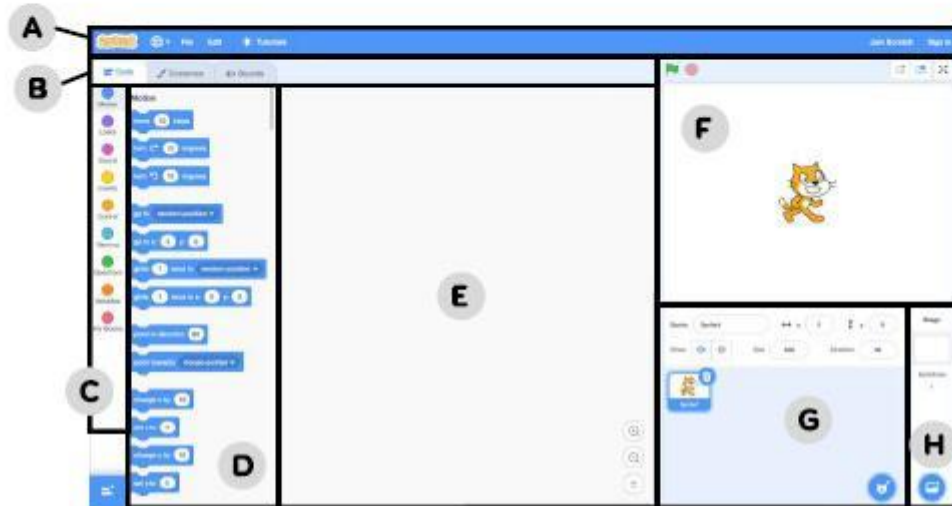


ทำความเข้าใจส่วนต่างๆ ของโปรแกรม Scratch

จับคู่ตำแหน่งของโปรแกรม Scratch กับการใช้งานให้ถูกต้อง



A พื้นที่จัดการโปรแกรม Scratch เช่น การเข้าสู่ระบบ หรือเปลี่ยนภาษา

พื้นที่แสดงกลุ่มคำสั่งของบล็อกต่างๆ เช่น Motion, Looks

พื้นที่แสดงผลการทำงานของโปรแกรม (เวที)

พื้นที่ข้อมูลเวที (Stage)

พื้นที่รวบรวมบล็อกคำสั่ง

พื้นที่ข้อมูลตัวละคร (Sprite) เช่น ชื่อ ขนาด ตำแหน่ง

พื้นที่สำหรับเขียนโปรแกรม

แถบสำหรับเลือกพื้นที่การทำงาน เช่น โค้ด ชุดตัวละคร และเสียง