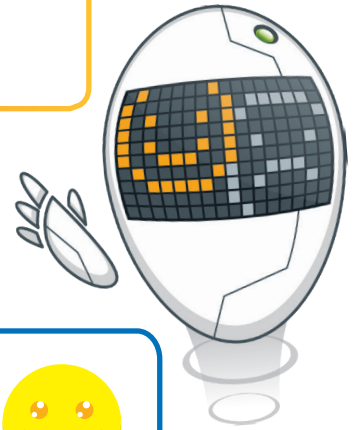


Рефлексія



Тепер ви вмієте:



використовувати блоки дотику

використовувати цикл
повторити до ()

класифікувати різні типи даних
і зберігати їх у змінних

створювати сценарії для
обчислень за допомогою чисел
та змінних

використовувати умови
для прийняття рішень

використовувати координати
для переміщення спрайта по сцені

визначати місце розташування
точки за допомогою її координат

створювати діаграми
з піктограмами

переміщати об'єкти,
використовуючи клавіатуру та їхні
координати

розрізняти умови та застосовувати
логічні оператори

застосовувати анімацію

створювати гру