

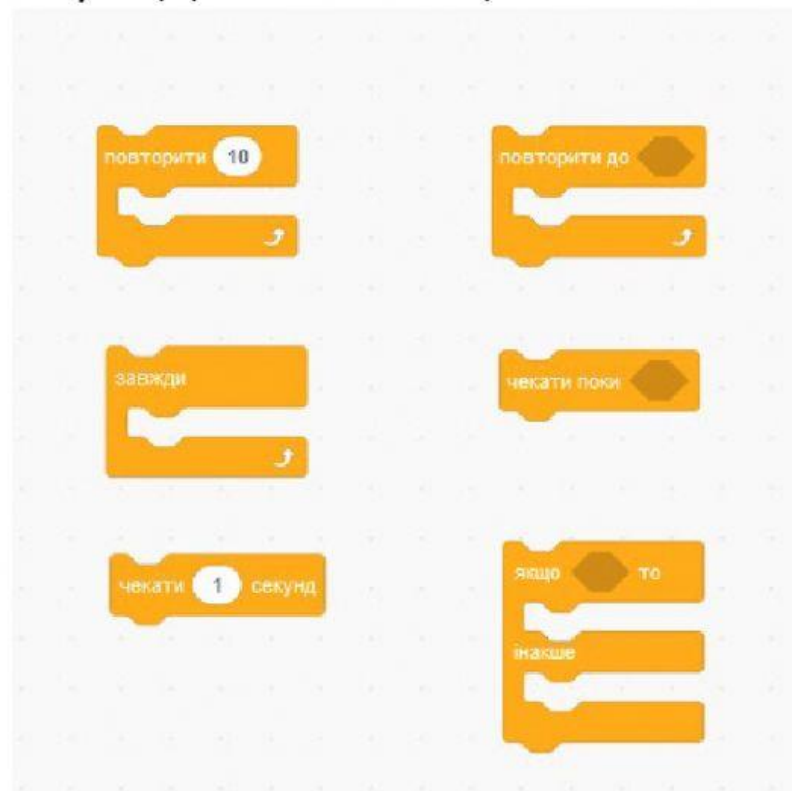
Скретч це мова програмування



Так

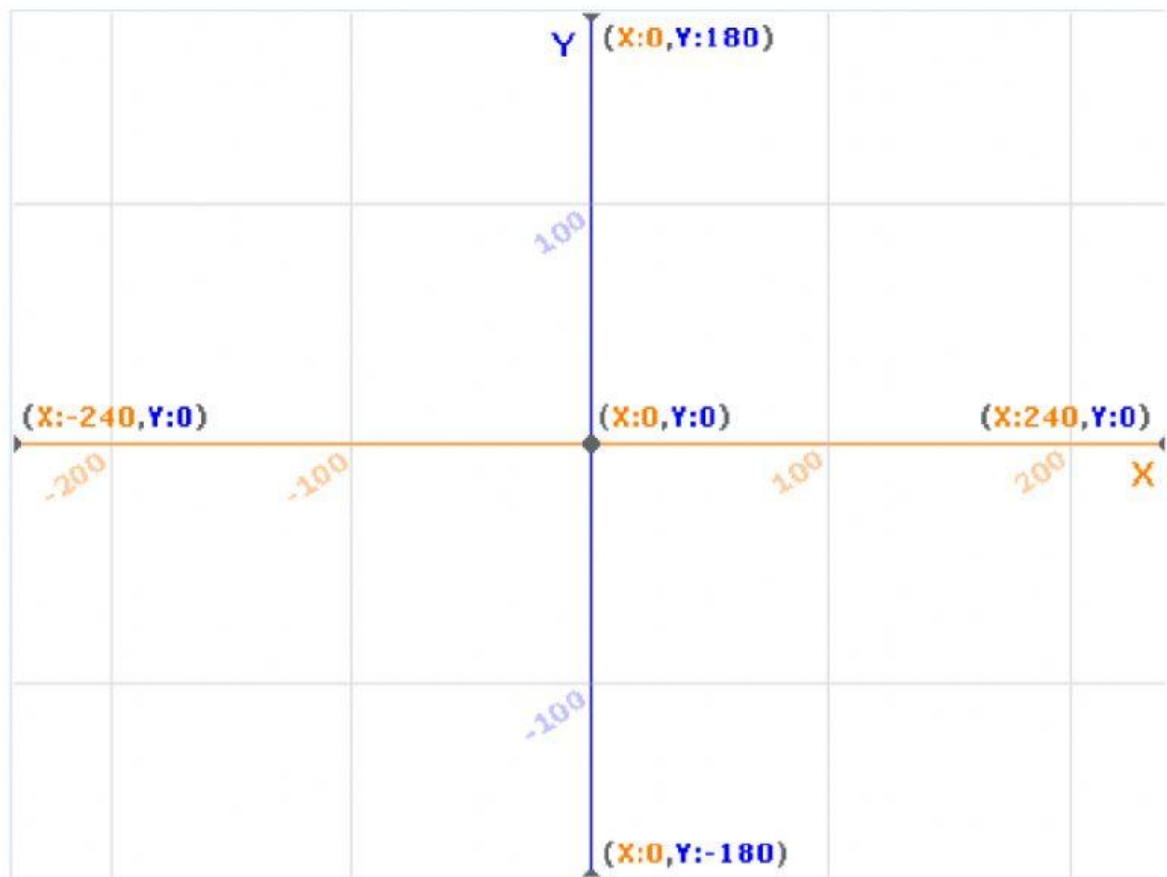
Ні

До якого типу відносяться ці блоки?



