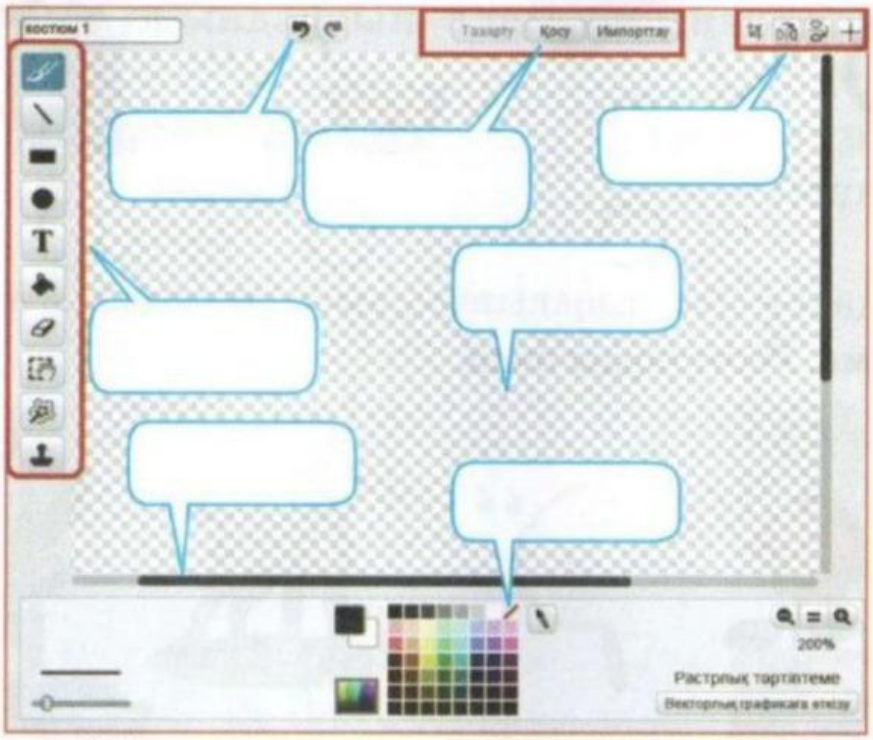
8

# 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 |



LIVEWORKSHEETS

**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.

1


2


3


4


5


Жауабы:

LIVEWORKSHEETS