



Кодвардс

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ

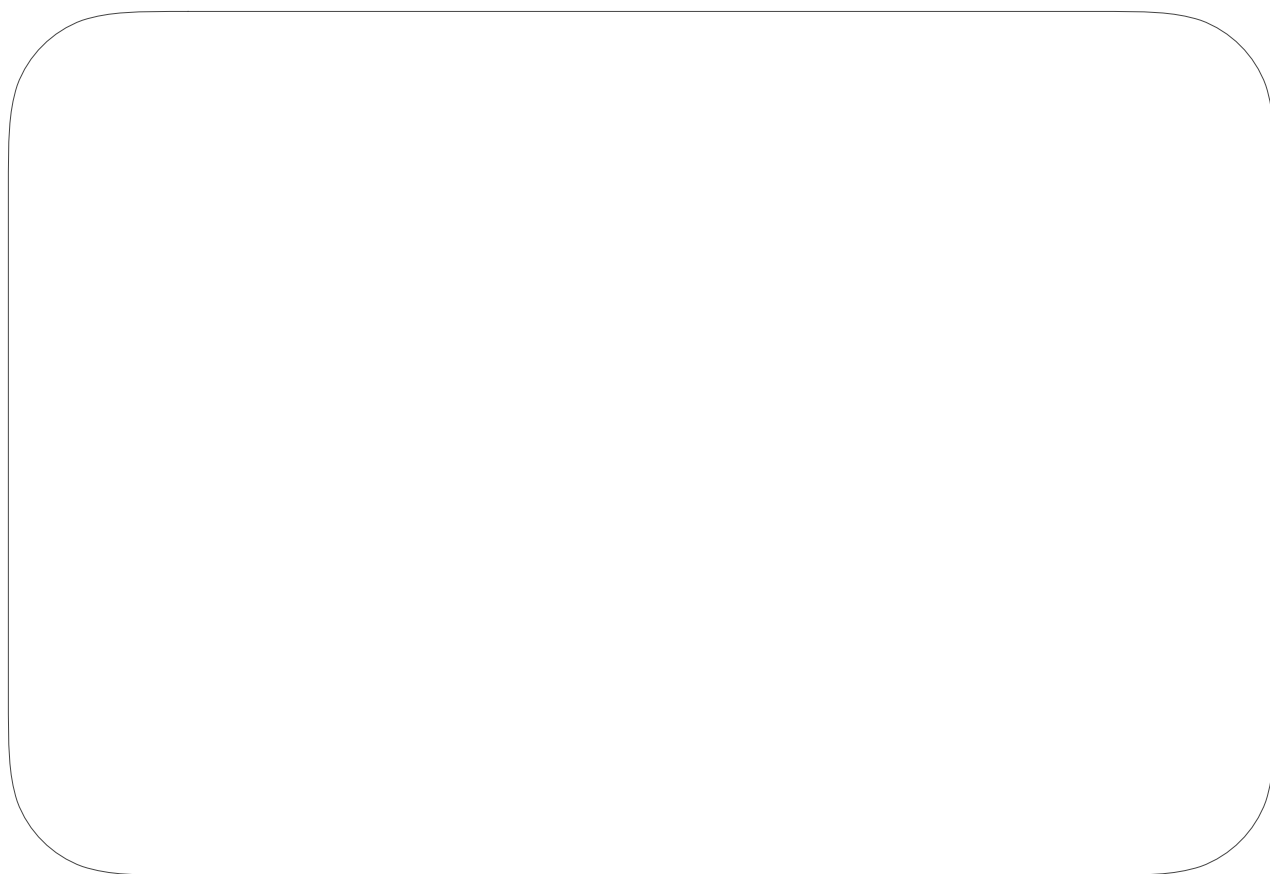
программиста-испытателя

Урок №

Дата урока: _____

Мой персонаж

Дорисуй и раскрась своего персонажа-спасателя. Придумай ему имя. Какой суперсилой он обладает? Какие качества характера помогут ему выполнять миссии по спасению? Запиши ответы ниже.



