

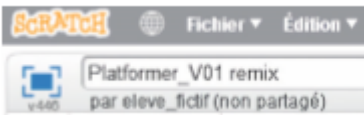


Радни лист – F01
Модификујте радн лист Скрача који је на налогу одељења?

Предлог: Следите доле описану процедуру за прву најједносавнију верзију вашег будућег програма за игру на платформи. Потребно је да поновите ову процедуру ка год добијете радни лист на студио одељења.

1. Повежите се на сајт <https://Scratch.mit.edu/> коришћењем вашег имена и лозинке.
2. У прозору одабраном наваигатором, одаберите л'URL студио Scratch за одељење : URL за студио: <https://Scratch.mit.edu/studios/>
3. Селекционишите пројект за овај дан, у овом случају: Platformer_V01.

4. Кликните на икону  за пребацивање програма на ваш налог.
5. Кликните на икону  и формирајте вашу верзију пројекта коју ћете моћи да модификујете.
6. Преименујте налог замењујући суфикс « remix » именом ваше групе и кликните на « entrée » :





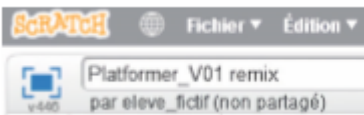
7. Сад сте у ситуацији да можете да модификујете програм који сте добили.

8. Не заборавите да меморишете ваш рад:  eleve_fictif
- ∞

Предлог: Следите доле описану процедуру за прву најједносавнију верзију вашег будућег програма за игру на платформи. Потребно је да поновите ову процедуру ка год добијете радни лист на студио одељења.

1. Повежите се на сајт <https://Scratch.mit.edu/> коришћењем вашег имена и лозинке.
2. У прозору одабраном наваигатором, одаберите л'URL студио Scratch за одељење : URL за студио: <https://Scratch.mit.edu/studios/>
3. Селекционишите пројект за овај дан, у овом случају: Platformer_V01.

4. Кликните на икону  за пребацивање програма на ваш налог.
5. Кликните на икону  и формирајте вашу верзију пројекта коју ћете моћи да модификујете.
6. Преименујте налог замењујући суфикс « remix » именом ваше групе и кликните на « entrée » :



7. Сад сте у ситуацији да можете да модификујете програм који сте добили.

8. Не заборавите да меморишете ваш рад:  eleve_fictif