|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ставите знак  у зависности од тога да ли је реченица тачна или нетачна** | | |
|  | **Тачно** | **Нетачно** |
| 1. Можете да користите команду „Иди” да бисте учинили да се ваш лик помера за одређени број корака. |  |  |
| 1. Смер окретања је унапред одређен самом апликацијом и није га могуће променити. |  |  |
| 1. Није неопходно да лик има костим. |  |  |
| 1. Могуће је додати нови костим лику користећи мени „Костими” који се налази на траци с алатима на врху апликације. |  |  |
| 1. У картици „Костими” можете мењати, прегледати, комбиновати и уређивати костиме. |  |  |
| 1. Када одаберете костим и притиснете ОК, костим буде додат у картицу „Костими”. |  |  |
| 1. Блокови који се тичу костима налазе се у групи блокова „Изглед”. |  |  |
| 1. Блок „Следећи костим” омогућава вам да замените тренутни костим лика неким насумичним костимом. |  |  |
| 1. Блок „Број костима” омогућава вам да лика оставите у костиму под тренутнним бројем. |  |  |
| 1. Блокови за костиме се најчешће користе за промену костима или за промену костима као дела у низу. |  |  |
| 1. Блок „Чекај” се налази у гупи блокова „Управљање”. |  |  |
| 1. Можете да користите блок „Чекај” тако да следећа команда буде извршена након дефинисаног броја секунди. |  |  |
| 1. Можете додати највише 10 звукова у свој програм. |  |  |
| 1. У картици „Звук” се налази листа аудио-клипова. |  |  |