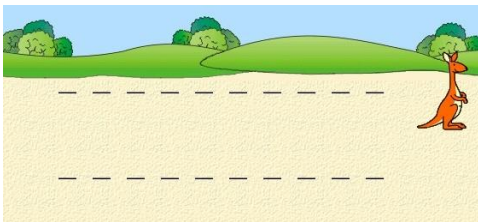


ПРОГРАМИ З КІЛЬКОМА ЦИКЛАМИ ДЛЯ ВИКОНАВЦЯ “КЕНГУРУ”

Рівень 1

Кенгуру збирається потренуватися перед виступом на змаганнях за першість Австралії. Напиши програму, де виконавець спочатку малює собі бігову доріжку, а потім скаче по ній. Уважно роздивись малюнок, щоб дізнатися, звідки і як саме рухається Кенгуру.



Завдання (+бонус)

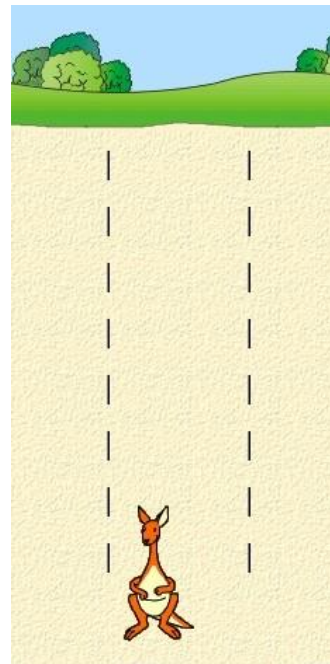
Допиши програму так, щоб Кенгуру проскакав доріжкою двічі.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____

Рівень 1

Кенгуру збирається потренуватися перед виступом на змаганнях за першість Австралії. Напиши програму, де виконавець спочатку малює собі бігову доріжку, а потім скаче по ній. Уважно роздивись малюнок, щоб дізнатися, звідки і як саме рухається Кенгуру.



Завдання (+бонус)

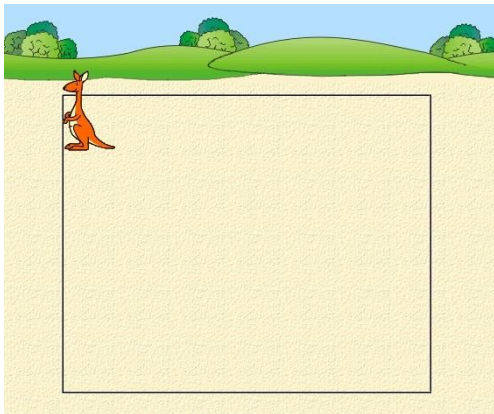
Допиши програму так, щоб Кенгуру проскакав доріжкою двічі.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____

Рівень 2

Кенгуру збирається потренуватися перед виступом на змаганнях за першість Австралії. Напиши програму, де виконавець спочатку малює собі стадіон, а потім скаче по ньому повне коло. Уважно роздивися малюнок, щоб дізнатися, звідки і як саме рухається *Кенгуру*.



Завдання (+бонус)

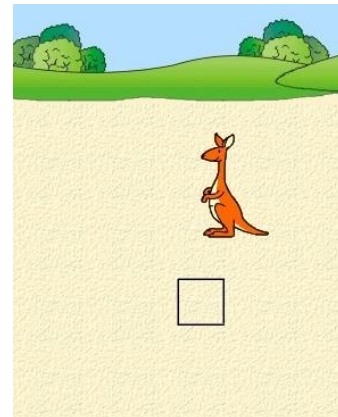
Допиши програму так, щоб *Кенгуру* проскакав по доріжці двічі.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____

Рівень 2

Напиши програму, де *Кенгуру* намалював би гарненький квадрат і на радіощах аж застрибав навколо нього. Уважно роздивись малюнок, щоб дізнатися, звідки і як саме рухається *Кенгуру*.