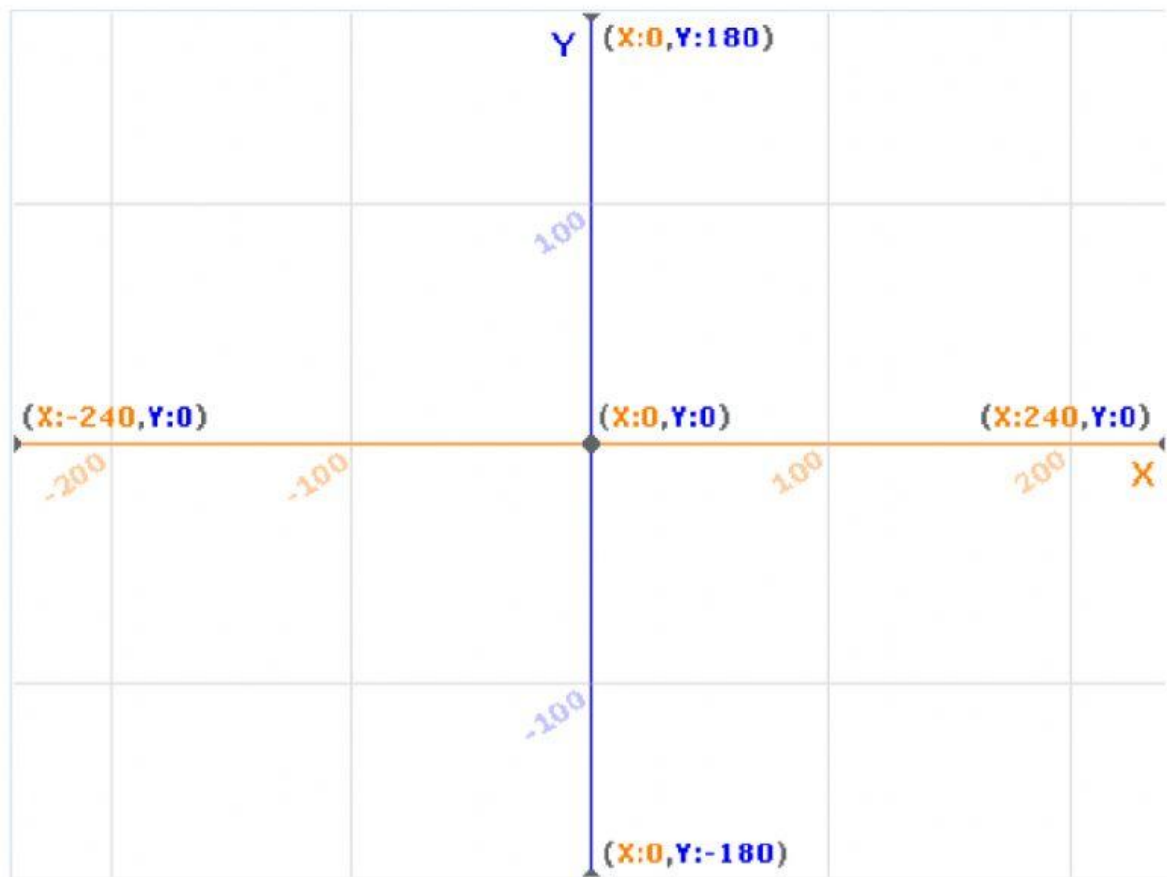
1. Олівець
2. Датчики
3. Вигляд
4. Керування

Подивіться на цю сцену Скретч. Які координати центру екрана?



