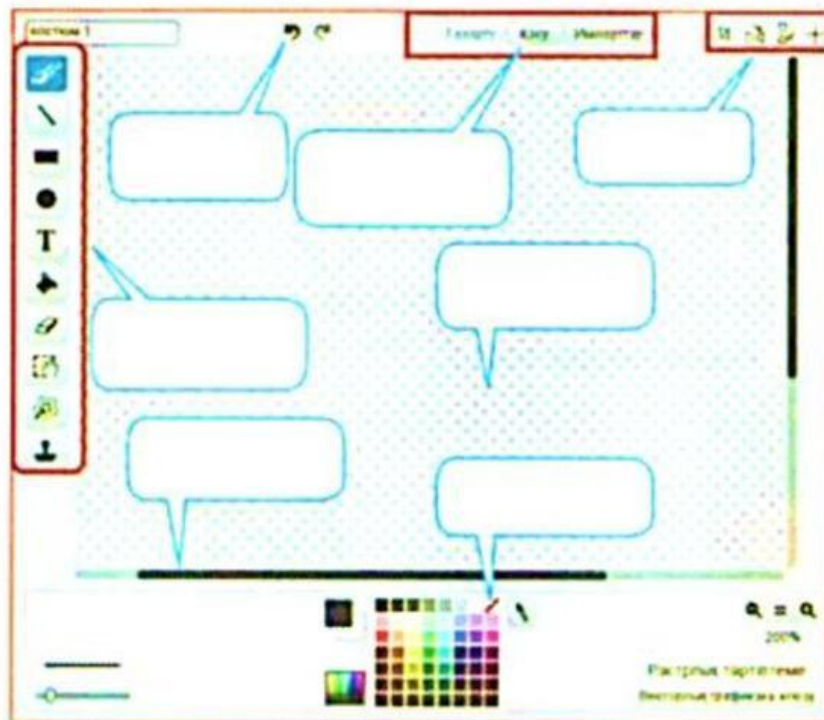


8

Жеке кейіпкер жасау



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



2-тапсырма. Кейіпкерді құру батырмаларын қызметімен сәйкестендір.



Файлдан жүктеу

Камерадан алу

Спрайттар кітапханасынан алу

Графикалық редакторда суретін салу

18



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.



-
-
-
-
-

Жауабы:

