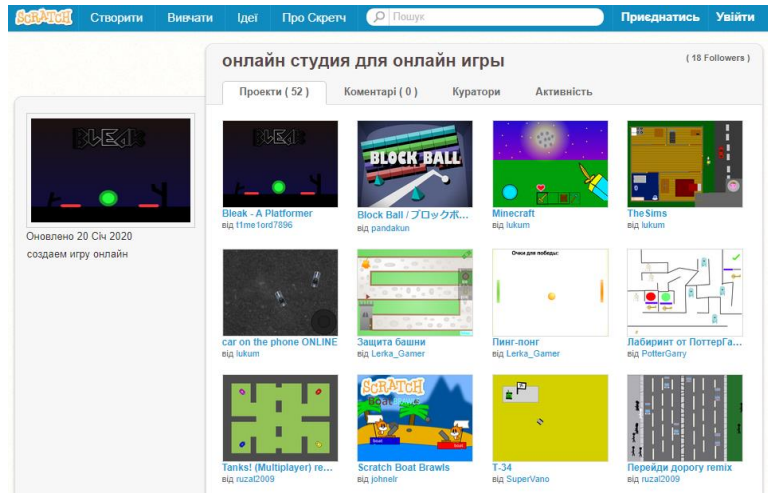


Термінал

Завдання. Створи проєкт *Термінал*, який можна було б використати для замовлення обіду з меню в шкільній їдальні. Користувач має ввести своє ім'я у вікно повідомлення та перейти на сторінку меню, клацнути на страві із запропонованого меню, після чого всі страви мають зникати з екрана, а на екрані — з'являться повідомлення, що замовлення прийнято.

1. Перейдіть за посиланням <https://scratch.mit.edu/>



2. Зареєструйтеся (електронну пошту можете вводити @s12.pp.ua):

Приєднатись
Create projects, share ideas, make friends. It's free!

Create a username
 Не використовуйте своє ім'я

Створіть пароль

Показати пароль

Далі

What country do you live in?

Далі

When were you born?

We will keep this information private. ?

Далі

What's your gender?
Scratch welcomes people of all genders.

Жінка
 Чоловік
 Non-binary
 Another gender:
 Prefer not to say

We will keep this information private. ?

Далі

What's your email?

Required

We will keep this information private. ?

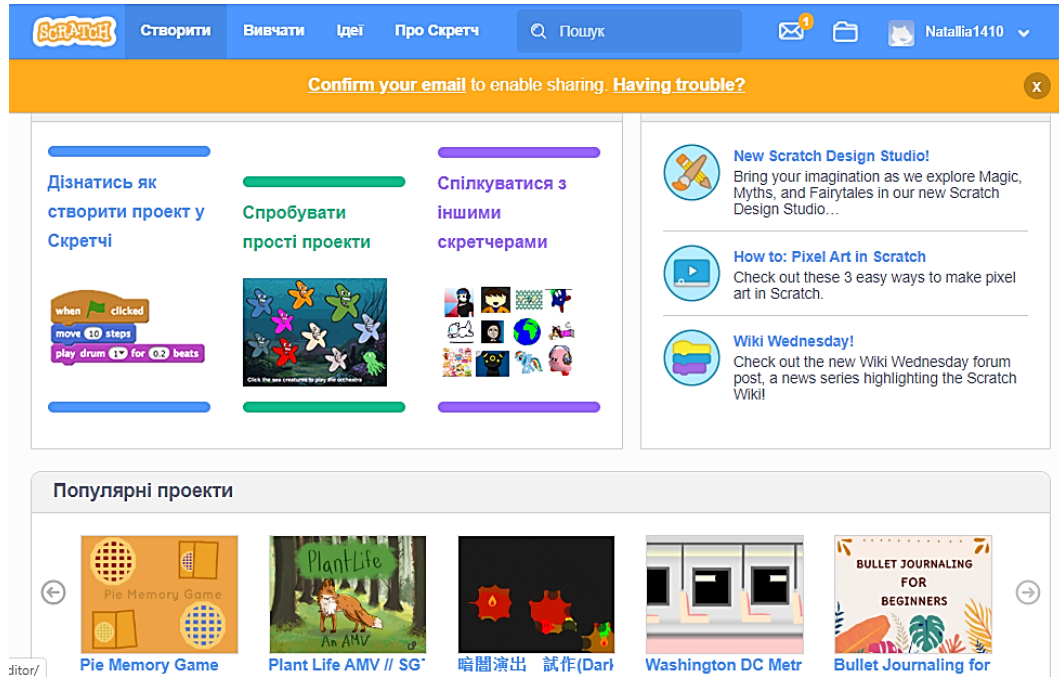
I'd like to receive emails from the Scratch Team about project ideas, events, and more.

