

تفعيل الكائن في برنامج Scratch:

- عند إنشاء كائن فإنه يأخذ مكانا في المنصة.
- يمكن للمستخدم:

✓ بالكائن من خلال تركيب اللبنة في منطقة المقاطع البرمجية (بالضغط عليها يجعل الكائن يتفاعل مع اللبنة).

✓ تغيير شكل الكائن من منطقة (إما الإضافة أو حذف أو تحرير).