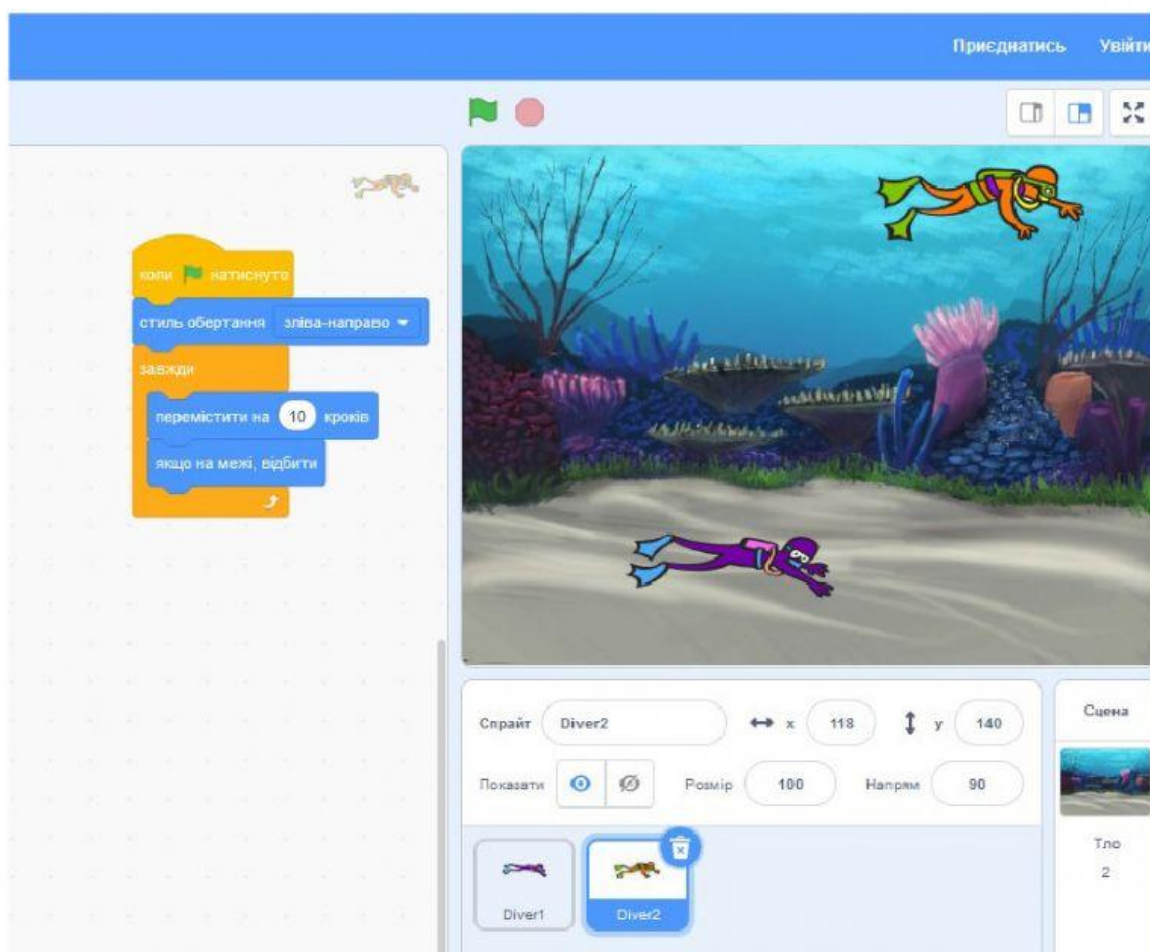
1. $(x: 0, y: -180)$
2. $(x: 0, y: 0)$
3. $(x: 240, y: 180)$
4. $(x: -240, y: 0)$

Подивіться на цю сцену Скретч. Де на сцені знаходиться позиція (x: 240, y: 180)?



