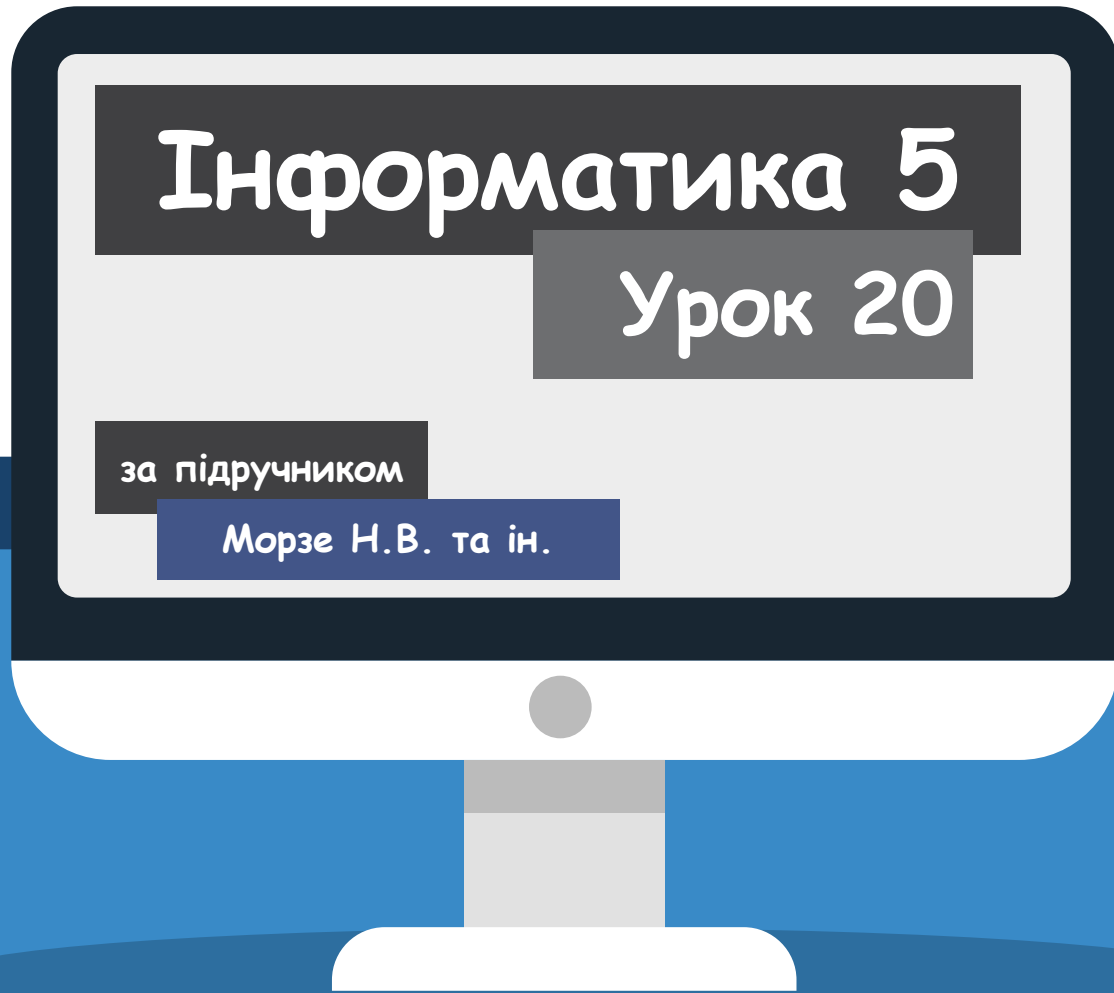


# Лінійні алгоритми

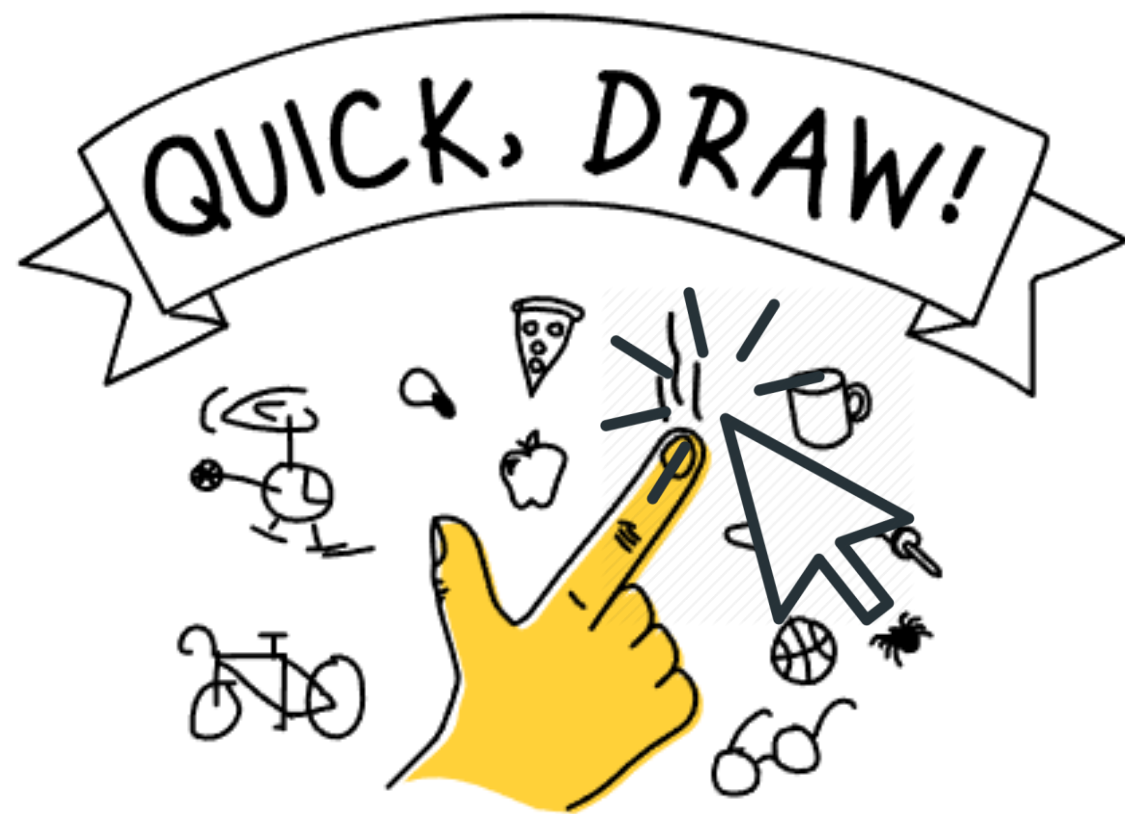


Нова українська школа



*Дізнайся, що означає «істотні властивості об'єкта». Пограй у гру **Quick, Draw!**, яка використовує технологію штучного інтелекту за посиланням:*