Меня называют _____

Моя суперсила – это _____

Мои лучшие качества – это _____

Сила

Ловкость

Умелость

Отвага

Доброта

Наблюдательность

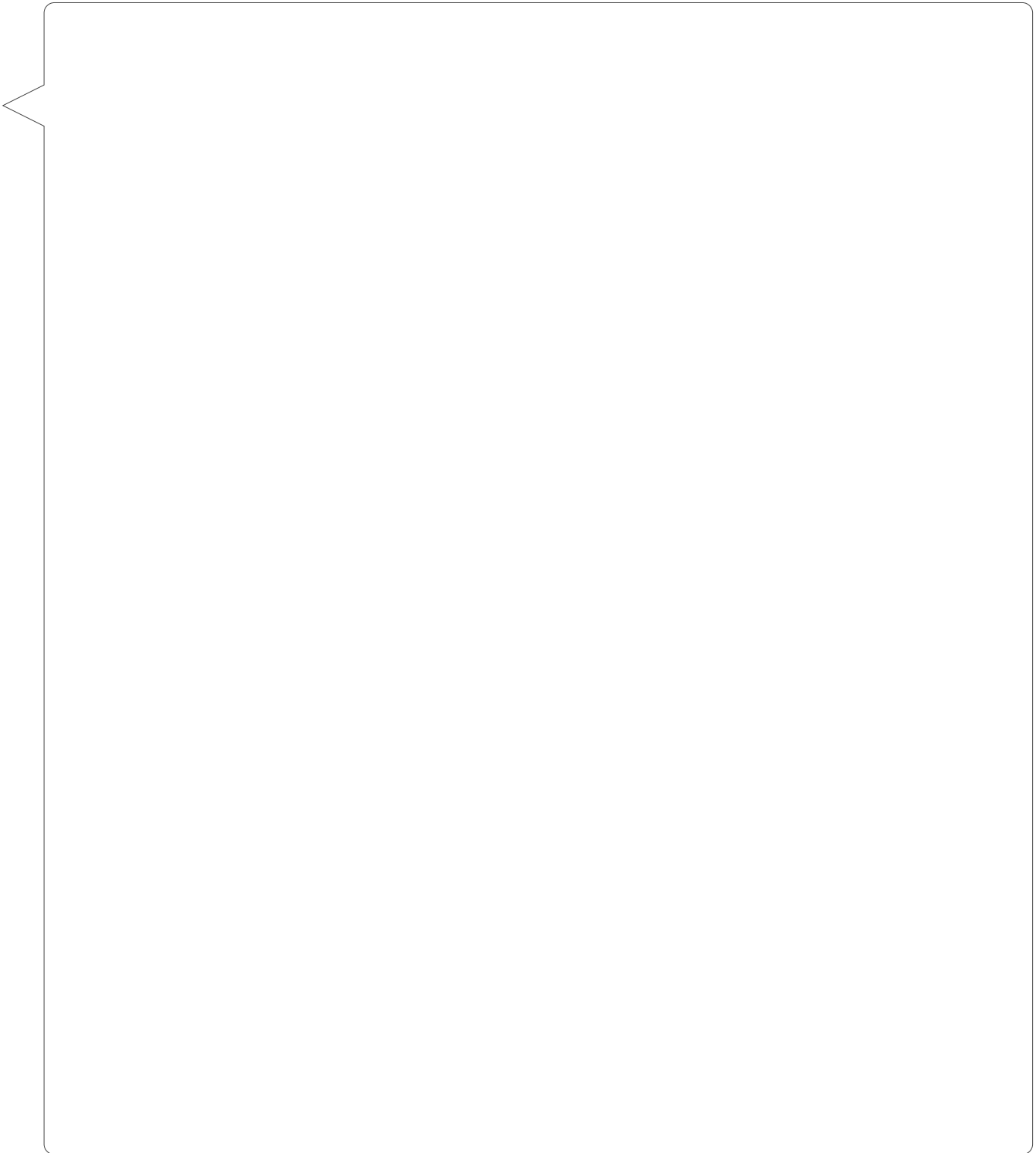
Усердие

Ум

Справедливость

Что мы сегодня делали?