1. У верхньому лівому куту
2. У нижньому правому куту
3. Зверху, посередині
4. У верхньому правому куту

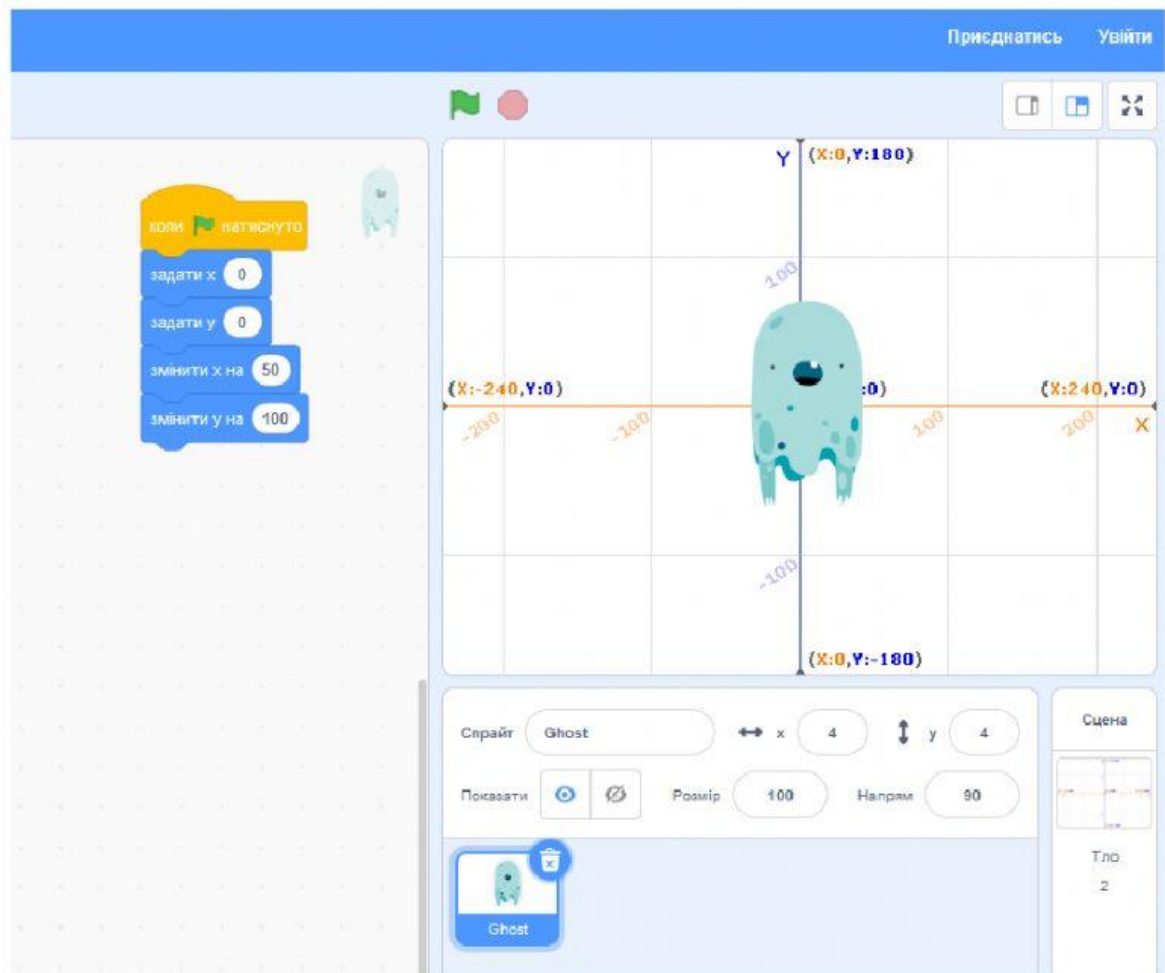
До якого спрайту відноситься скрипт?



