

3-сынып. «Өз ойыным»

1-тапсырма. Сәйкестендір.

Sprite	Ойынның көрінетін сахна аймағы
Жоба (Project)	Кейіпкердің жүруін, секіруін басқарады
Қозғалыс блоктары	Ойынды іске қосатын белгі
«Жасыл жалауша»	Сиректе жасалған толық ойын немесе анимация
Сахна	Басқарылатын кейіпкер немесе объект

2-тапсырма. Адасқан сөздерді орнына қойып жаз.

мен көріністердің дайын
кітапханасы Scratch-та бар спрайттар

әрекеттерді – орындайтын нысан бір
Спрайт сахнасында жоба белгілі

3-тапсырма. Атауын жаз.

1 мен 10 аралығындағы кездейсоқ санды таңда

түс әсерін 25 ге өзерту

тінтуір көрсеткіші ге тиді ме?

басылғанда