

УДК 087.5:004.42  
ББК 32.973  
386

- Зорина Е. М.  
386 Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. Кн. 2: Scretch. Ученик игродела. – М.: ДМК Пресс, 2017. – 152 с.: ил.

**ISBN 978-5-97060-515-8**

Во второй книге о приключениях юного программиста Шустрика и котенка Скретча в стране Алгоритмии вам придется помочь верным друзьям в битве за Инфоград и в освобождении правителя Алгоритма. Вы познакомитесь с интересными и разнообразными жителями Алгоритмии, вступите в бой с Вирусом и его помощниками, вырастите антивирусный лес и разгадаете множество загадок. Удачного вам путешествия и до новых встреч!

Делайте ремиксы и творите!

Программирование – это грамотность XXI века. Визуальное программирование в среде Scratch позволяет развить творческое и алгоритмическое мышление, что обязательно пригодится в будущем, где уже практически не остается профессий, не связанных с информационными технологиями и программированием.

УДК 087.5:004.42  
ББК 32.973

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Материал, изложенный в данной книге, многократно проверен. Но поскольку вероятность технических ошибок все равно существует, издательство не может гарантировать абсолютную точность и правильность приводимых сведений. В связи с этим издательство не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

ISBN 978-5-97060-515-8

© Зорина Е. М., 2017  
© Оформление, издание, ДМК Пресс, 2017

# Содержание

Вступление .....	5
Пролог (содержание первой книги).....	12
<b>1</b> Атака Зомби.....	13
<b>2</b> Разведка .....	30
<b>3</b> Мастер-класс от Калякина-Малякина .....	38
<b>4</b> Фото на память.....	55
<b>5</b> Темная личность.....	67
<b>6</b> Битва за Инфоград.....	82
<b>7</b> Праздник.....	105
<b>8</b> Поход за антивирусом.....	121
<b>9</b> Морской бой.....	142