Diver1

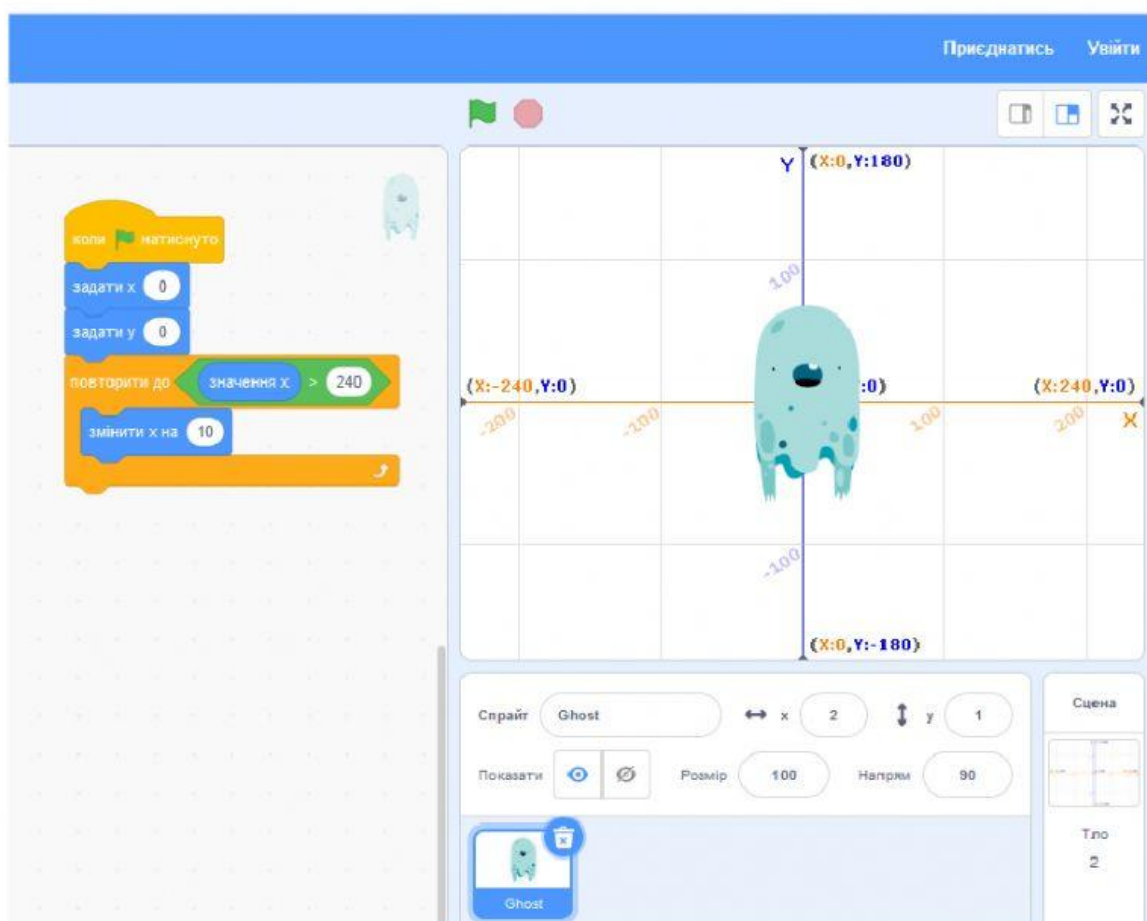
Diver2

Яка початкова позиція привіда?



