|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | | |  | | |
| **Самопроцена** | **Ниво** | 5 | **Поглавље** | 5 | **Задатак** | 1 | **Одељење** | |
| **Ученик** | | | | | | **Датум** |  |



|  |  |
| --- | --- |
| **Ставире знак 🗹 ако је реченица тачна** | |
| 1. Скреч је програмски језик. | 🞏 |
| 1. Окрућење је подељено на прозоре и картице. | 🞏 |
| 1. Блок „Изговори” налази се међу програмима „Кретање”. | 🞏 |
| 1. Није могуће користити додатне ликове или изменити свог лика. | 🞏 |
| 1. Можете да дате упитства лику тако што ћете да превучете блокове у простор за креирање програма и прикаћите их на лика. | 🞏 |
| 1. Позорница може да има различите величине. | 🞏 |
| 1. Није могуће направити позорницу чија величина заузима читав екран. | 🞏 |
| 1. Позадина се односи на различите изгледе позорнице. | 🞏 |
| 1. За рад са позадинама на располагању имамо пет блокова. | 🞏 |
| 1. Позорница се састоји од пиксела. | 🞏 |
| 1. Када су „X” и „Y” координате једнаке нули, налазимо се у средишту позорнице. | 🞏 |
| 1. Зелена заставица покреће програме. | 🞏 |
| 1. Трака са алатима се налази на врху прозора програма Скреч и садржи меније и дугмад за команде. | 🞏 |