




# Кейіпкер (сабақ-2)

1. Блоктар мен олардың сипаттамасы арасындағы сәйкестікті орнат:

- 1) 
- 2) 
- 3) 

А) Кейіпкер сахнаның шетіне тиген кезде тоқтайды

Б) Кейіпкер 50 қадамға алға жылжиды







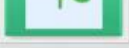
В) Кейіпкер тоқтаусыз жүреді

Жауабы: 1... 2... 3...

2. Дұрыс/дұрыс емес тұжырымдарды анықта:

1) Спрайтты scratch ортасында салуға болады	
2) Спрайтты Scratch кітапханасынан	
3) Спрайтты интернеттен scratch ортасы арқылы жүктеуге болады	
4) Спрайтты компьютердегі бумадан	
5) Спрайтты кез келген басқа бағдарламадан	

## 3. Нысандарды атауымен сәйкестендір

	<input type="checkbox"/>	Тоқтату
	<input type="checkbox"/>	Кейіпкер таңдау
	<input type="checkbox"/>	Блокты тап
	<input type="checkbox"/>	Бастау
	<input type="checkbox"/>	Кейіпкерді тап
	<input type="checkbox"/>	Фонды тап
	<input type="checkbox"/>	Фон таңдау