

Schools

Проект по информатике

Название проекта: Угадайка

Жанабаев Мурат 7b класс

Цель проекта: Развивать у детей память

Обоснование проекта: Дети с возрастом 10-16 лет.

Они используют программу для того чтобы

быть внимательными

Задачи проекта:

✓Знакомство со Scratch

✓ Использование и поставление картинок и спрайтов

✔ Написание алгоритма по спрайтам

✓ Тестирование программы и наличие ошибок

✓ Исправление ошибки и реализация проекта



Разработка алгоритма решаемой задачи \основные моменты проектирования\

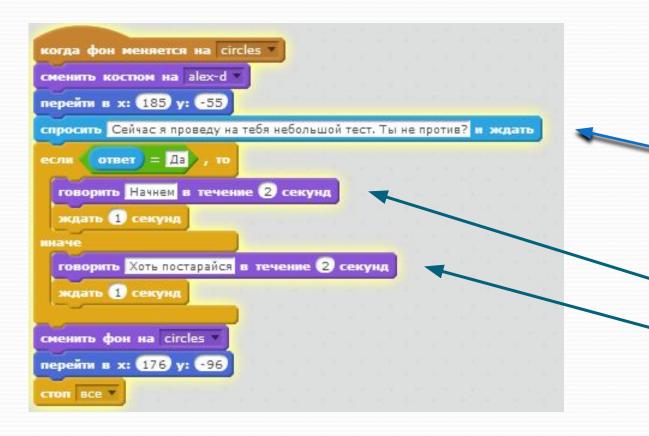
Алгоритм ветвления



```
когда фон меняется на circles
сменить костюм на alex-d
перейти в х: 185 у: -55
спросить Сейчас я проведу на тебя небольшой тест. Ты не против? и ждать
       ответ = Да , то
 говорить Начнем в течение 2 секунд
  ждать 1 секунд
  говорить Хоть постарайся в течение 2 секунд
  ждать 1 секунд
сменить фон на circles
перейти в х: 176 у: -96
стоп все "
```

```
когда щелкнут по
сменить фон на castle5
сменить костюм на alex-d
плыть 1 секунд в точку х: 175 у: -12
спросить Привет, хочешь узнать о самых посещаемых стран мира? и ждать
       ответ = ДА , то
 говорить Тогда начали в течение 3 секунд
 говорить Ну все равно попробуй в течение 3 секунд
сменить фон на ФРАНЦИЯ
```

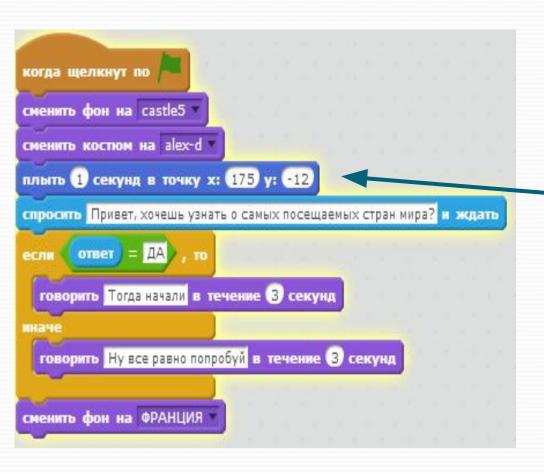
Входные и выходные данные в проекте



Ввод имени пользователя входные данные

Выводимые сообщения на экран выходные данные

Использование анимации



Здесь основной спрайт двигается до центра

Заключение

Я выбрал тему связано с детьми с возраста 10-16 лет. И разработал проект в скретч используя различные способности программы. Цель была поставлена. Я думаю что я достиг цели. Потому что, я провел интервью с пользователем Набидоллаев Артём

и он протестировал мою программу и описывал различные недостатки и преимущества программы.

Преимущества проекта: вопросы хорошо разработаны, отсутствует новые данные

Недостатки проекта: сокращать информации