Нарисуй или запиши то, что сегодня отряд программистов-испытателей делал. Что важно не забыть? Что можно использовать? Чему научились? Это сделать нужно так, чтобы друзья поняли, а Кодавр - нет.

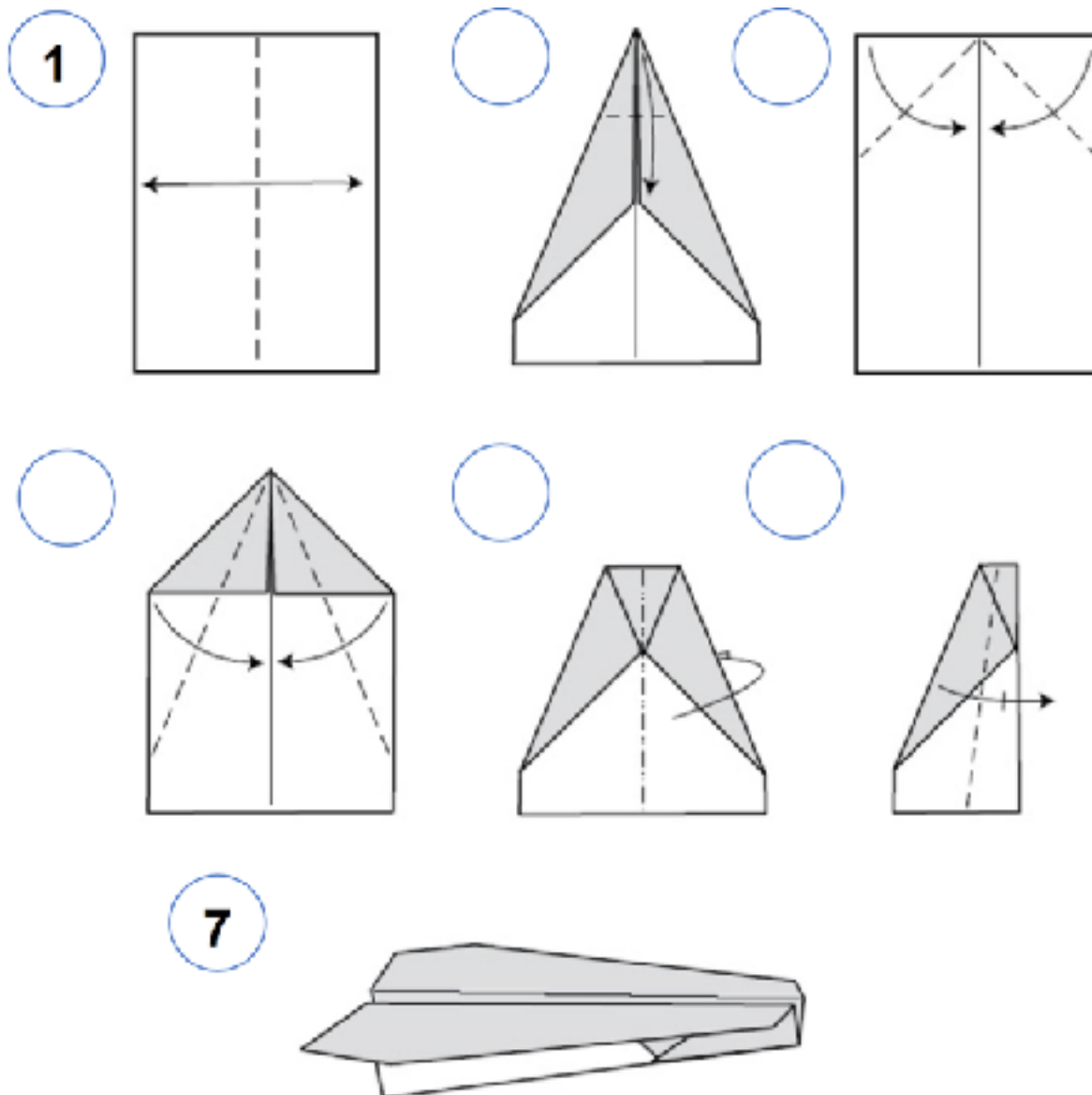


Урок №

Дата урока:

Собери бумажный самолётик

Возьми лист бумаги и по шагам на картинках ниже попробуй сложить самолётик. Получилось? Какие шаги перепутаны местами? Отметь последовательность сборки цифрами в кружочках.