*[quickdraw.withgoogle.com](https://quickdraw.withgoogle.com)*



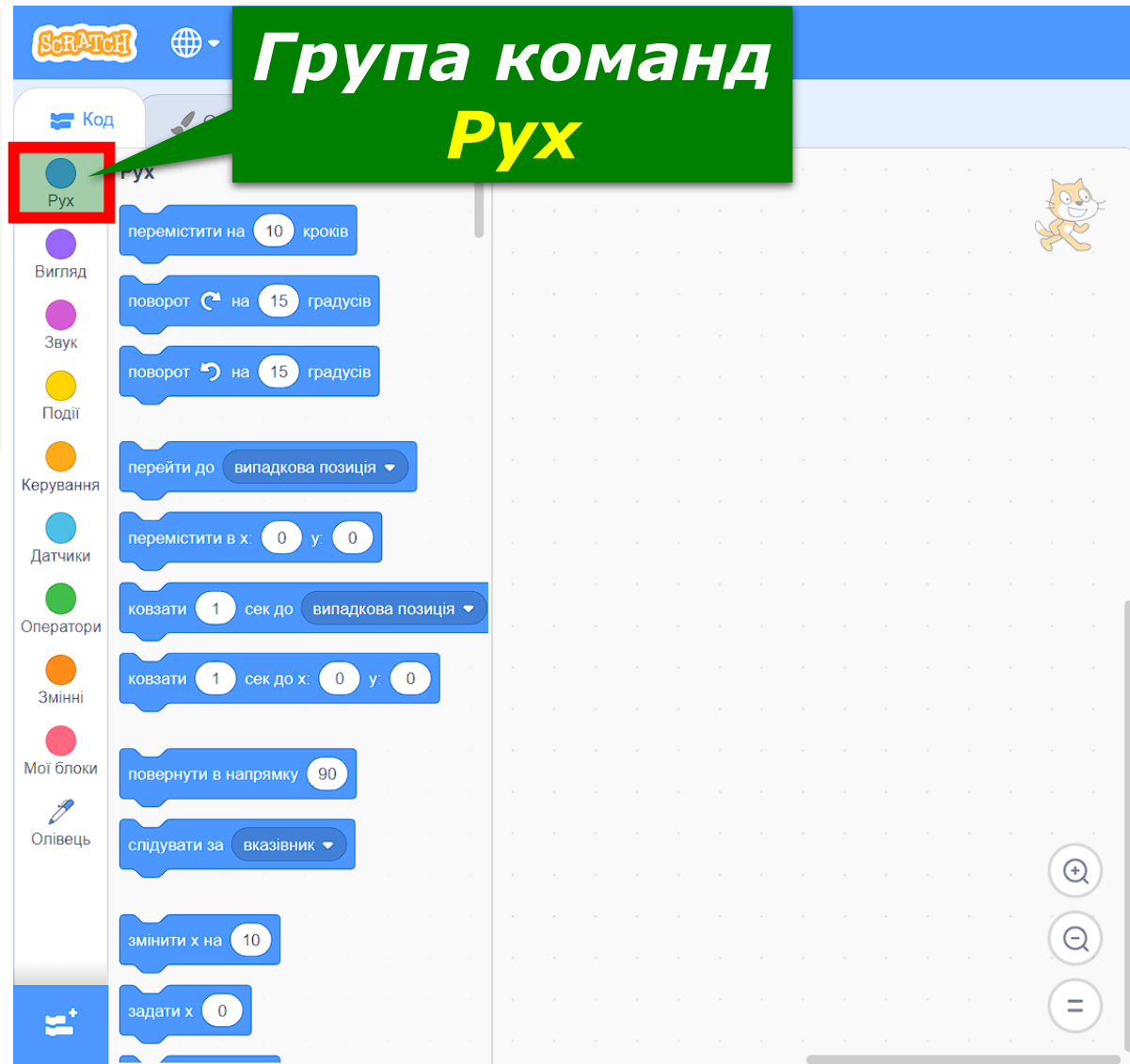
***Твоє завдання намалювати предмет, а машина буде відгадувати намальоване.***

***Не всі спроби будуть вдалимми. Врахуй, що на побудову зображення у тебе є всього 20 секунд. Поміркуй, які суттєві властивості об'єкта для малювання треба використати, щоб машина розпізнала його.***

Draw  
moon  
in under 20 seconds

Got It!

За допомогою команд групи **Рух** в середовищі Скретч створюють події переміщення виконавця по сцені.



## Команди

### Переміщення



## Приклади

перемістити на 10 кроків

перемістити в x: -180 y: 180

ковзати 1 сек до x: -180 y: 180


## Команди

### Поворот

### Обертання

## Приклади

поворот  на 15 градусів

поворот  на 15 градусів

повернути в напрямку 90

слідувати за

якщо на межі, відбити

стиль обертання

**Під час створення проєктів, що передбачають рух об'єктів на сцені, слід урахувувати розміри сцени та значення параметрів, що вказують на позицію об'єкта на сцені.**

У центрі сцени  
 $x = 0$  та  $y = 0$

Значення по горизонталі ( $x$ )

Значення по вертикалі ( $y$ )

