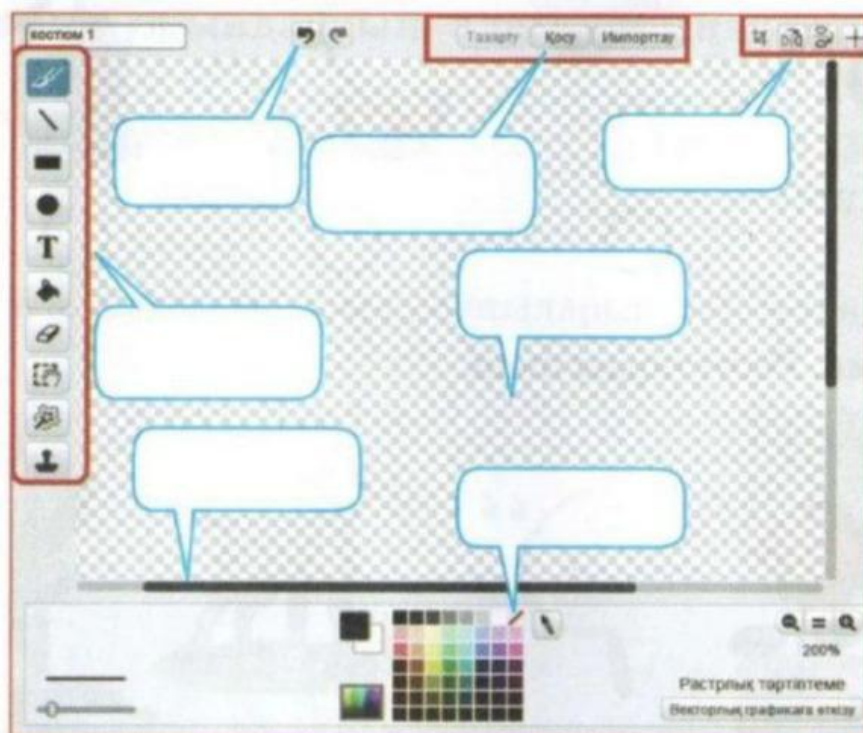


Жеке кейіпкер жасау



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



2-тапсырма. Кейіпкерді құру батырмаларын қызметімен сәйкестендір.



Файлдан жүктеу

Камерадан алу

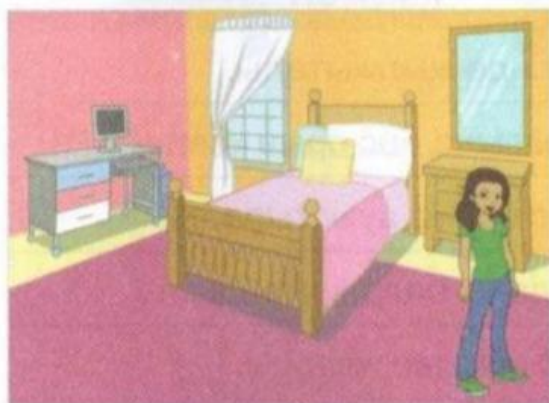
Спрайттар кітапханасынан алу

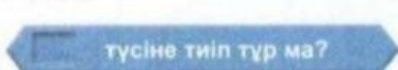
Графикалық редакторда суретін салу

 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.



-  егер _____ , онда _____
-  -90° бағытында бұру
-  түсіне тиіп тұр ма?
-  10 қадам жылжу
-  кез келген батырмасы басылған кезде

Жауабы:





