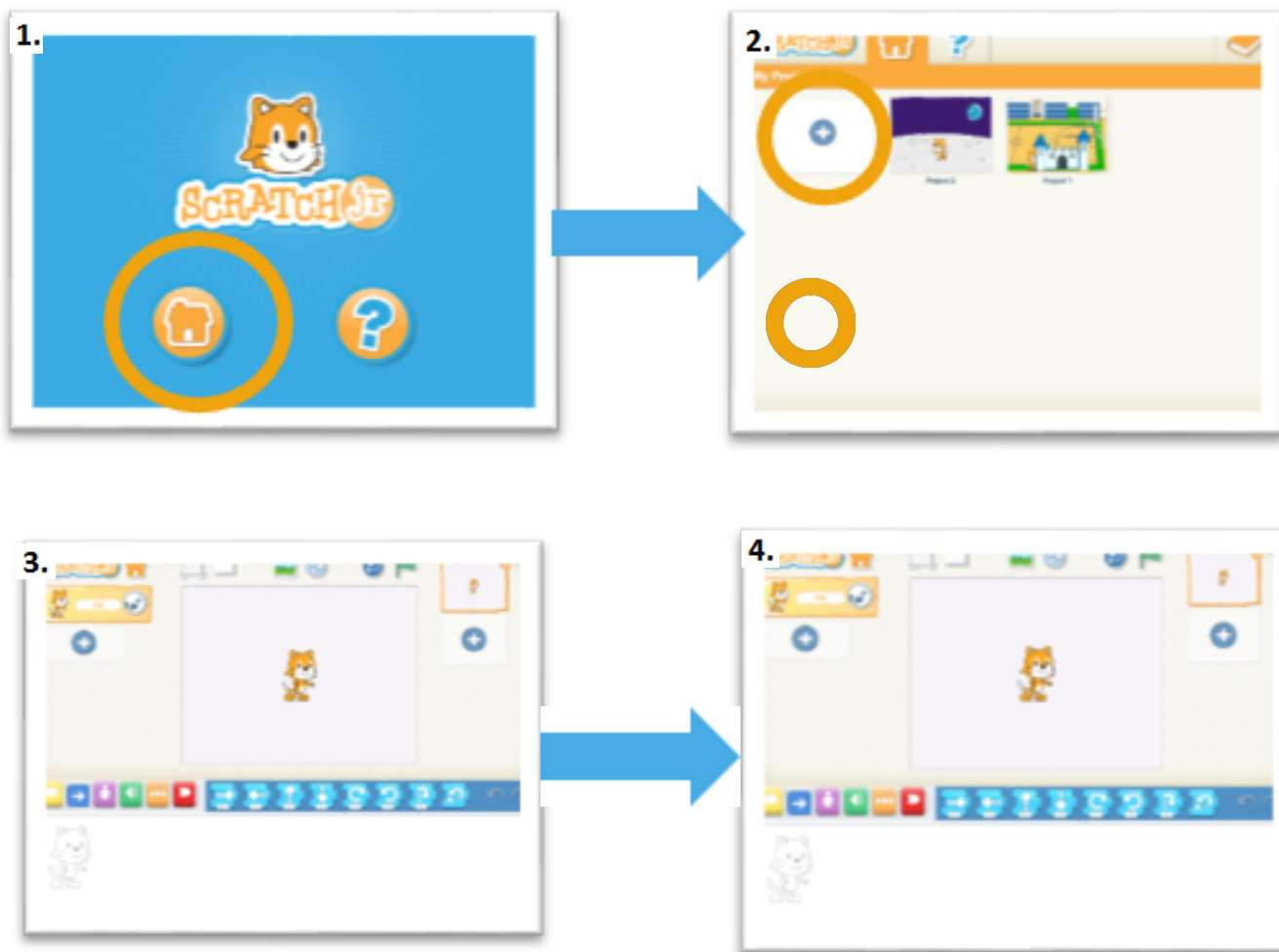
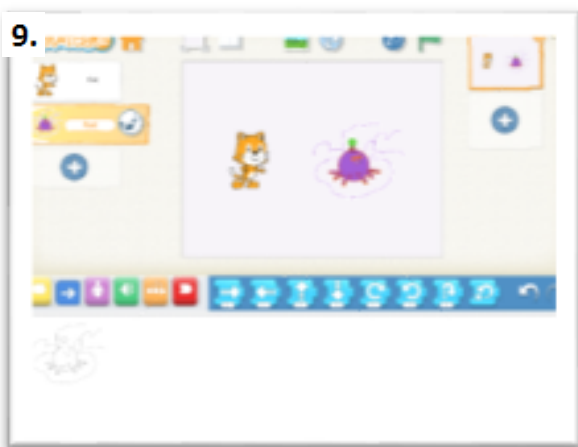
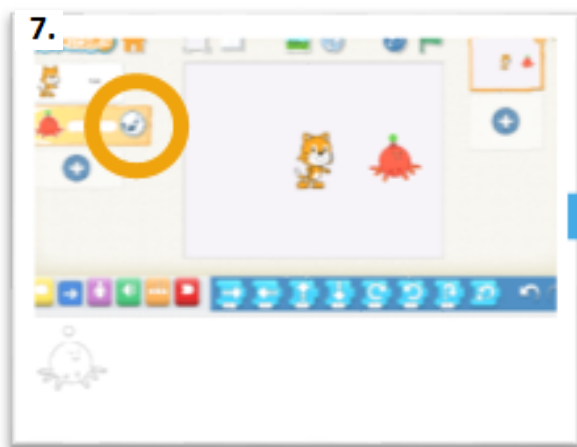
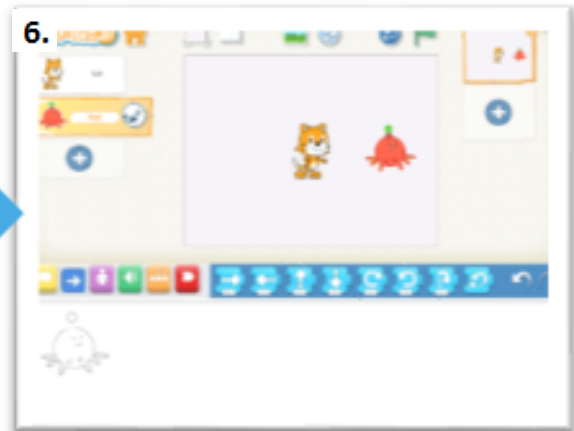
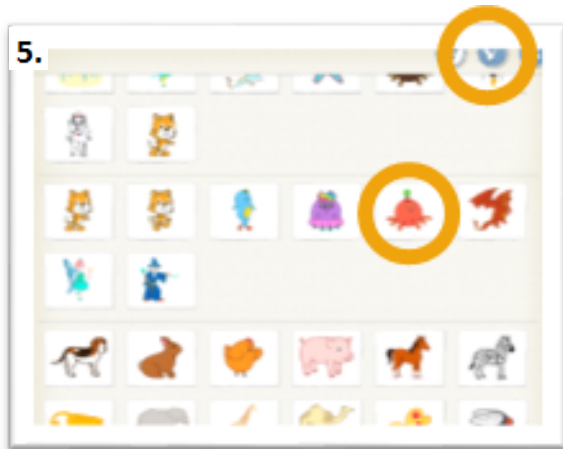


АКТИВНОСТ: Вметнување готови фигури и креирање сопствени фигури. Употреба на блокови за вежби

Задача 1: Вметнување готови фигури и креирање сопствени фигури.

Отвори ја програмата Scratch Јг. Во оваа вежба ќе научиш да вметнуваш готови фигури и да креираш сопствени фигури. Зачувај го проектот под име Vezba_2.





Повеќе активности ќе најдете во вежбанката по предметот Работа со компјутер и основи на програмирањето за 3 одделение. Со клик на сликата се овозможува пристап до интернет-страницата за нарачка.



Задача 2: Употреба на блокови за движење

Отвори ја програмата Scratch Јг. Во оваа вежба ќе научиш да креираш скрипти со блокови за движење за пет различни фигури. Зачувај го проектот под име Vezba_3.

Фигура	Скрипта
