

ПРОЕКТ ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ В СРЕДЕ SCRATCH DESKTOP «КАЛЬКУЛЯТОР»

Воронова Анна Андреевна

Россия, Мурманская область, н.п. Пушной, МБОУ «Пушновская СОШ», 9 класс

Аннотация

Цели проекта: Создание условий для выполнения всех необходимых функциональных требований со средой программирования Scratch Desktop; повышения мотивации к изучению программирования, развитие навыков поисково-исследовательской деятельности, начального проектирования и программирования, подготовка к более сложным видам программирования.

Задачи:

- познакомить со средой программирования Scratch Desktop;
- изучить основные команды блоков «Сложение», «Вычитание», «Умножение», «Деление», «Равно», «Квадратный корень», «Возведение числа в квадрат», «Минус перед числом» и «Перестановка»;
- освоить методы создания анимации с использованием команд из данных блоков;
- научиться создавать новые спрайты, с использованием возможностей графического редактора Scratch Desktop;

Объект исследования: приложения в среде Scratch Desktop.

Предмет исследования: анализ эффективности работы приложений, разработанных в среде Scratch Desktop.

Методы исследования: анализ, практический эксперимент.

Оборудование: Мультимедиа-проектор, экран, ноутбук (компьютер).

Научная новизна: переосмысление принципов работы уже изобретенного устройства;

Научно-практическая значимость работы: осознание принципов работы калькулятора как готового изделия.

Ключевые слова: калькулятор, программирование, Scratch Desktop, спрайт.

В проекте я расскажу, о том, как создать калькулятор в среде Scratch, включая все этапы, мысли и идеи. Оказывается, самому создать, уже давно существующий объект, не так просто. Необходимо погрузиться в принцип работы устройства, понять, как он работает, и воплотить все это в последовательности команд среды программирования.

С поставленными целями и задачами, по моему мнению, я справилась, так как смогла создать работающий калькулятор. Основные математические функции и операции мой калькулятор выполняет, но нет предела совершенству – поэтому я продолжу работу с ним дальше.