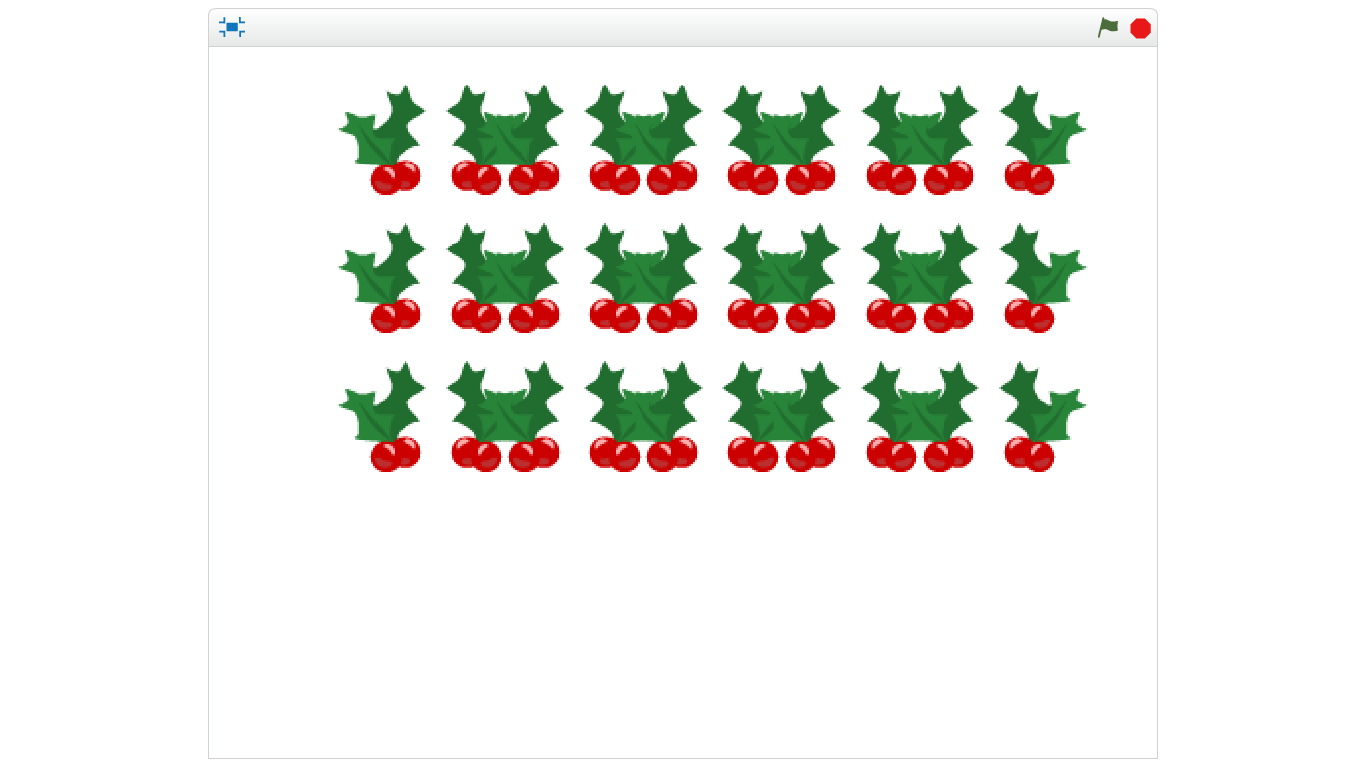
Завдання

1. Виконай завдання підручника на стор. 143. Віднови вигляд намиста, скориставшись алгоритмом. Запрограмуй малювання намиста в Скретчі. Надішли вчителю з назвою **Намисто**.



1. Виконай завдання підручника на стор. 138-139. Відшукай помилку та виправ програму, щоб отримати патерн заданого зразка. Надішли вчителю з назвою **Завдання2**.



1. Зміни програму, щоб готовий патерн виглядав так:

Надішли вчителю з назвою **Новий патерн**.

1. Створи комп’ютерну гру «Ласунка і дракон». Завдання в підручнику на стор. 137. Надішли вчителю з назвою **Гра**

