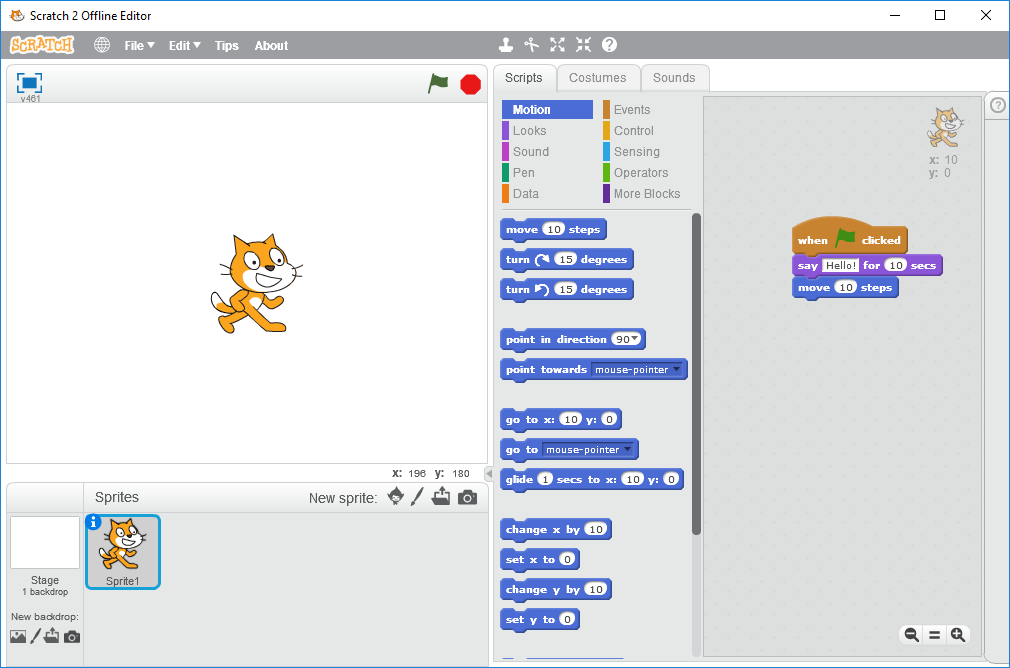
**Мој први програм**

**Радно окружење програма Скреч**

Отворите Скреч, разгледајте његово радно окружење и спојите бројеве делова са слике са њиховим тачним описима.

3



6

5

8

9

7

2

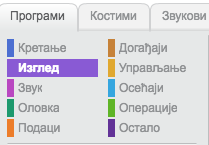
1

4

|  |  |
| --- | --- |
| …… | Лик |
| …… | Покрени програм |
| …… | Простор за креирање програма |
| …… | Умањи/Увећај |
| …… | Отвори и сачувај програме |
| …… | Одабери језик |
| …… | Палета блокова |
| …… | Позорница |
| …… | Простор за ликове |

**Пре него што почнете с програмирањем...**

Пре него што почнете да програмирате, требало би да знате које све команде можете задавати у Скречу. Зато сада покушајте да спојите врсту команди са одговарајућим групама блокова:



Оловка Последњи пут ажурирано: Οκτωβρίου 3, 2018 - Страна 1 oд 1

тори

Оператори Последњи пут ажурирано: Οκτωβρίου 3, 2018 - Страна 1 oд 1

тори

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Спојите врсту команди с групама блокова** | | | | |
| Управљање кретањем ликова | ⭘ |  | ⭘ |  |
| Управљање програмом | ⭘ |  | ⭘ |  |
| Управљање начином на који сликамо | ⭘ |  | ⭘ |  |
| Извршавање математичких прорачуна | ⭘ |  | ⭘ |  |

Кретање Последњи пут ажурирано: Οκτωβρίου 3, 2018 - Страна 1 oд 1

тори

Управљање Последњи пут ажурирано: Οκτωβρίου 3, 2018 - Страна 1 oд 1

тори