2. Как называется план для сборки самолётика? Запиши в клетках ниже:

A							M
----------	--	--	--	--	--	--	----------

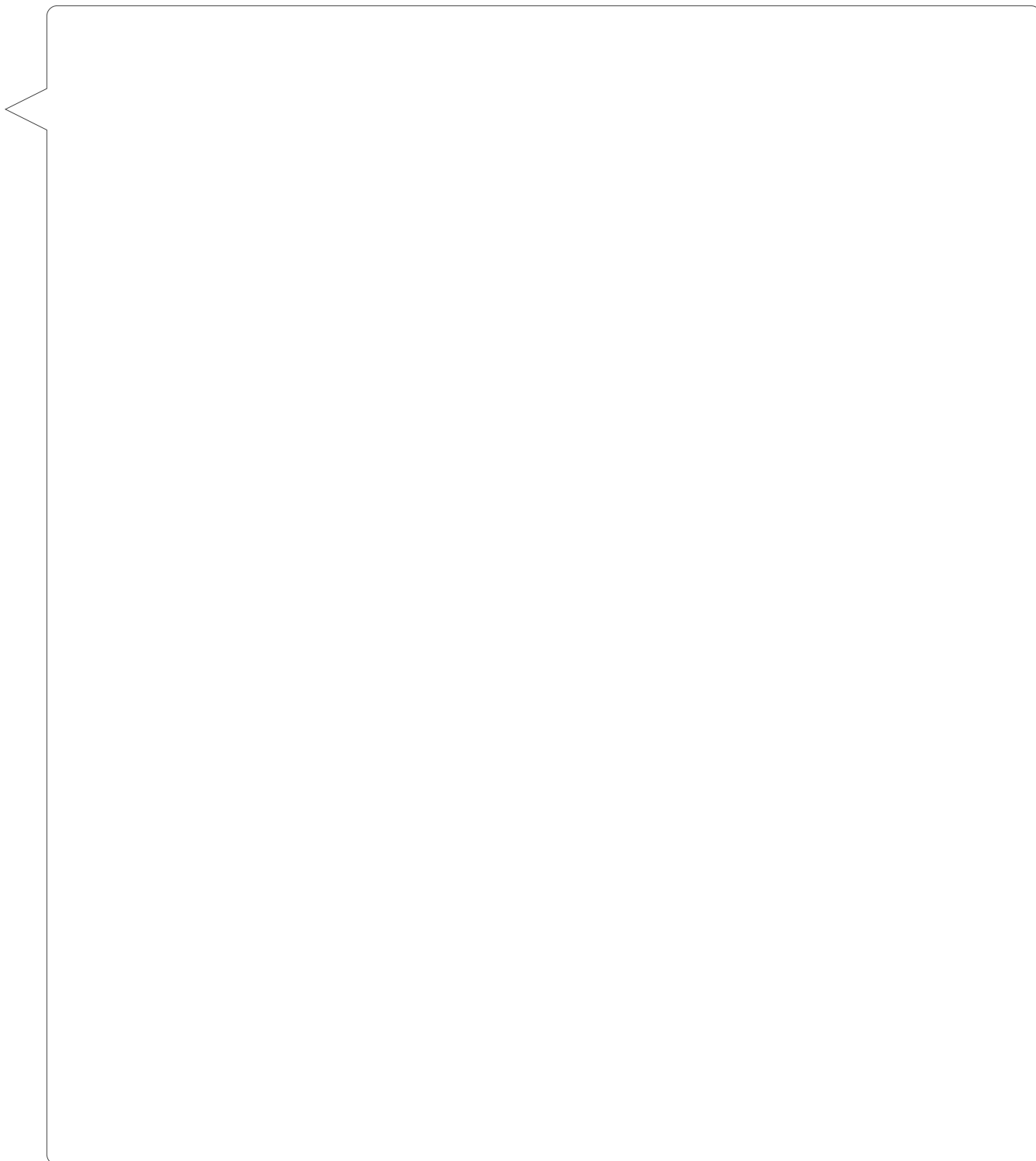
Помоги гусенице превратиться в бабочку



Чтобы стать бабочкой гусенице нужно много еды. Нарисуй стрелки движения и поворота, как гусенице съесть все овощи, фрукты и ягоды и превратиться сначала в кокон, а потом – в самую настоящую бабочку. Будь внимателен – твоя гусеница не должна съесть несъедобное!

