

1-тапсырма.



1-суретке қарап, ойынның кейіпкерлерін ата.
Ойын қандай ортада өтеді? Өз сөзіңмен жаз.

2-тапсырма.

Кірпінің қозғалысын ретімен жаз (1-кестедегі 5 кадамды көшіріп, дәптерге ретімен толтыр).

	Кірпінің қозғалысы		Алманың қозғалысы
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	

3-тапсырма.

Алманың қозғалыс алгоритмін сөзбен сипатта (2-кесте негізінде 4–5 сөйлем жаз).

4-тапсырма.

Төмендегі командалардың жанынан олардың мақсатын жаз:

Көрсету _____

Жасыру _____

х, у координатасына өту _____

Ү-ті өзгерту _____

5-тапсырма.

Scratch-тағы осы командаларды сәйкестендір:

1. 10 кадам жүру		А) Үнемі қайталанады
2. Егер тиіп тұрса		Б) Әрекет кезінде қозғалу
3. Әрқашан		В) Қақтығыс тексеру
4. Дыбыс шығару		Г) Ойында дыбыс қосу

6-тапсырма.

Алманың жерге түсетінін ескере отырып, алманы неше бағытта қозғалтуға болады?

Жаз:

→

←

↓

(Жауаптарын өз ойыңмен толтыр.)

7-тапсырма.

Кейіпкерлер әсерлесуі деген не?

Кірпі мен алма қалай әсерлеседі? 2–3 сөйлеммен түсіндір.

8-тапсырма.

Өз ойыңнан алманың тағы бір скриптін ойлап тап.

Алма қандай жағдайда қозғалады, қайда барады, не істейді — қысқаша 3–4 жолға алгоритм жаз.