Спрайт Спрайт1

Показати

Розмір 100 Напрям 90

Сцена

Тло 1

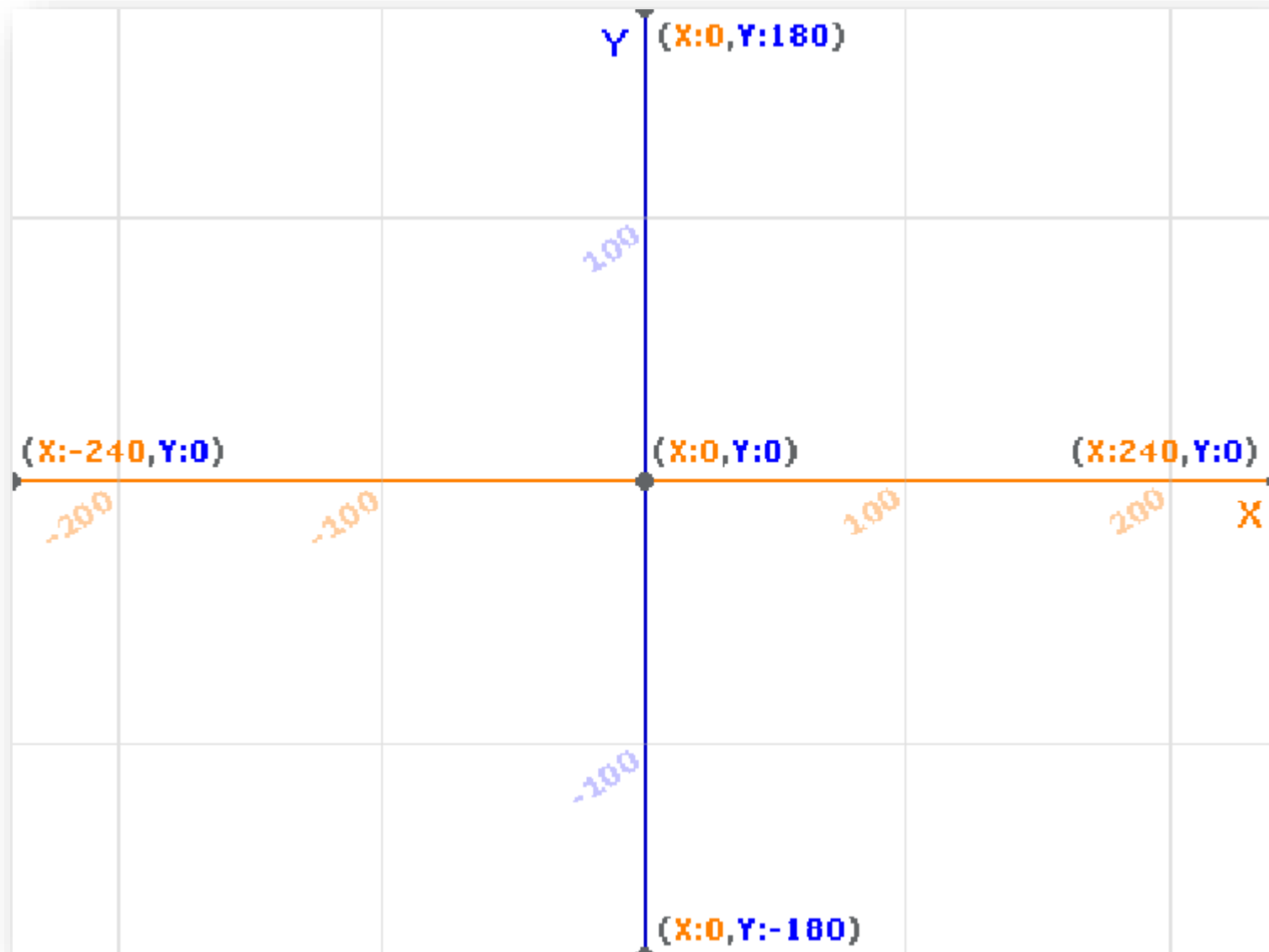
Спрайт1

**Переміщення від  
центра вгору та  
праворуч  
позначається  
знаком:**

**+**

**а ліворуч та униз —  
знаком**

**—**



**Змінити значення параметрів розташування об'єкта можна і в програмі за допомогою команд:**

The screenshot shows the Scratch programming environment. On the left, the 'Code' tab is active, and the 'Motion' category is selected, indicated by a red box around the 'Рух' icon. The script area contains the following blocks:

- повернути в напрямку 90
- слідувати за **вказівник**
- змінити x на 10
- задати x 170
- змінити y на 10
- задати y 70
- якщо на межі, відбити
- стиль обертання **зліва-направо**

Below the script area, there are three checkboxes:  значення x,  значення y, and  напрям.