Что мы сегодня делали?

Нарисуй или запиши то, что сегодня отряд программистов-испытателей делал. Что важно не забыть? Что можно использовать? Чему научились? Это сделать нужно так, чтобы друзья поняли, а Кодавр - нет.



Урок №

Дата урока:

Собери сокровища

У спасателей всегда должно быть много сил. А для этого нужно постоянно тренироваться!

У тебя в руках тренировочная карта, на которой обозначены места сокровищ, спрятанных Кодавром. Запиши координаты сундуков и драгоценностей. Сначала записывай букву, затем цифру.



Координаты кристаллов _____

Координаты сундуков _____

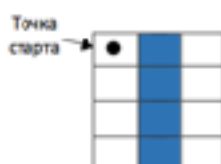
Координаты драгоценностей _____

Алгоритмический тетрис

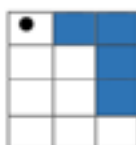
Тетрис – это популярная игра, в которой нужно складывать фигурки в один ряд, чтобы они исчезли. За это даются очки. Фигурки разной формы, но все состоят из квадратов.



1. Составь алгоритм из стрелок, чтобы получить одну из фигурок тетриса. В первой задаче показан пример начальных шагов алгоритма.



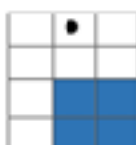
Шаг 1	2	3	4	5	6	7	8	9
Шаг 10	11	12	13	14	15	16	17	18



Шаг 1	2	3	4	5	6	7	8	9
Шаг 10	11	12	13	14	15	16	17	18



Шаг 1	2	3	4	5	6	7	8	9
Шаг 10	11	12	13	14	15	16	17	18



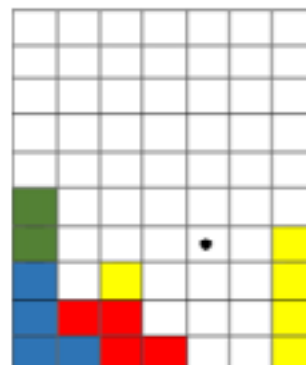
Шаг 1	2	3	4	5	6	7	8	9
Шаг 10	11	12	13	14	15	16	17	18

2. Пройди алгоритм и дорисуй фигурку тетрис. Заполнится ли нижний ряд клеток? Сможешь ли ты получить очки?

