Scratch

بلوک‌های ظاهری و ساخت پروژه ۴ نقطه رنگی

1 بلوک‌های ظاهری چیست؟

بلوک‌های **ظاهری** به ما کمک می‌کنند ظاهر کاراکتر را تغییر دهیم.

مثال‌ها:

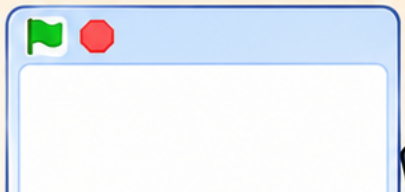
بگو [سلام!]

اندازه را به [120] تغییر بده

رنگ جلوه را [25] تغییر بده

2 آماده‌سازی پروژه

یک پروژه جدید بسازید و پس‌زمینه را سفید انتخاب کنید.



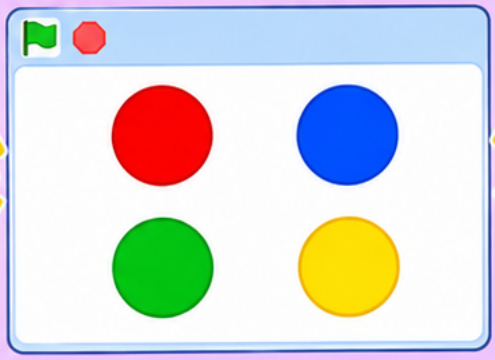
3 ساخت برنامه

برای هر نقطه، یک کاراکتر رنگی قرار دهید و از بلوک‌های ظاهری استفاده کنید.



4 نتیجه نهایی

با اجرای پروژه، ۴ نقطه رنگی زیبا را مشاهده کنید!



نکات مهم:

- برای تغییر ظاهر از بلوک‌های ظاهری استفاده کنید.
- موقعیت هر نقطه را با مختصات مشخص کنید.
- از دستور «بگو» برای نمایش پیام استفاده کنید.

با اسکرچ، خلاق باشیم!