

Magoen istorioa

Web: <https://scratch.mit.edu/>

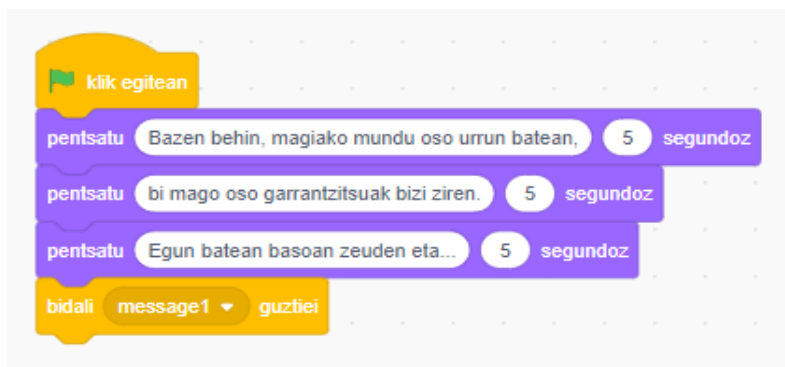
1. Eszenarioa aukeratu – fantasia – Castle 3 – OK.
2. Scratchen katua – eskuineko botoia - ezabatu

MERLIN

3. Objektu berria – fantasia – wizard – tankerak – bihurtu bitmap-bektore – txikia egin
4. Tankerak – kendu wizard b
5. GORDE LANA – (izena ipini)

KONTALARIA

6. Margotu (objektu berria) – pertsonaia: kontalaria izena ipini



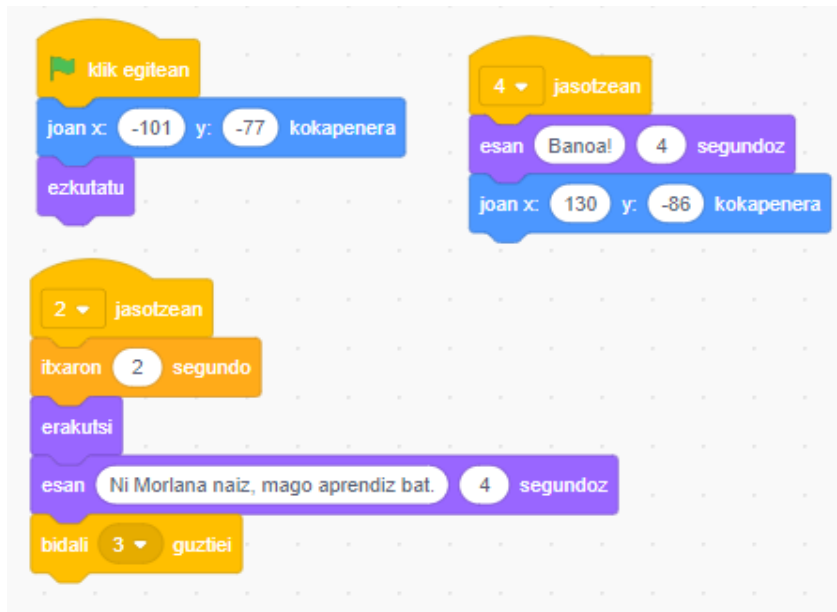
MERLIN



Jasotzerakoan... MEZU
BERRIA
– ZENBAKIA JARTZEA

MORLANA

7. Objektu berria – fantasia – witch – tankerak – bihurtu bitmap-bektore – txikia egin
8. PROGRAMA:

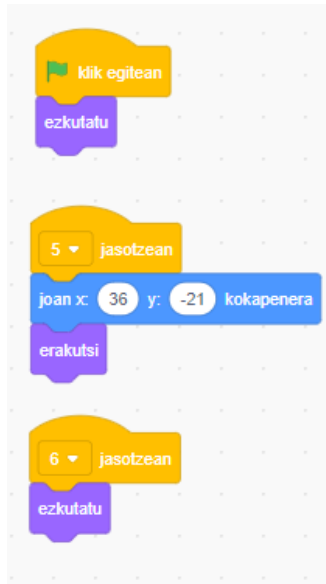


MERLIN



LEHOIA

9. Objektu berria – Animaliak – Lion - tankerak – bihurtu bitmap-bektore – txikia egin
10. Aldatu izena
11. PROGRAMA



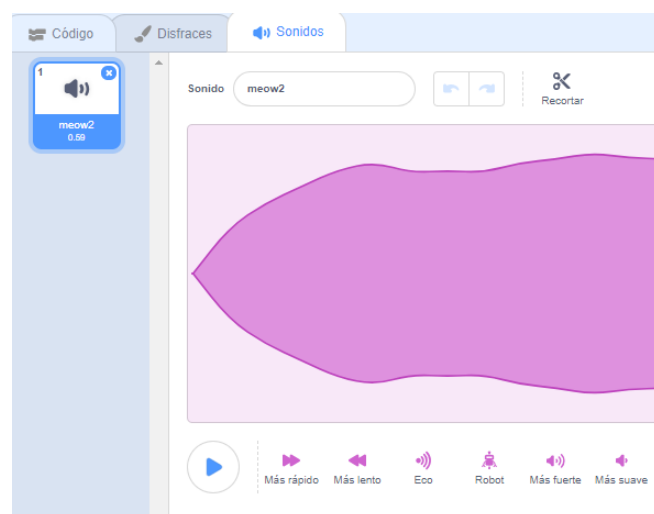
KATUA

12. Objektu berria – Animaliak – Cat 2 - tankerak – bihurtu bitmap-bektore – txikia egin
13. Aldatu izena

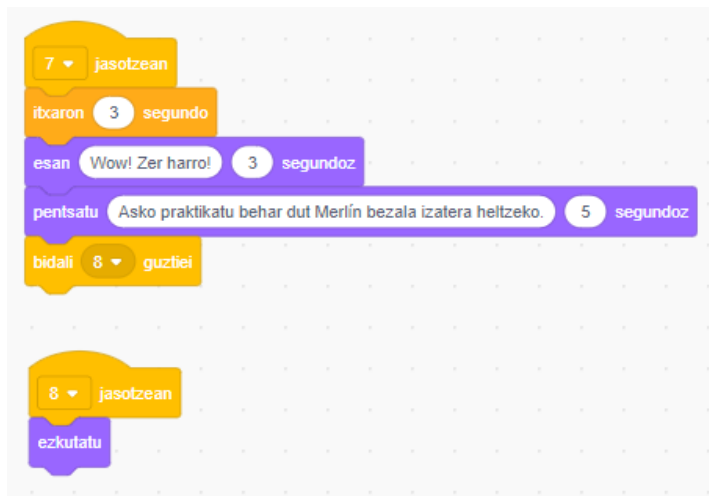
14. PROGRAMA



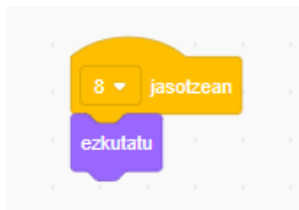
SOINUAK - ANIMALIAK - MEOW2



MORLANA



MERLIN



MUSIKA

NARRATZAILEAN – SOINUAK – KARGATU SOINUA – YOUTUBETIK DESKARGATU

