**Додаток 10**

**Завдання 1. Жабка**

 **Змініть проект, у якому виконавець *Жабка* полює за комахою, так, щоб замість 16 команд використати тільки 5, і при цьому дії *Жабки* не змінилися.**

1. Відкрийте папку **Мои документы** (або **Документы**).
2. У папці **Алгоритми з повторенням і розгалуженням** оберіть проект ***Жабка.sb*** .
3. Запустіть проект на виконання, спостерігайте, які події відбуваються на сцені.
4. Визначте, які команди, використані для складання програми, повторюються, та скільки разів. Для зміни програми використайте блок ***Повторити*** з групи ***Керування ****.* Змініть параметр у команді ***Повторити*** відповідно до своїх підрахунків.
5. Перемістіть команди, що мають повторюватися, у блок ***Повторити****.*
6. Видаліть зайві команди. Для цього оберіть потрібну вказівку в контекстному меню:



1. Збережіть проект з іменем ***Жабка \_Прізвище****.*
2. Покажіть результати вчителю.

**Завдання 2. Мелодія**

 **Створіть проект, у якому виконавець *Музикант* виконуватиме фрагмент мелодії, поки виконання програми не буде зупинено.**

1. Відкрийте папку **Мои документы** (або **Документы**).
2. Завантажте проект ***Фрагмент\_мелодії .sb***,який знаходиться в папці **Алгоритми з повторенням і розгалуженням***.*
3. Доберіть команду із групи ***Керувати***  та доповніть нею програму так, щоб команди із групи ***Звуки****,* які вже використані у проекті, повторювалась, поки не буде натиснута кнопка ***Зупинити****.*
4. Перевірте, чи під’єднані до комп’ютера навушники або колонки.
5. Запустіть на виконання проект. Для цього у вкладці ***Скрипти*** двічі натисніть на довільній команді складеної тобою програми. Прослухайте мелодію, яку виконує виконавець, і згодом зупиніть виконання програми.
6. Покажіть результати вчителю.
7. Завершіть роботу із середовищем.