Thay đổi ngôn ngữ hiển thị

Vùng sân khấu: hiển thị hoạt động của nhân vật.

Vùng thư viện lệnh: Chứa các lệnh có sẵn.

Vùng lập trình: Nơi ghép các lệnh thành chương trình.

Vùng nhân vật: Chứa các nhân vật của chương trình.

Vùng phông nền: Chứa các ảnh phông nền của chương trình.



Hình 1. Màn hình của môi trường lập trình Scratch

LIVEWORKSHEETS