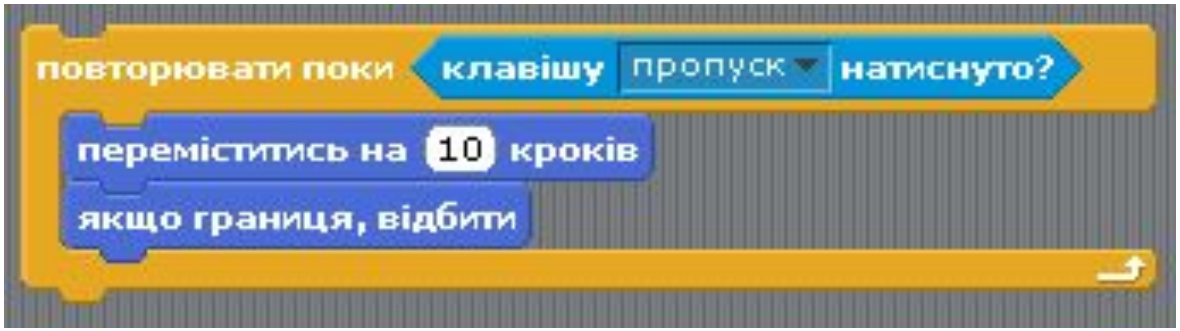


Приклад використання

Наведемо приклад алгоритму, виконуючи який, виконавець рухається вправо за натиснутої клавіші стрілка вправо (рис. 3.29). Дійшовши до правої границі Сцени, виконавець з'являється біля лівої границі Сцени і продовжує рух управо.

Працюємо самостійно

1. Запустіть програму **Scratch**.
2. Розмістіть **Рудого кота** в середині сцени.
3. Розмістіть в області скриптів алгоритм, наведений на рисунку 3.30.
4. Виконайте даний алгоритм. Спостерігайте за діями виконавця.



5. Натисніть клавішу **пропуск**. Що відбулося з виконавцем і чому?
6. Замініть у команді циклу з передумовою клавішу **пропуск** на клавішу **стрілка вгору**.
7. Додайте до даного алгоритму команди, щоб виконавець рухався у вертикальному напрямку, поки не буде натиснуто клавішу **стрілка вгору**.
8. Виконайте даний алгоритм. Спостерігайте за діями виконавця.
9. Натисніть клавішу **стрілка вгору**. Що відбулося з виконавцем і чому?
10. Збережіть створений проект у своїй папці у файлі з іменем **вправа 3.4.1**.

Домашнє завдання

5•. Складіть алгоритм у **Scratch**, щоб виконавець рухався вліво за натиснення клавіші **стрілка вліво**. Дійшовши до лівої границі **Сцени**, виконавець повинен з'явитися біля правої границі **Сцени** і продовжити рух уліво. Збережіть створений проект у своїй папці у файлі з іменем **завдання 3.4.5.**

6•. Складіть алгоритм у **Scratch**, щоб виконавець рухався вниз за натиснення клавіші **стрілка вниз**. Дійшовши до нижньої границі **Сцени**, виконавець повинен з'явитися біля верхньої границі **Сцени** і продовжити рух униз. Збережіть створений проект у своїй папці у файлі з іменем **завдання 3.4.6.**