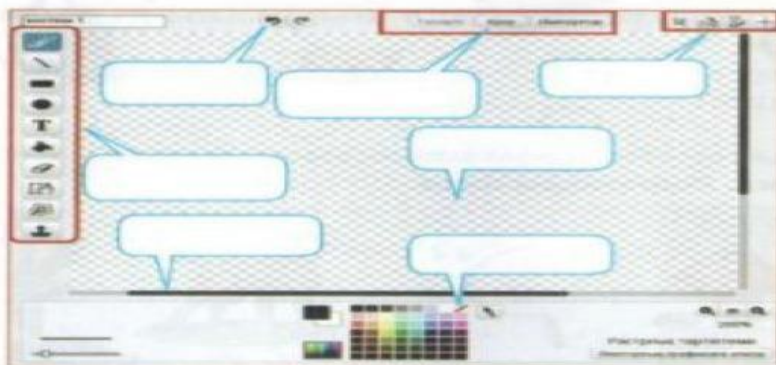
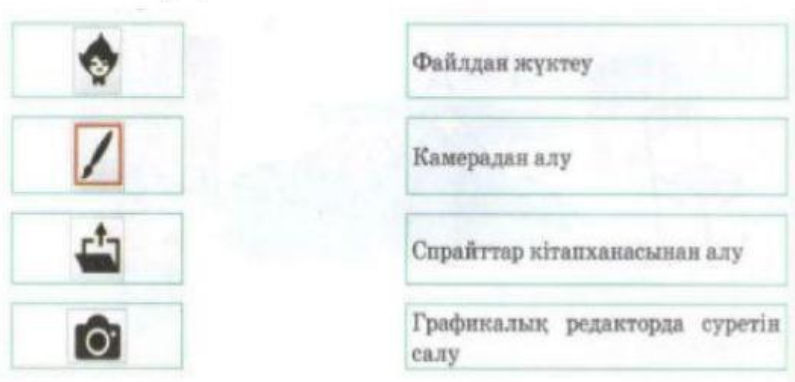


8-сабақ. Жеке кейіпкер жасау.

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



 **2-тапсырма.** Кейіпкерді құру батырмаларын қызметімен сөйкестендір.



 **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 бағытында бұру

3 түсіне тейіп тұр ма?

4 10 қадам жылжу

5 батырмасы басылған кезде