Завдання (+бонус)

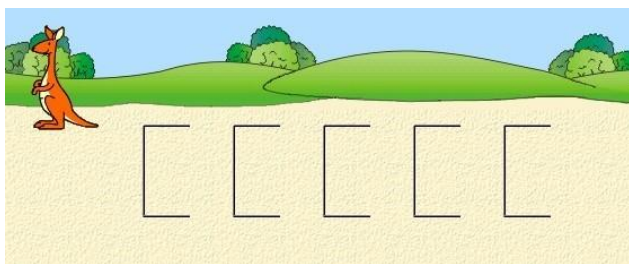
Допиши програму так, щоб *Кенгуру* прострибав навколо свого малюнка двічі.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____

Рівень 3

Кенгуру вирішив пожартувати і намалювати рядок із літер “С”, рухаючись справа наліво. Це він робить сюрприз свої подрузці — змійці. Напиши відповідну програму. Уважно роздивись малюнок, щоб дізнатися, як рухається *Кенгуру*.



Завдання (+бонус)

Змійка спостерігає за *Кенгуру* з дерева. Перероби програму так, щоб *Кенгуру* “малював” невидимий рядок із тих самих елементів. Тоді змійка не бачитиме того, що пише її друг, але зможе про це здогадатися.

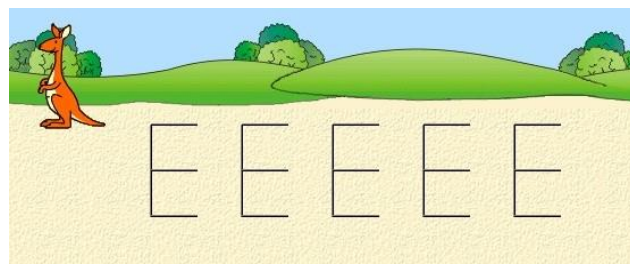
Можеш малювати й інші літери.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____

Рівень 3

Кенгуру вирішив пожартувати і намалювати рядок із літер “Е”, рухаючись справа наліво. Це він навчає коалу читати. Напиши відповідну програму. Уважно роздивись малюнок, щоб дізнатися, як рухається *Кенгуру*.



Завдання (+бонус)

Коала спостерігає за *Кенгуру* з дерева. Перероби програму так, щоб *Кенгуру* “малював” невидимий рядок із тих самих елементів. Тоді коала не бачитиме того, що пише її друг, але зможе про це здогадатися.

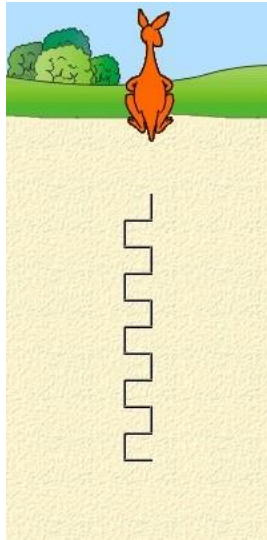
Можеш малювати й інші літери.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____

Рівень 4

Напиши програму, де *Кенгуру* уявляє себе видатним австралійським художником і малює красиву лінію, а потім скаче до ліска похвалитися коалі своїм чудовим малюнком.



Завдання (+бонус)

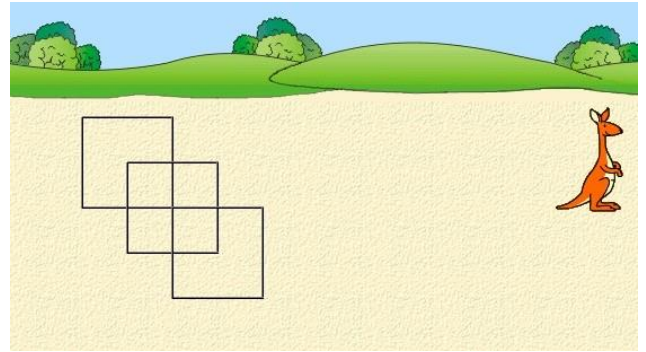
Який елемент повторюється на цьому малюнку? Зміни програму так, щоб *Кенгуру* зобразив із ним іншу фігуру чи орнамент.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____

Рівень 4

Напиши програму, де *Кенгуру* уявляє себе видатним австралійським художником і малює оригінальну картину, а потім скаче до ліска похвалитися коалі своїм твором.



Завдання (+бонус)

Який елемент повторюється на цьому малюнку? Зміни програму так, щоб *Кенгуру* зобразив із ним іншу фігуру.

Відмітка про виконання завдання _____

Бонус _____