

10º IDENTIFICACIÓN DE ELEMENTOS DE LA INTERFAZ DE SCRATCH

1. Une con una línea el nombre de la barra con el lugar que le corresponde en la imagen de la interfaz (Ventana) que está encerrado en cuadros de colores.

Ⓐ Escenario

Ⓑ Botones Nuevo Sprite (objeto)

Ⓒ Modo Presentación

Ⓓ Lista sprites (objetos)

Ⓔ Bandera Verde y Botón Rojo

Ⓕ Paleta de Bloques

Ⓖ Área de Scripts

Ⓗ Pestañas

Ⓘ Estilo de Rotación

Ⓛ Información de Sprite

