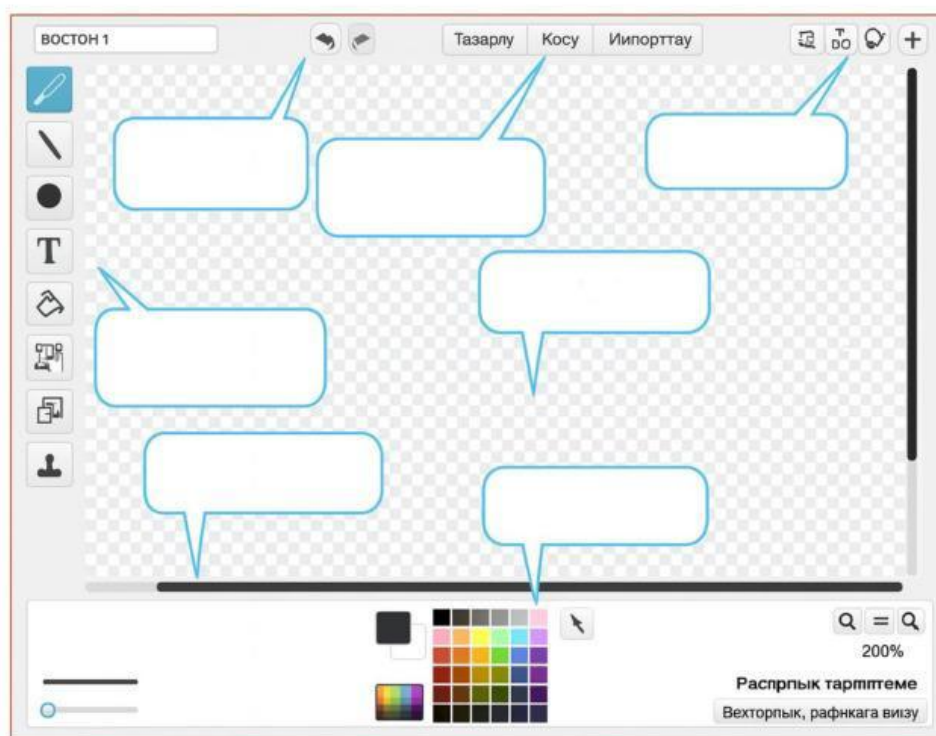


Жеке кейіпкер жасау

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



2-тапсырма. Кейіпкерді құру батырмаларын қызметімен сәйкестендір.



Файлдан жүктеу



Камерадан алу



Спрайттар кітапханасынан алу



Графикалық редакторда суретін салу

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 -90 бағытында бұру
- 3 түсіне тиіп тұр ма?
- 4 10 қадам жылжу
- 5 кез келген батырмасы басылған кезде

Жауабы:

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------