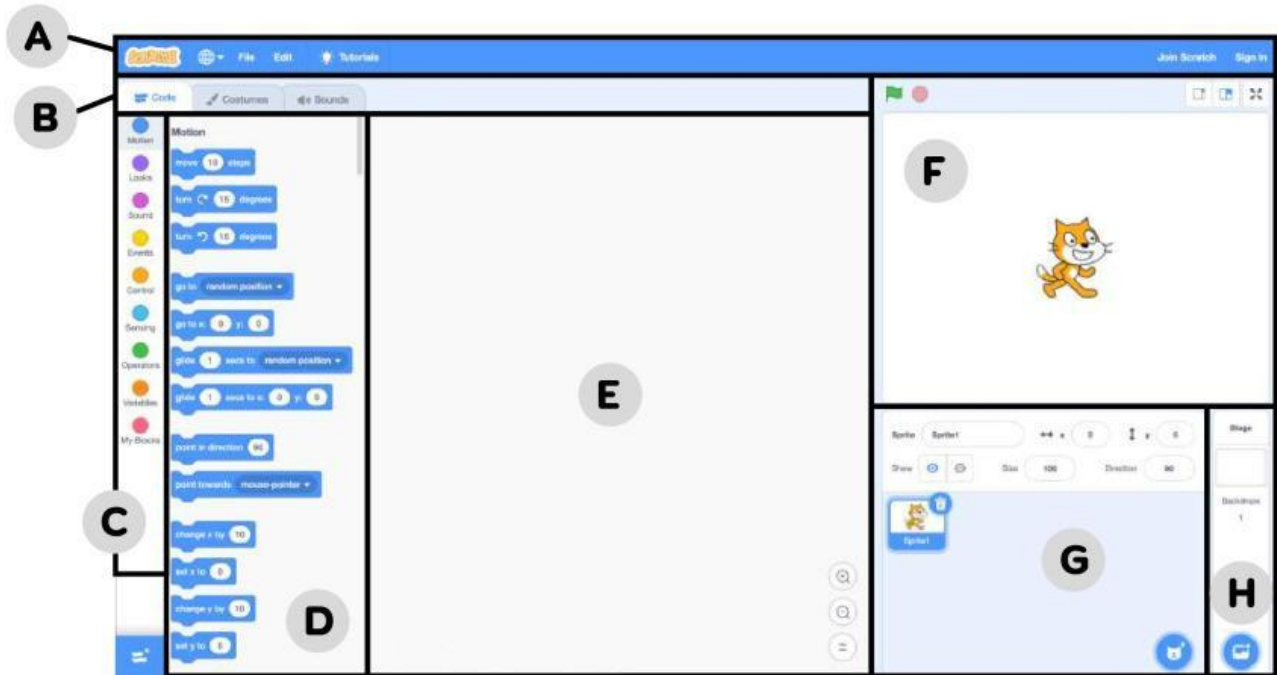


ทำความรู้จักส่วนต่างๆ ของโปรแกรม Scratch

จับคู่ตำแหน่งของโปรแกรม Scratch กับการใช้งานให้ถูกต้อง

**A**

พื้นที่จัดการโปรแกรม Scratch เช่น การเข้าสู่ระบบ หรือเปลี่ยนภาษา

พื้นที่แสดงกลุ่มคำสั่งของบล็อกต่างๆ เช่น Motion, Looks

พื้นที่แสดงผลการทำงานของโปรแกรม (เวที)

พื้นที่ข้อมูลเวที (Stage)

พื้นที่รวบรวมบล็อกคำสั่ง

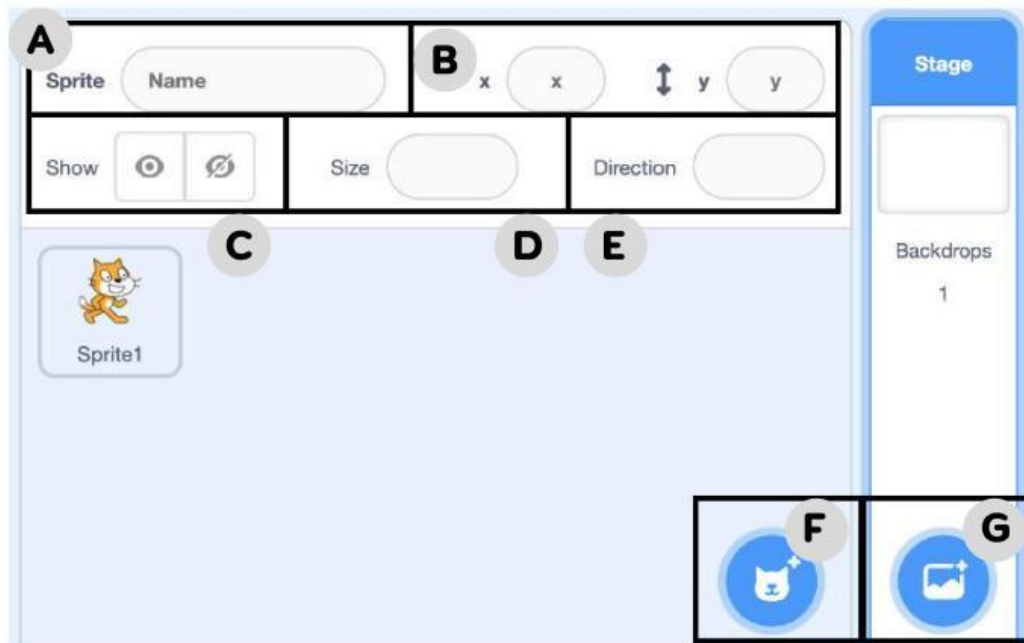
พื้นที่ข้อมูลตัวละคร (Sprite) เช่น ชื่อ ขนาด ตำแหน่ง

พื้นที่สำหรับเขียนโปรแกรม

แถบสำหรับเลือกพื้นที่การทำงาน เช่น โค้ด ชุดตัวละคร และเสียง

ปรับแต่งตัวละคร และฉากหลัง

จับคู่ตำแหน่งพื้นที่ปรับแต่งตัวละคร กับการใช้งานให้ถูกต้อง



A

กำหนดชื่อให้กับตัวละคร

กดเพื่อเพิ่มฉากหลัง

กำหนดขนาดของตัวละคร

กดเพื่อให้ตัวละครแสดงตัว หรือ หายไป

ตำแหน่งของตัวละคร ค่า x,y

กดเพื่อเพิ่มตัวละคร

กำหนดทิศทางของตัวละคร