

# Раздел 4. Программирование

## Тема 4.6: Блок «Прибавить к экрану»



**Примечание:**

- ✓ 1. Программа устанавливает значение Входа Блока «Экран» на 0.
  - ✓ 2. Ждёт 1 секунду.
  - ✓ 3. Затем Блок «Прибавить к Экрану» прибавляет к значению Экрана 1.
- \*Выполняется повтор, при каждом повторе к значению Экрана прибавляется 1.



### **Обсуждение**

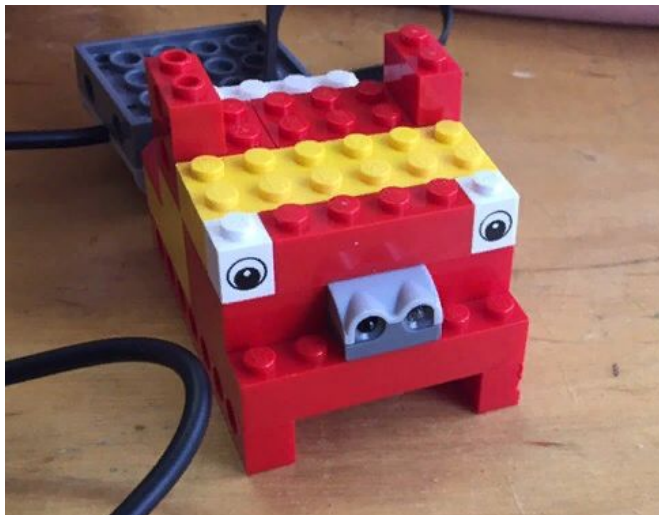
Эта программа делает отсчет каждую секунду. Как изменить программу, чтобы она делала отсчет каждые 2 секунды? 5 секунд? 10 секунд?

Что делает Блок Экран, на входе которого задан 0? Что произойдет, если не вставить его в программу?

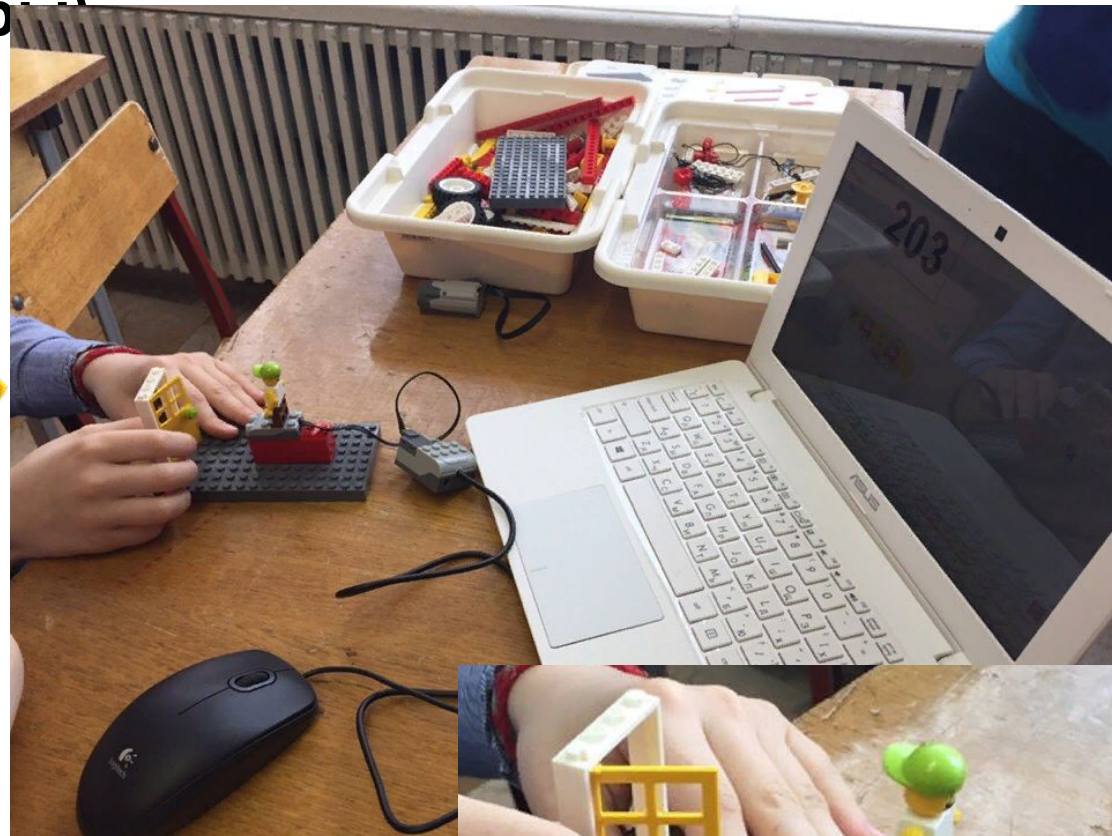
Почему программа должна повторяться, чтобы происходил отсчет?

