

1-тапсырма. Терминдерді сәйкестендір.

Төмендегі сөздерді дұрыс анықтамамен қосыңдар:

Термин	Анықтама
1) Спрайт	А) Ойын кезіндегі өзгерістерді анықтайтын кодтар
2) Костюм	В) Объектінің сыртқы көрінісі
3) Скрипт	С) Ойын ішіндегі кейіпкер немесе объект

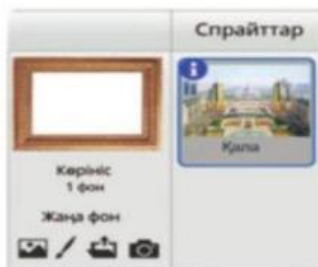
Жауабың: 1- ____ 2- ____ 3- ____.

2-тапсырма. Бос орынды толтыр.

Scratch-та кездейсоқ сан алу үшін _____ блогы қолданылады.

“Сенсорлар” блогының қызметі – _____.

3-тапсырма. Суретке қарап, сұраққа жауап бер.



3-сурет.
Көрініс пен спрайт



4-сурет.
Жобаның орындалу сәті



5-сурет. Жобаның скриптісі

- «Қалалардың альбомы» жобасында неше спрайт қолданылған?

- Спрайт басылғанда қандай әрекет орындалады?

- Бұл жобаны қалай жетілдіруге болады? Кемінде 2 ұсыныс жаз.
1. _____
2. _____

4-тапсырма. Өз ойының идеясы.

Өзің ойлап тапқан шағын ойынның идеясын жаз:

- Ойынның атауы: _____
- Спрайттар саны: _____
- Ойын қалай басталады?

- Ойыншы қандай әрекет жасайды?

- Қандай командалар қолдanasың? (мысалы: түске өзгерту, прыжок, кездейсоқ сан)

5-тапсырма. Түсін тап!

Төмендегі командалардың қайсысы спрайттың түсін өзгертеді?

Дұрысын белгіле:

- ☐ «Костюмді ауыстыру»
- ☐ «Түс әсерін 100-ге өзгерту»
- ☐ «Кездейсоқ сан таңдау»

6-тапсырма. Сәйкестендір.

Командаларды тиісті сипаттамаларымен сәйкестендір.

Командалар блогы	Оның қызметі / Мысал команда
1) Операторлар блогы	1.Спрайттың түрін, түсін, мозаика эффектілерін өзгертуге арналған.
2) Сенсорлар блогы	2.Тінтуірдің тиюін, объектінің басқа спрайтқа тигенін анықтайды.
3) Келбет блогы	3.Ойында кездейсоқ сандарды таңдау немесе логикалық амалдар жасау үшін қолданылады.
4) Оқиғалар блогы	4.Спрайтты тінтуірмен шерту, басу сияқты оқиғаларды анықтайды.
5) Келбет блогы (өлшемді өзгерту)	5. Спрайттың көлемін үлкейту немесе кішірейту үшін қолданылады.

Жауабың: 1- 2- 3- 4- 5- .