



Tarinan ohjelmointi Scratchillä

Oppimispäiväkirja

Nimi:

Täytä ennen ohjelmointia:

Tarinan suunnitelma. Millaisia hahmoja ja millaisia taustoja tarinassa on?

Täytä ohjelmoinnin jälkeen:

Itsearviointi: Miten tämä projekti on sujunut? Mikä oli kivaa ja mikä oli vaikeaa?

Kuvakaappauksia: Lisää tähän kuvakaappaus jostain tekemästasi ohjelmasta ja kerro omin sanoin, että mitä kyseinen ohjelma tekee.