

КЛАС: 4

УЧЕБЕН ПРЕДМЕТ - ЗУЧ: Компютърно моделиране

Урок 16: нови знания

Страница 42 – Сцена във визуална среда

Прочетете внимателно урока 3 пъти, като след това, в тетрадката си запишете стъпките по създаване на декор за морска сцена.

Запиши командите с които ще поставиш в морската сцена герои – октопод и риба.

Нарисувай инструкциите за рибата да се движи бавно, сама, в произволна посока, като поставиш съответните им икони. /синя цифра 3/;

Задай инструкция за октопода да се движи бързо и да бъде управляван чрез клавишните стелки. Нарисувай ги, като поставиш съответните им икони. /синя цифра 4/;

Задай инструкция октопода да сменя цвета си на всеки 5 секунди. Нарисувай ги, като поставиш съответните им икони. /синя цифра 5/;

Домашна работа:

1. На стр. 70 в учебника заучи иконите на всички събития, които проверяват дали е настъпило дадено събитие, като се задават параметрите на събитието
