

1-тапсырма. Логикалық операторлар.

Әсемай, Жадыра және Айсәуле Scratch программалау ортасында кейіпкермен жоба жасап отыр. Үшеуінің таңдаған спрайттары бірдей. Тек айырмашылығы кейіпкердің киімдерінде: бас киімі, мойынорағышы, етігі. Әсемайдың жобасындағы спрайтта кейіпкердің бас киімі мен мойынорағышы болған жоқ. Айсәуленің кейіпкерінде етік жоқ. Әр қыздың кейіпкеріне тән заттарды ата.

	Әсемай	Жадыра	Айсәуле
Бас киім			
Мойынорағыш			
Етік			

2-тапсырма. Енгізу және шығару құрылғыларын дұрыс орналастыр.



Енгізу	Шығару

3-тапсырма. Сәйкестендір.

Спрайт	презентацияның әр беті.
Скрипт	Scratch программалау ортасының кейіпкері.
Слайд	блок командаларының көмегімен құрылатын спрайттардың іс-әрекет ретін көрсететін программа.
Пароль	видео және аудио ақпаратты жазу.
Цикл	қолданушының өзі туралы ақпаратты растауға арналған құпия сөзі немесе таңбалар жиынтығы.
Видеожазба	командалар іс-әрекеттерінің бірнеше рет қайталануы.