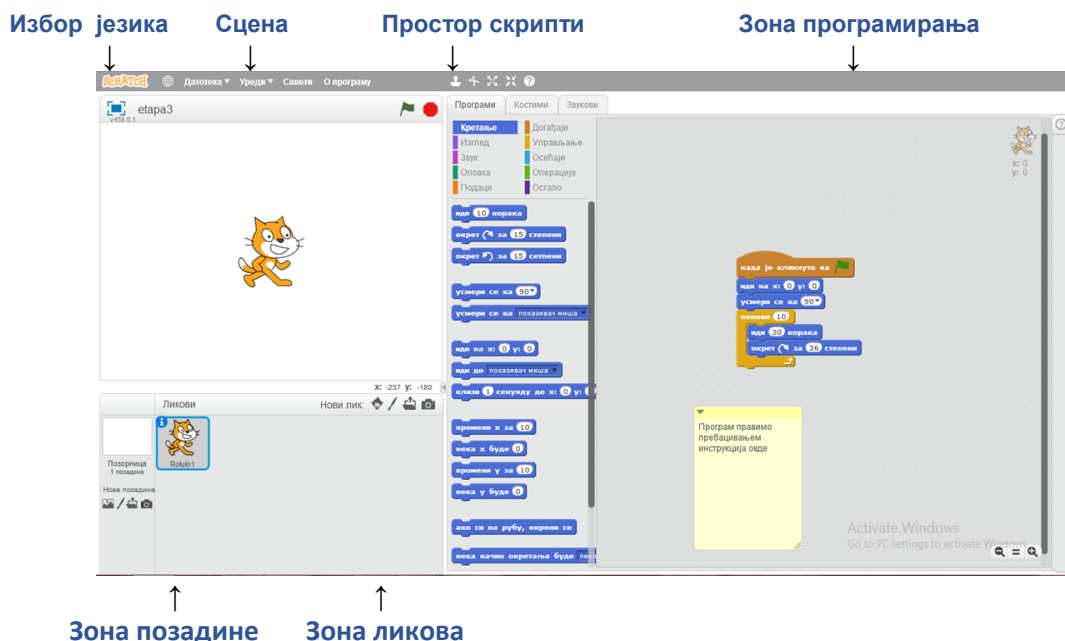


РАДНИ ЛИСТ - 1 Интерфејс *Скрача*

Интерфејс *Скрача* садржи више великих зона:

- « **Сцену** »: на којој се одвија « игра » (или, у најопштије речено, програм... јер можемо реализовати и нешто друго, а не само игре, у *Скрачу*!).
- **Зону « ликова »** : ликови су личности или објекти којим ће се манипулисати у неком програму (могу да се померају, мењају изглед, говоре, интерагују с другим ликовима...). Када покренемо *Скрач*, на екрану се појављује само лик мачке (касније пак додајемо нове ликове а мачку избацујемо).
- **Зону « позадине »**, се налази поред ликова. Позадина је, за разлику од ликова који могу да се крећу, фиксирана. Она је, у *Скрачу*, по дифолту бела (касније ју је могуће модификовати).
- Простор за « **скрипте** » пружа могућност приступа:
 - **одељку за инструкције** (централна колона, десно од сцене). Овде ћемо налазити инструкције (или « блокове ») које ћемо користити у нашем програму. Постоје бројне инструкције груписане по боји (пример: све што се односи на кретање неког лика је дато у тамно плавој боји, а све што је везано за изглед лика је у љубичастој боји, итд.).
 - Зона « **програмирања** », је на десној страни од простора за скрипте. У овом делу пишемо програм, једноставним преношењем инструкција из зоне за скрипте у зону за програмирање.
- Простор за « **костиме** » десно од простора за скрипте који омогућује појаву ликова.



Позиција лика је одређена с 2 координате: апсцисом (означена с X) и ординатом (означена с Y).

