ТЕХНИЧЕСКАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ

ЗАДАНИЯ НА ДИСТАНЦИОННОЕ ОБУЧЕНИЕ МАУДО «ЦДТ» (г.Лнтор) 22.01 2025

Программа «Скетчинг» Педагог: Стексова Татьяна Александровна

1 год обучения. Модуль «Цифровой рисунок».

22.01.2025 Группа: М3-Т-С-1/24,М3-Т-С-2/24, М3-Т-С-10/24

Тема: Графический редактор Photoshop. Меню.

- 1. Пройти по ссылке для ознакомления с теоретическим материалом: https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/panels-menus.html
- 2. Просмотреть видеоролик: «Настройка меню в программе " https://yandex.ru/video/preview/16401895760801717474
- 3. Тема: Основы безопасности жизнедеятельности.
 - Просмотреть презентацию: http://www.myshared.ru/slide/1300009/

Программа «Скетчинг» Педагог: Андреева Елена Александровна

1 год обучения. Модуль «Цифровой рисунок».

22.01.2025 Группа: М3-Т-С-9/24.

Тема: Графический редактор Photoshop. Меню.

- 1.Пройти по ссылке для ознакомления с теоретическим материалом: https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/panels-menus.html
- 2. Просмотреть видеоролик: «Настройка меню в программе

"https://yandex.ru/video/preview/16401895760801717474

3. Тема: Основы безопасности жизнедеятельности.

Просмотреть презентацию: http://www.myshared.ru/slide/1300009/

Программа « ЭНЕРДЖИ»

Педагог: Волкорез Наталья Сергеевна

Группы :М3-Т-Э-3/24, М3-Т-Э-4/24,М3-Т-Э-5/24,М3-Т-Э-6/24

Дата 22.01.2025

Тема: Устройство IskraJS. Плата TroykaShield.

Задание:

- 1. Пройти по ссылке изучить информацию по данной темеhttps://wiki.amperka.ru/products:arduino-troyka-shield?ysclid=m68us2ulqm195148325
- 2. Изучить и установить на ноутбук (компьютер) под руководством родителей.
- 3. Фото отправить педагогу.

Программа «Робототехника»» Педагог: Андреева Елена Александровна

1 год обучения. Модуль «Робототехника».

22.01.2025 Группа: Т-Р-9/24

Тема: Знакомство с конструктором VEXIQ(детали, способы соединения) 1.Пройти по ссылке для ознакомления с теоретическим материалом: https://kb.vex.com/hc/ru/articles/360047105271

- 2. Просмотр видеоролика:https://yandex.ru/video/preview/16966164383047095406
- 3. Скачать пособие можно пройдя по ссылке: http://vexacademy.ru/instructions/tv-0241-mu1.pdf
- 4. Тема: Основы безопасности жизнедеятельности. Просмотреть презентацию: http://www.myshared.ru/slide/1300009/

Программа «Лего-робототехника»

Педагог Исянбаева Ляйсан Шамилевна

Тема: Автоматическая печать (среда Scratch)

Изучаем самостоятельно

Урок: Автоматическая печать в Scratch

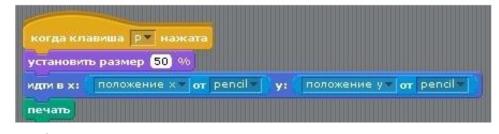
Управляемая печать

Добавим на сцену объект, например, мяч, и назовем его штамп. Пусть он оставляет копию своего изображения при нажатии клавиши р там, где находится запрограммированный нами карандаш в текущий момент. Как это сделать?

- 1. Во-первых надо сначала получить текущие значения координат х и у карандаша.
- 2. Во вторых, надо переместить мяч в точку с координатами х и у.
- 3. И в третьих, надо выполнить команду печать.

Самый сложный здесь первый пункт. Чтобы узнать значение какого-либо свойства объекта, используется команда |свойство| от |объект|, находящаяся в сенсорах. Если вы выполняли упражнение из урока, то скорее всего, она у вас выглядит так: положение х от drawing_pencil. Там у нас был спрайт pencil.

Итоговый скрипт будет примерно таким:



Команда **устан вить размер** ...

% не обязательна. Когда выполняется конструкция **идти в х: положение х от pencil у: положение у от pencil**, то сначала выясняются координаты карандаша, а затем они подставляются в команду **идти в х: ... у:** Запрограммируйте ваш **штамп**. Запустите программу и оцените ее возможности.