By creating an account, you acknowledge the [Політика конфіденційності](#) and you accept and agree to the [Умови використання](#).

Create Your Account

Зайдіть на свою електронну пошту та підтвердіть активацію.

3. Натисніть кнопку **СТВОРИТИ** і почніть створювати скретч-проект онлайн.



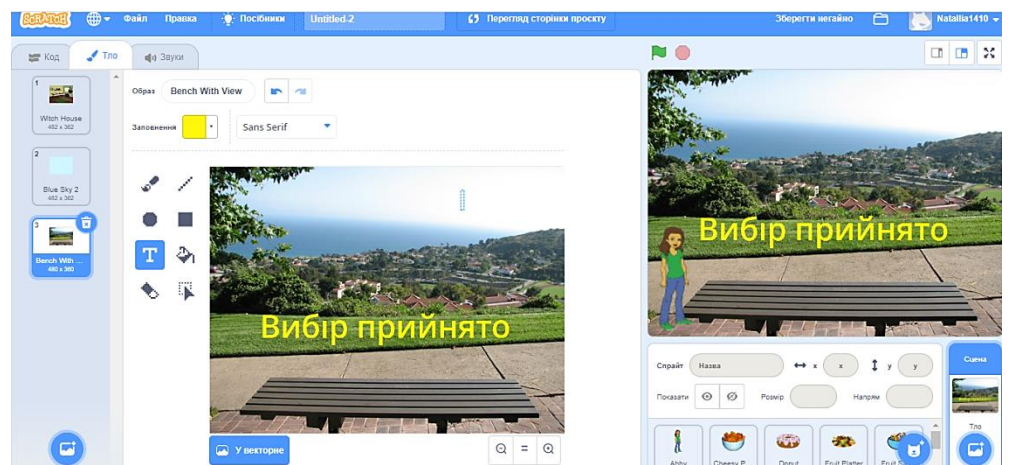
4. Замініть на сцені Рудого kota іншим виконавцем на свій розсуд.

5. Додайте до проекту об'єкти — елементи меню. Використайте зображення з бібліотеки спрайтів або намалюйте їх.

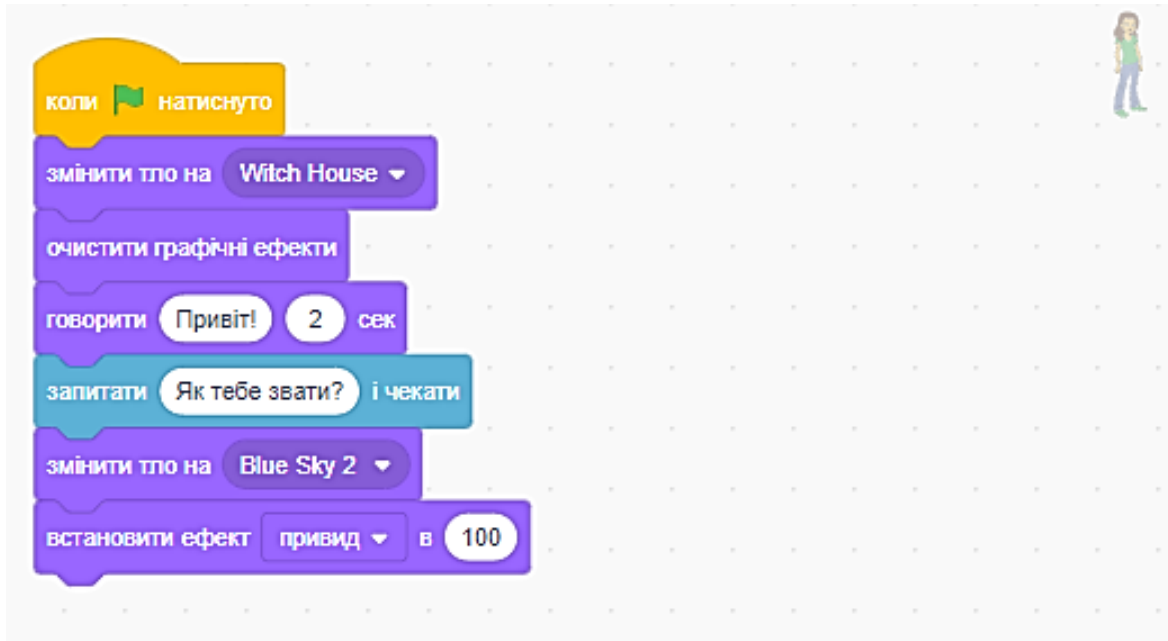
6. Приховайте усі елементи меню, двічі клацнувши на команді **СХОВАТИ** групи **Вигляд** або змінивши властивість **Показати** кожного з об'єктів — *закреслене око*:



