

Em hãy kéo thả tên các vùng vào đúng khu vực của chúng trên giao diện Scratch

Vùng thư viện lệnh:
Chứa các lệnh có sẵn.

Vùng sân khấu:
Hiện thị hoạt động của nhân vật.

Vùng nhân vật:
Chứa các nhân vật của chương trình

Vùng lập trình:
Nơi ghép các lệnh thành chương trình

Vùng phông nền:
Chứa các ảnh phông nền của chương trình.

