

Урок 20. СЪЗДАВАНЕ НА ГРАФИЧНИ ИЗОБРАЖЕНИЯ С ЕЗИК ЗА БЛОКОВО ПРОГРАМИРАНЕ

1. Попълнете таблицата.

Фигура	Ъгъл, на който трябва да се завърта героят
Квадрат	
	72° (5 пъти)
n-ъгълник	
	120° (3 пъти)
Шестоъгълник	

2. Попълнете липсващите думи в текста.

В програмите, които правим, често се налага да се съхраняват някакви стойности (напр. числа или текстове). За тази цел служат

При блока за....., ако е изпълнено посоченото условие, тогава се изпълняват вътрешните блокове.

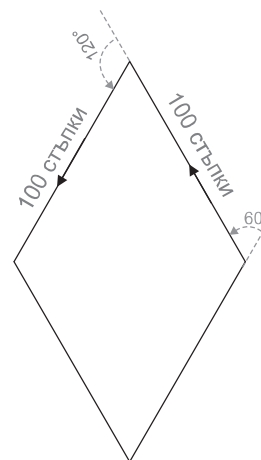
3. Опишете с думи какви стъпки трябва да извърши героят, за да начертае фигурата по-долу.

.....

.....

.....

.....



4. С помощта на Scratch направете програма, която да изчертава следната фигура. Помислете откъде ще започнете и на какви ъгли ще завъртате героя.

