



## Scratch бағдарламасының Жұлдызы

by Ару Иманова



Арман атты кішкентай бала компьютер алдында отырды. Оның алдында Scratch бағдарламасы ашылып тұрды. Арман циклдерді қалай қолдану керектігін үйренуге тырысып жатты.



Арман бағдарламаға серігін қосты - сүйкімді мысық. Ол мысықтың қадамдарын цикл арқылы қайталауды жоспарлады. Мысықтың әрбір қимылы Арман үшін үлкен жетістік болды.



Арман Scratch-та әртүрлі блоктарды қолданып, өзінің жобасын дамыта бастады. Ол мысықтың көптеген қимылдарын циклмен қайталауға тырысты. Бұл оған бағдарламалаудың қызықтылығын танытты.



Арман бағдарламалауды тереңірек түсіну үшін әртүрлі ресурстарды зерттеді. Ол онлайн сабақтарға қатысты және кітаптар оқыды. Оның білімі күн сайын арта берді.



Арман өзінің жобасын аяқтауға жақындады. Ол анимацияның әрбір деталін мұқият жасады. Ақыр соңында, мысық цикл арқылы әдемі билеп жатты.



Арман өзінің жұмысының нәтижесіне қуанды. Ол Scratch бағдарламасын жақсы меңгерді және бағдарламалаудың қызығын сезінді. Арман әрі қарай да осы бағытта білімін жетілдіре бермекке бел буды.