On the right, the stage area is visible, showing a green background with a red border. A red arrow points to the top of this area. The stage contains the following blocks:

- змінити x на 10
- задати x 170
- змінити y на 10
- задати y 70

The Scratch logo is visible in the top right corner of the stage area.

**Управляють переміщенням об'єкта також за допомогою миші або наданням значенням параметрів команд випадкового значення.**

The image shows the Scratch programming environment. On the left, the 'Motion' category is selected, showing various movement blocks. On the right, a script is visible on the stage, containing a 'wait 1 second' block followed by a 'go to random position' block. A red arrow points to the 'wait 1 second' block, and a red box highlights the 'wait 1 second' and 'go to random position' blocks. The Scratch logo and navigation buttons are visible at the top.

# Розгадайте ребус

‘



М

”

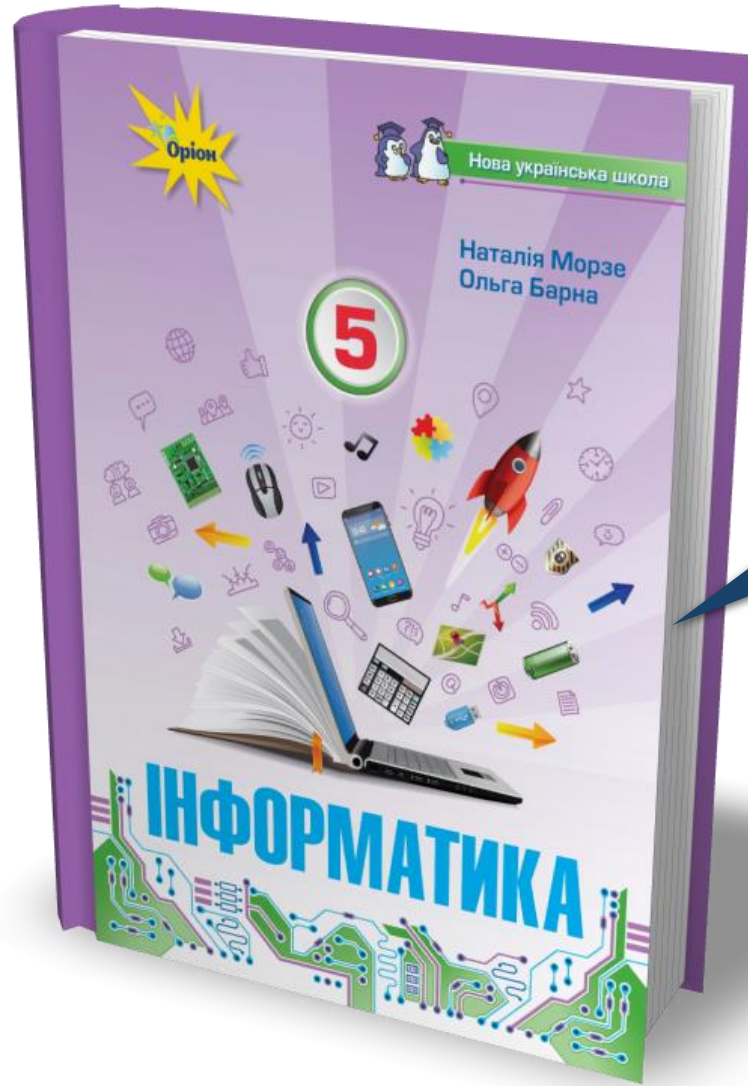


’



**Команда**





**Проаналізувати**  
**с. 100-103**



**Сторінка  
102-103**



Інформатика 5

Урок 20

за підручником

Морзе Н.В. та ін.

Дякую за увагу!

Нова українська школа

