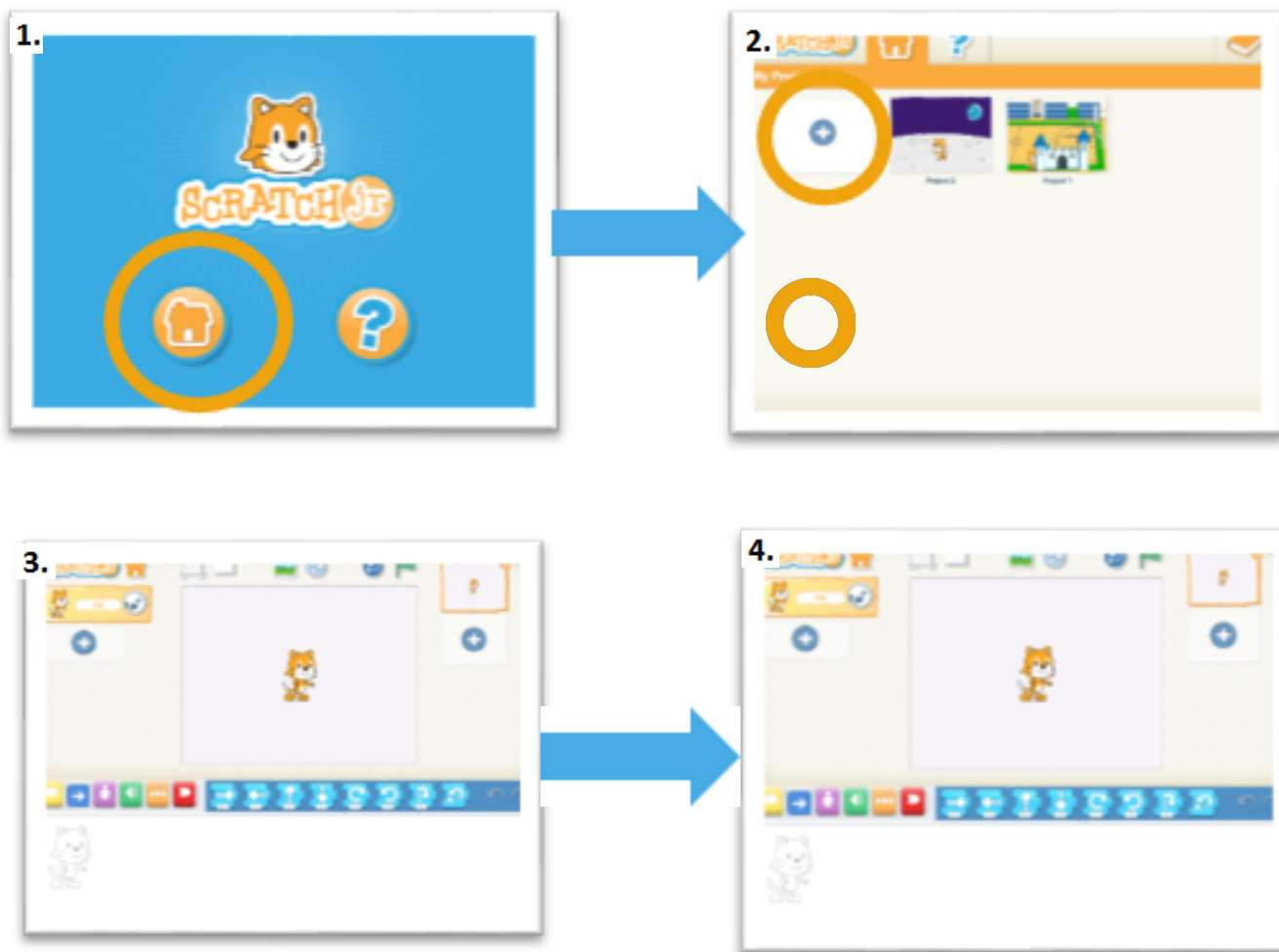
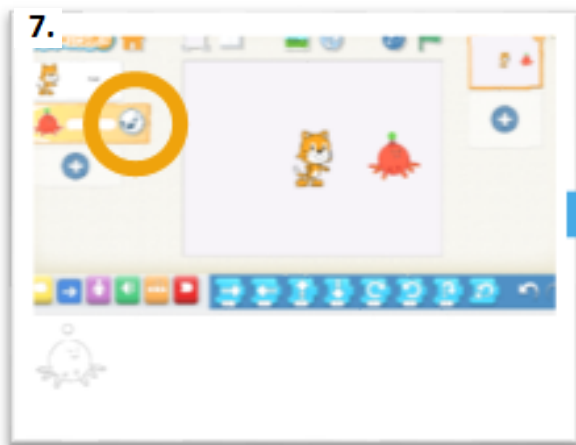
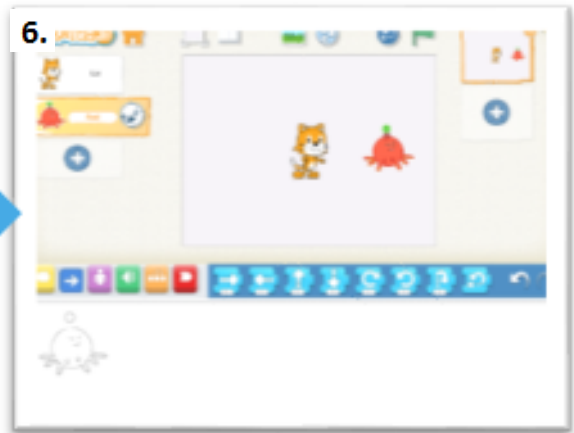
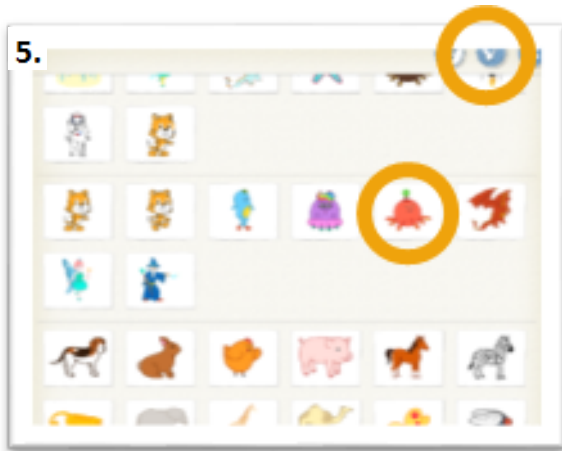


## АКТИВНОСТ: Вметнување готови фигури и креирање сопствени фигури. Употреба на блокови за вежби

### 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.





**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
