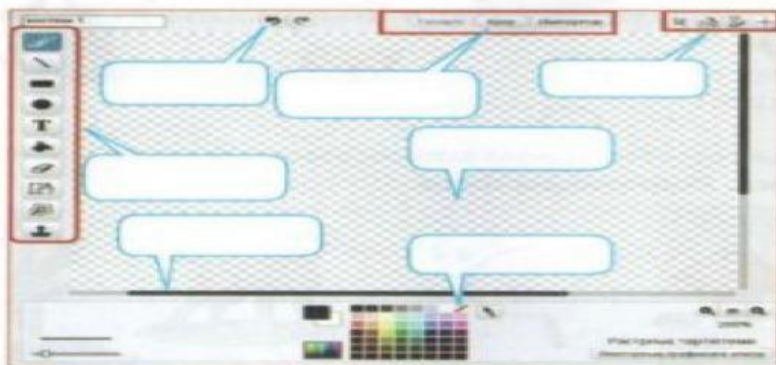
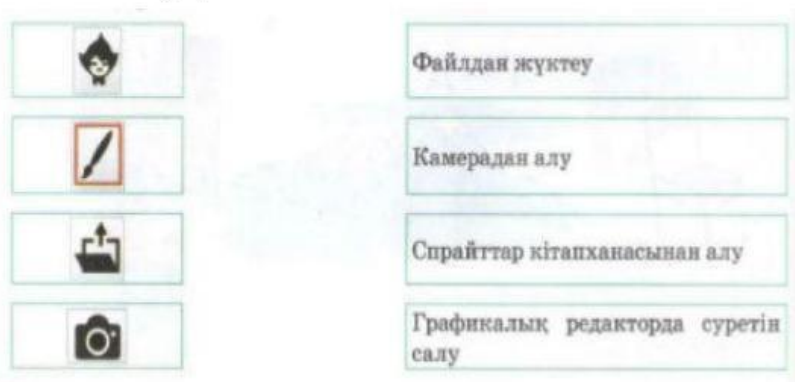


## 8-сабақ. Жеке кейіпкер жасау.

 **1-тапсырма.** Scratch программалау ортасының графикалық редакторының терезесі берілген. Батырмалардың атауын жаз.



 **2-тапсырма.** Кейіпкерді құру батырмаларын қызметімен сөйкестендір.



 **3-тапсырма.** Сурет салу құралдарының қызметін жаз.

| Құралдың таңбасы                                                                    | Қызметі |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|
|  |         |
|  |         |
|  |         |
|  |         |
|  |         |
|  |         |
|  |         |

 **4-тапсырма.** Кейіпкер қыз кез келген батырма басылған кезде солға бұрылып, 10 қадам алға жылжуы керек. Осы әрекетті орындау үшін командалардың ретін дұрыс қой.



1  егер  онда

2  бағытында бұру

3  түсіне тейіп тұр ма?

4  10 қадам жылжу

5  батырмасы басылған кезде