7. Змініть фони сцени: стартове вікно деякого кольору, вікно меню білого кольору, вікно завершення проекту — на білому фоні напис про те, що вибір прийнято.

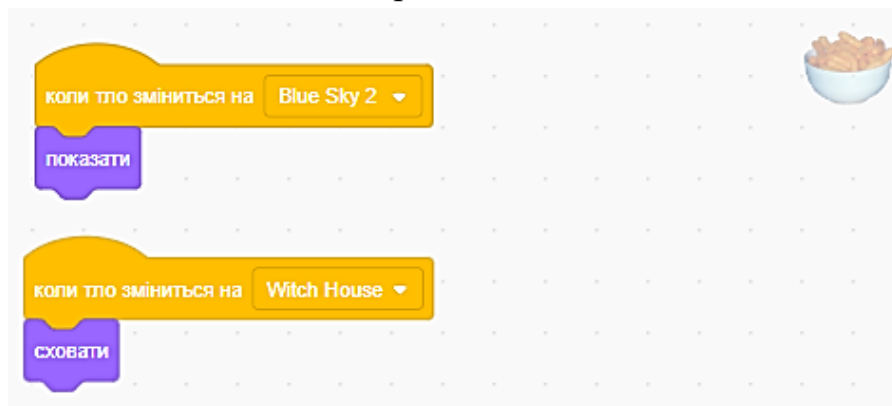


8. Створіть скрипт використання терміналу за зразком:

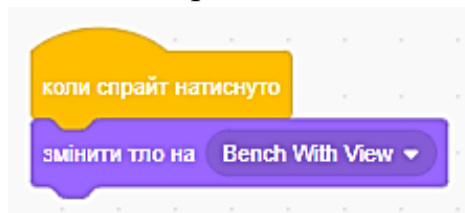


9. Передбачте опрацювання події, при настанні якої користувач перейде на вибір меню, — зміна тла сцени проекту на тло2.

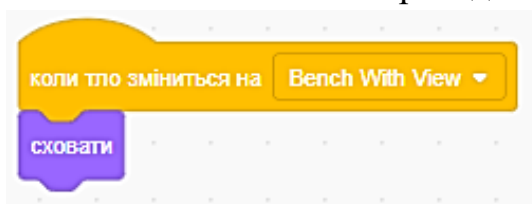
До кожного елемента меню додайте скрипт:



10. Передбачте опрацювання події, при настанні якої користувач обирає елемент меню — натиснуто на об'єкт. Для цього скористайся командами:



11. Передбачте опрацювання події, при настанні якої користувач переходить до останнього фону сцени — підтвердження вибору меню. Візьміть до уваги, що при цьому на екрані не мають відобразитись елементи меню. Оберіть для скрипта дві команди:



12. Скопіюйте для інших елементів скрипти, створені для одного елемента меню.

13. Запусти проект на виконання та переконайтеся, що він реалізовує запропоноване завдання. За потреби внесіть зміни у скрипти для об'єктів.

14*. Додав персонаж, який говорить в кінці «Дякую».

15. Збережіть створений проект з іменем Термінал. Опублікуйте його:

Поділитись

16. Натисніть на кнопку:

Перегляд сторінки проекту

17. Скопіюйте посилання на ваш проект:

The image shows a Scratch project page. The main project area displays a landscape with a bench and a character, with the text "Вибір прийнято" overlaid. To the right, there are sections for "Вказівки" (Instructions) and "Замітки та подяки" (Notes and thanks). At the bottom right, a "Copy Link" button is highlighted with a red box. Below it, a "Copy Link" dialog box is open, showing the URL "https://scratch.mit.edu/projects/376406792" in a text field, which is also highlighted with a red box. The dialog box also provides an embed code for the project.

18. Через кнопку ДОДАТИ вставте посилання на ваш проект як результат роботи в classroom.