Где можно применить программу счёта?

# Разработка моделей с программой с «блоком Прибавить к экрану»

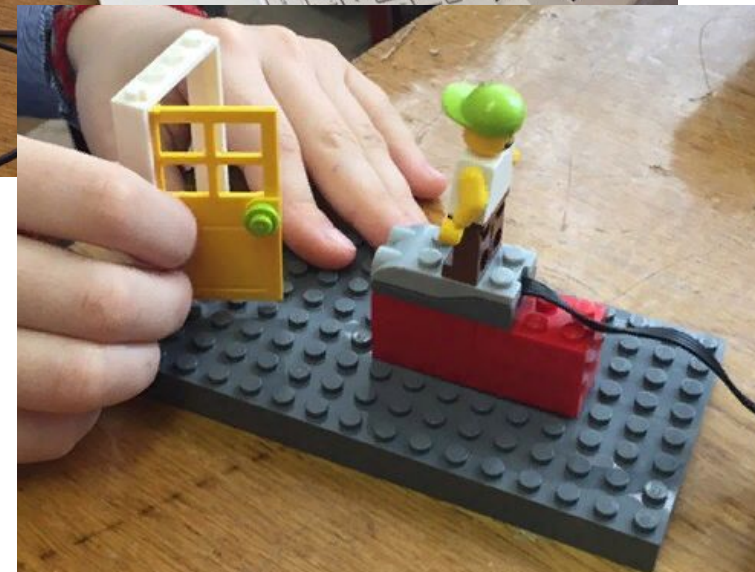


Екатерина, 3б класс  
Разработка «Свинка»  
(сколько людей она встретила)



Юрий и Алексей,  
3в класс  
Разработка «Машина»

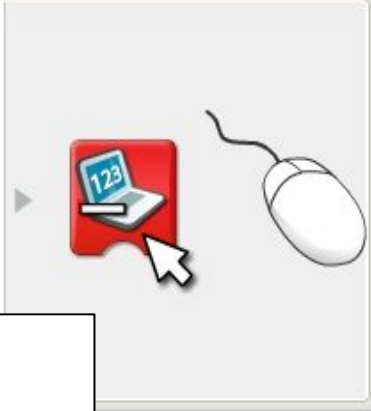
Ольга, 3б класс  
Разработка «Сколько учеников вышло из класса»



# Раздел 4. Программирование

## Тема 4.7: Блок «Вычесть из Экрана»





**Примечание:**

- ✓ 1. Первая программа добавляет 1 к значению во вкладке Экран.
- ✓ 2. Вторая программа отнимает 1 от значения во вкладке Экран.

\*Блок «Мощность мотора» включает мотор на уровне мощности, показанном на Экране, при каждом нажатии клавиши А или В.

1



### **Обсуждение**

Эта программа может производить как прямой, так и обратный счёт через 1. Как можно изменить программу, чтобы она считала через 2? 5? 10?

Почему программа должна повторяться, чтобы отнимать или прибавлять?

Где можно применить программы прямого и обратного счёта?