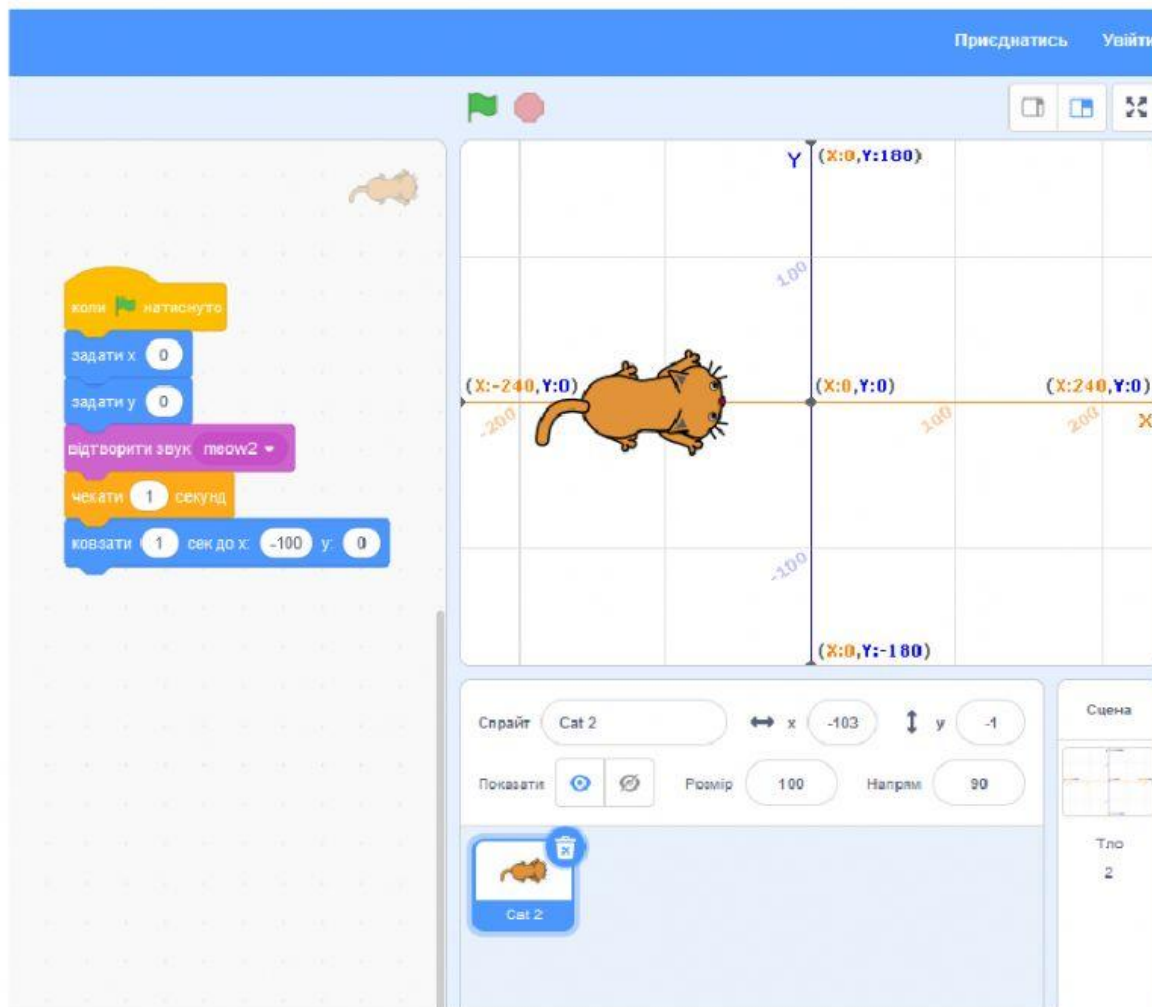
1. (x: 100, Y: 50)
2. (x: 50, Y: 50)
3. (x: 100, Y: 100)
4. (x: 0, Y: 0)
5. (x: 50, Y: 100)

Де опиниться спрайт привіда після виконання скрипту?



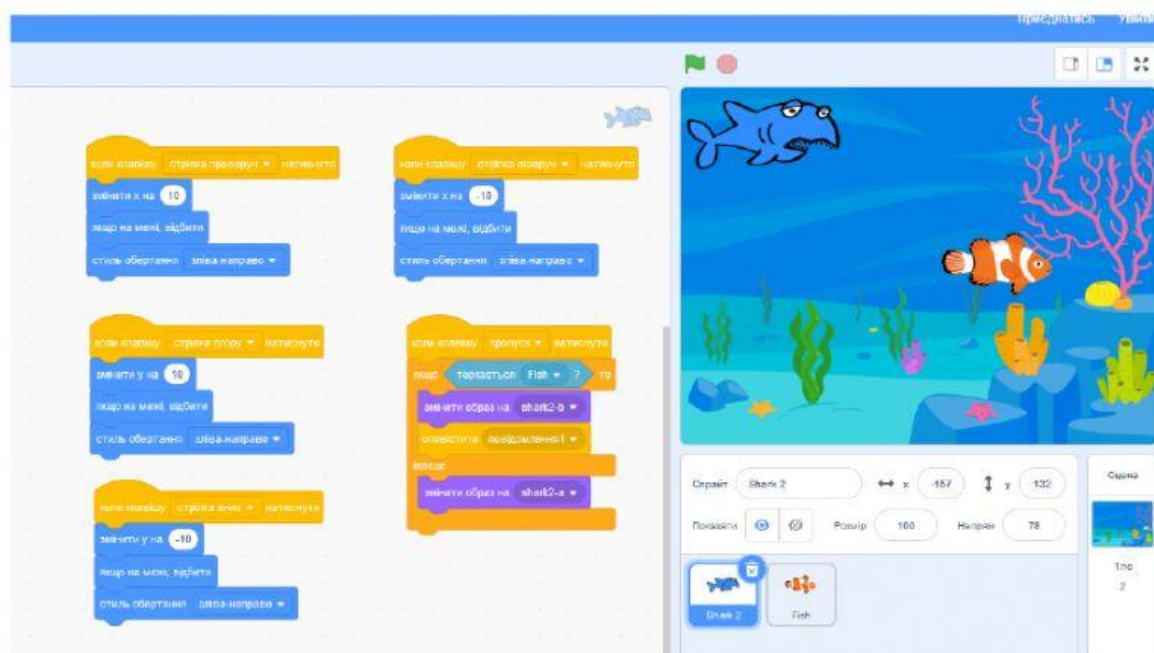
1. (x: 0, Y: 0)
2. (x: 240, Y: 0)
3. (x: -240, Y: 0)
4. (x: 180, Y: 240)

