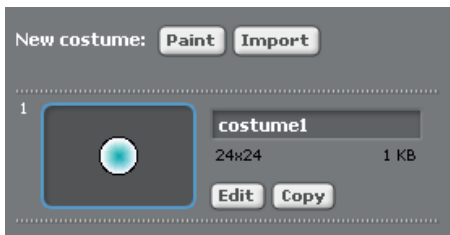


## Тема: алгоритмы с условиями и циклом Forever

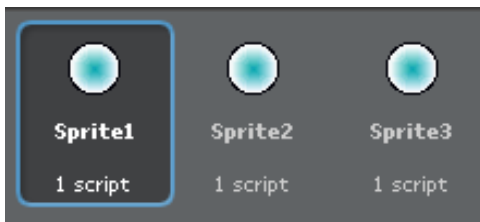
1. Создать проект «Умеешь ли ты вычитать числа в пределах сотни. Например, знаешь ли сколько будет 54-17?».
2. Разработать проект: Заданы вершины треугольника. Определить длина сторон треугольника и его периметр. Использовать цикл Forever.

### Ход работы:

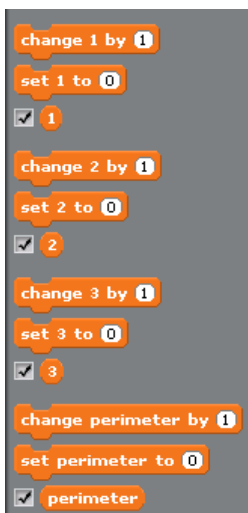
1. Произвольно определить цвет фона (Stage, Backgrounds).
2. Нарисовать спрайт – вершину треугольника.



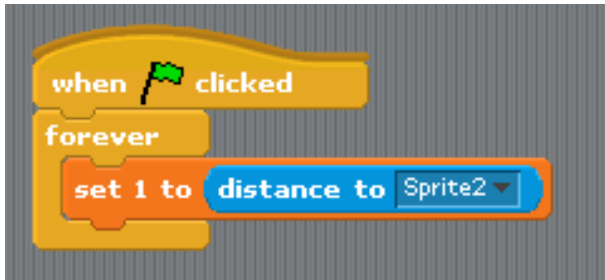
3. Сделать еще две копии этого спрайта, так чтобы получилось всего три спрайта – вершин треугольника.



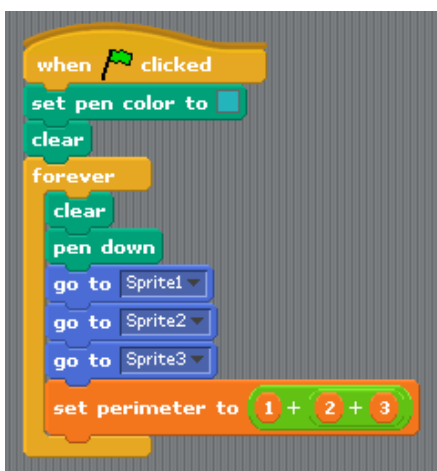
4. Создать четыре переменные: три переменные (1,2,3) – длины сторон треугольника и четвертая (perimeter) – периметр (параметр – для всех спрайтов).



5. Переменной 1 присвоить значение расстояния от спрайта 1 до спрайта 2. Для этого – выбрать спрайт 1 и составить скрипт:



6. Для определения расстояния между спрайтами 2 и 3 необходимо скопировать этот скрипт для спрайта 2 и выбрать в качестве объекта до которого определяется расстояние – Sprite3.
7. Для определения расстояния между спрайтами 3 и 1 необходимо скопировать этот скрипт для спрайта 3 и выбрать в качестве объекта до которого определяется расстояние – Sprite1.
8. Нарисуйте спрайт 4 – точка 1x1 пк цветом фона. Эта точка будет выполнять роль карандаша, который будет прорисовывать линии между вершинами треугольника. Для этого спрайта составьте скрипт:



**длина1+длина2+длина3**

- h. Вернуться к шагу b.

- a. Установить цвет пера
- b. Очистить
- c. Перо опустить (начать рисование)
- d. Перейти к спрайту1
- e. Перейти к спрайту2
- f. Перейти к спрайту3
- g. Вычислить периметр

9. **Домашнее задание:** заданы вершины произвольного пятиугольника. Вывести длины сторон и периметр.