

ضَعْ علامة ✓ أمام العبارة الصحيحة، وعلامة ✗ أمام العبارة الخاطئة.

●	1. نستخدم لبتنا (اظهر واختر) في مشاريع الرسوم المتحركة فقط.
●	2. يجب أن يكون الكائن ظاهرًا على المنصة حتى يمكن لمسه.
●	3. يمكن تفعيل المقطع البرمجي من خلال نقر زر انطلق (Go) فقط.
●	4. إذا أخفيت كائنًا، فسيتم حذف مقطعه البرمجي.
●	5. يمكنك استخدام خلفيتين فقط في كل مشروع.
●	6. يمكنك تغيير ألوان الخلفية أو إنشاء خلفية جديدة من البداية.