Подивись уважно на скрипт. Що зробить кіт?



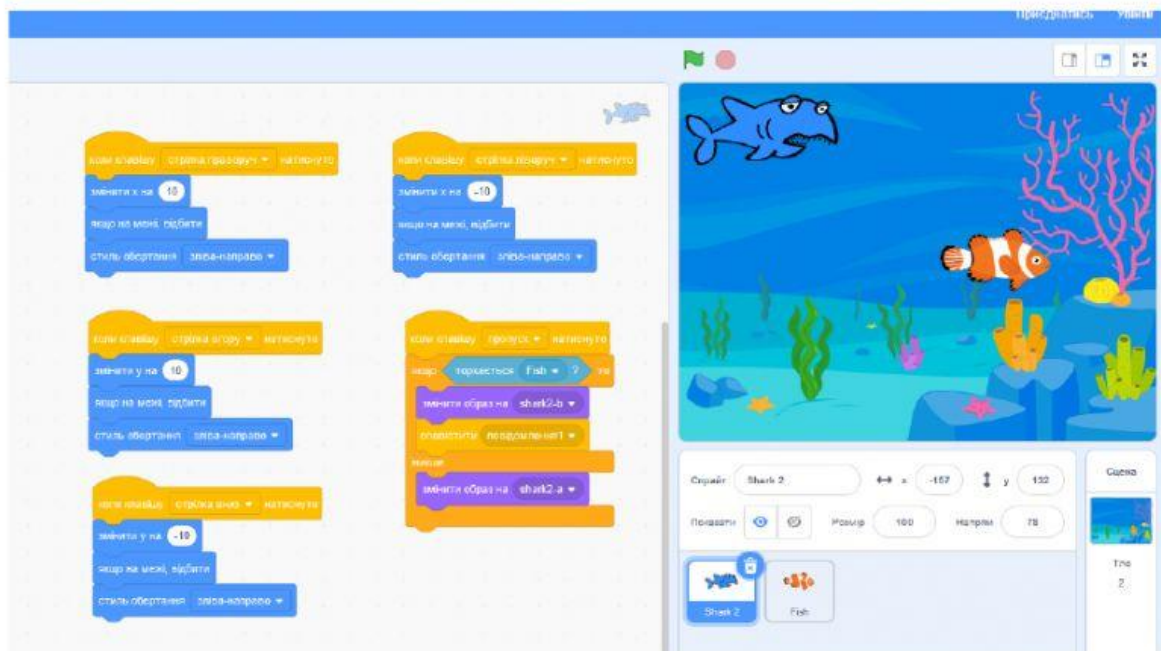
1. Нявкне і потім ковзне праворуч
2. Нявкне і потім ковзне ліворуч
3. Нявкне і потім ковзне вгору
4. Ковзне ліворуч і потім нявкне

Що трапиться з акулою, коли натиснута клавіша «Пропуск» ТА акула НЕ торкається риби?



1. Нічого
2. Акула надішле повідомлення та змінить образ на shark-a
3. Акула змінить образ на shark-b та надішле повідомлення
4. Акула змінить образ на shark-a

Що трапиться з акулою, коли натиснута кнопка «Пропуск» і акула торкається спрайта Fish?



1. Нічого
2. Акула надішле повідомлення і потім змінить вигляд на shark-a
3. Акула змінить вигляд на shark-a і потім надішле повідомлення
4. Акула змінить вигляд на shark-a