Шаг 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
↓	×	↓	×	→	×	↓	×		

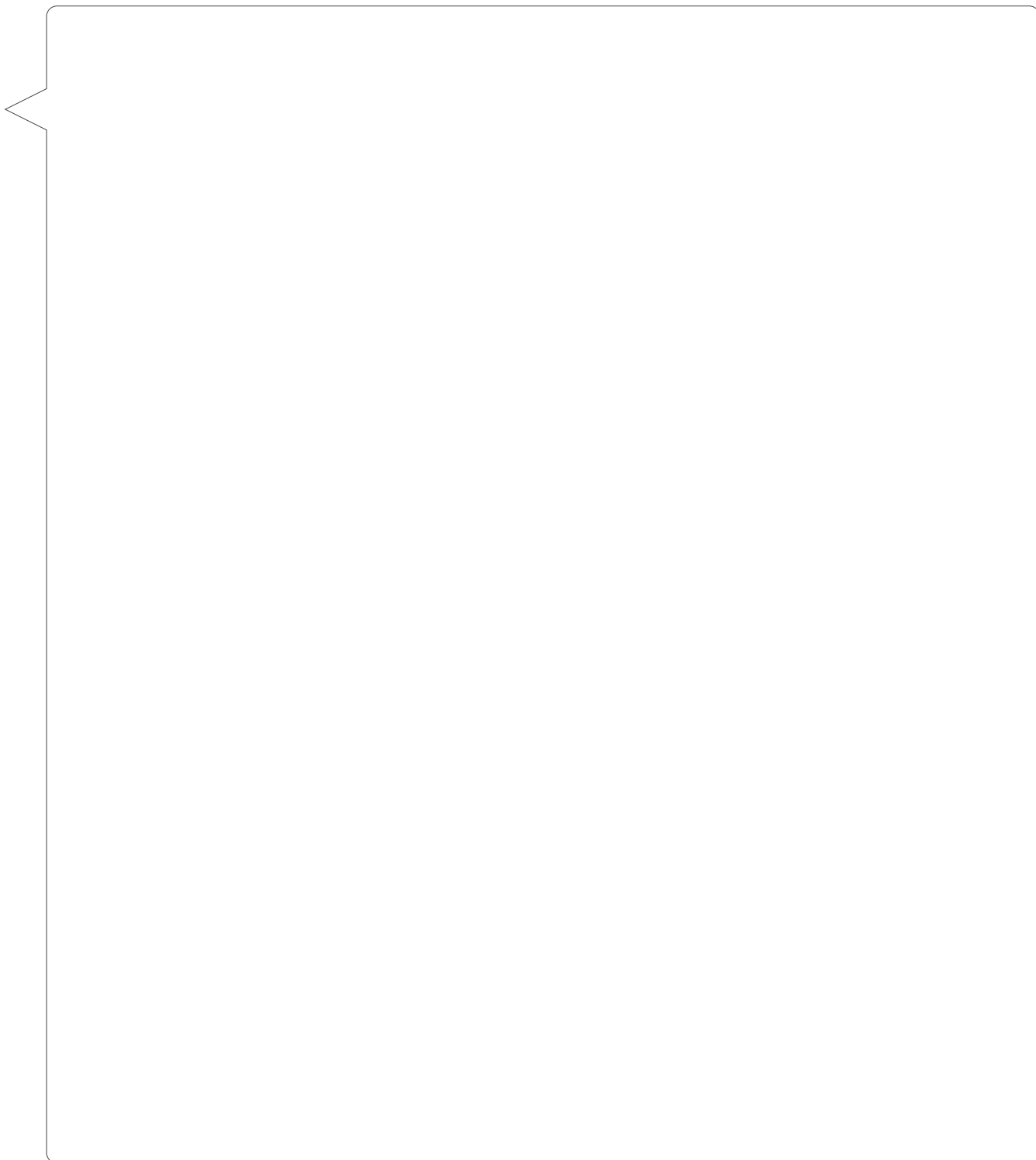
3. Исправь этот алгоритм так, чтобы получилась фигурка, дополняющая нижний ряд.

Шаг 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



Что мы сегодня делали?

Нарисуй или запиши то, что сегодня отряд программистов-испытателей делал. Что важно не забыть? Что можно использовать? Чему научились? Это сделать нужно так, чтобы друзья поняли, а Кодавр - нет.



Урок №

Дата урока:

Команды и исполнители

1. Сопоставь (соедини линиями) название исполнителя или команды с обозначением на английском языке.

Исполнитель Робот	get
Команда Поворот	robot
Команда Движение	left
Команда Поместить	move
Параметр Влево	right
Команда Взять	rotate
Параметр Вправо	put

2. Найди и обведи английские названия команд и исполнителей из списка в предыдущем задании. Слова могут пересекаться.

t	e	d	r	a	e	v
q	f	p	i	p	b	b
f	h	y	g	z	n	c
a	q	k	h	l	o	l
e	r	o	t	a	t	e
p	o	h	x	b	n	f
e	b	y	g	r	m	t
m	o	v	e	r	k	i
g	t	s	t	s	z	n

Что мы сегодня делали?

Нарисуй или запиши то, что сегодня отряд программистов-испытателей делал. Что важно не забыть? Что можно использовать? Чему научились? Это сделать нужно так, чтобы друзья поняли, а Кодавр - нет.

