

1. Герой и спрайт са едно и също нещо.

2. За какво служат бутоните, показани на картинката?

а) за добавяне на видео



б) за добавяне на нови декори към библиотеката

в) за добавяне на нов герой

г) за вмъкване на нов декор

3. Повечето герои от библиотеката в Scratch имат по няколко готови костюма.

4. Възможно ли е да променим цвета на готов костюм?

(Има повече от един верен отговор)

- да, като използваме растерния инструмент "Запълване с цвят" в "Костюми"
- не е възможно, те не се променят
- да, като използваме инструмента за векторна графика "Оцветяване на форма"
- да, ако е нарисуван от нас

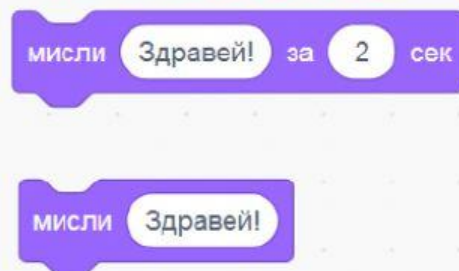
5. Блоковете, чрез които герой може да мисли и говори чрез текст, се намират в категория _____.

6. Когато в блоковете за програмиране има правоъгълно поле за текст и кръгло поле за въвеждане на число, действието им се изпълнява за определено време.

7. Въвеждането на главна буква в блокчетата с правоъгълно поле става с натискане едновременно на съответната буква и бутон _____ .

8. Въвеждаме знака "!" с натискане на бутона Shift и бутона _____ .

9. В каква ситуация ще използваме блоковете от изображението.



- ☐ Героят си представя решението на задачата наум.
- ☐ Героят говори с друг герой.
- ☐ Героят се представя пред публика.
- ☐ Героят си припомня правилата, които трябва да спазва.

10. Попълни празните места.

Блоковете, с които героят може да мисли и говори чрез текст, се намират в категория _____ .

В правоъгълното поле на блокчетата въвеждаме _____ ,
а в кръглото _____. Действието на тези блокове се

изпълнява за определено _____ .

11. Първоначалният декор на сцената е винаги бял.

**12. Тони е решил да създаде средновековна игра.
От коя тема ще избере декор?**

Космос

Замък

Музика и танци

Спорт

13. Как изтриваме ненужен декор?

(Има повече от един отговор)

- ☐ Маркираме и щракваме върху хикса в горния десен ъгъл
- ☐ Провлачваме го върху сцената
- ☐ Щракваме с десен бутон и избираме изтриване
- ☐ Провлачваме го в полето на спрайтовете