

Дигитално съдържание е информацията, която се създава и обработва в дигиталните устройства. То може да има различни форми – текст, графика, звук, анимация, видео.

Kodu Game Lab е от средите, в които потребителят сам създава и след това обработва дигитално съдържание. Създаденото съдържание се запазва под формата на **файлове**, които се именуват, за да се различават един от друг.

При работа по различни проекти, се създават множество файлове. За да стане по-лесно тяхното откриване, те се съхра-

няват на отделни места, наречени **папки**. Всяка една папка си има име, което подсказва какво е съхранено в нея. Името може да бъде написано както на латиница, така и на кирилица. Папката може да съдържа файлове и/или други папки.

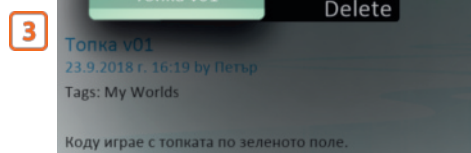
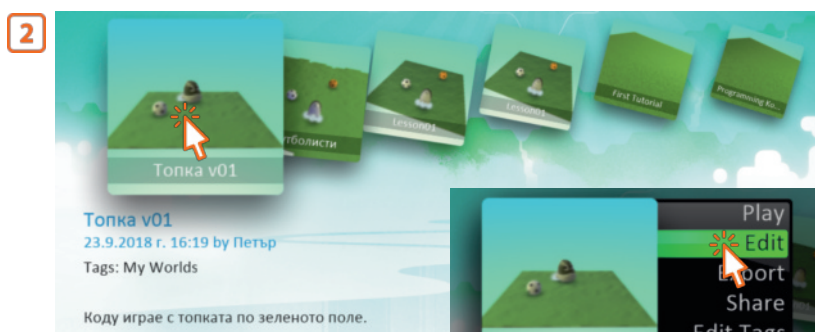
Обработката на създадено съдържание започва със зареждане на вече запазеното. Това става като се избере съответния файл.



Файл

съвкупност от данни, съхранени под общо име.

- 1 Влез със своето потребителско име и парола. Зареди проекта, по който работи предишния час, за да продължиш работа по него.

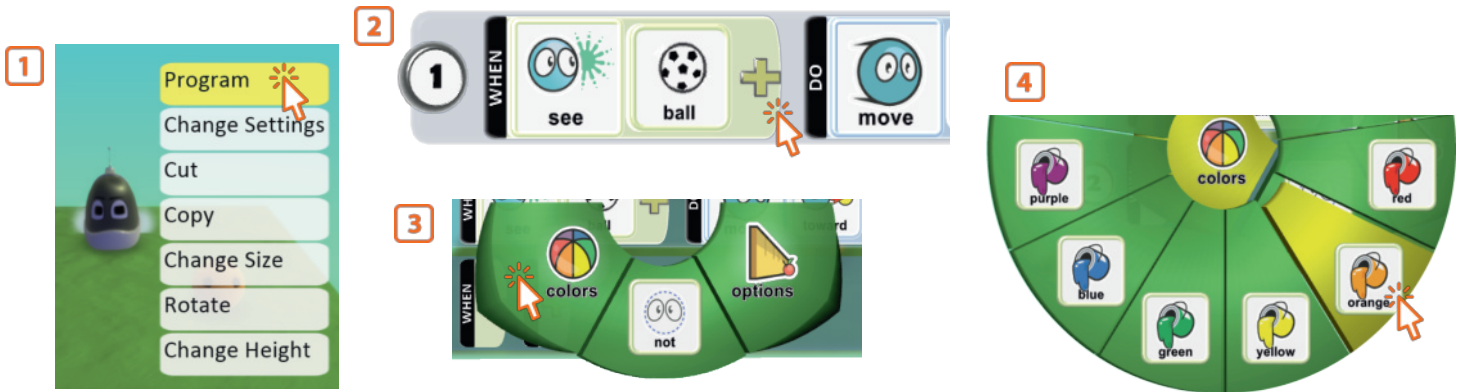


- 2 Добави втора топка в работното поле и задай подходящ размер за нея.

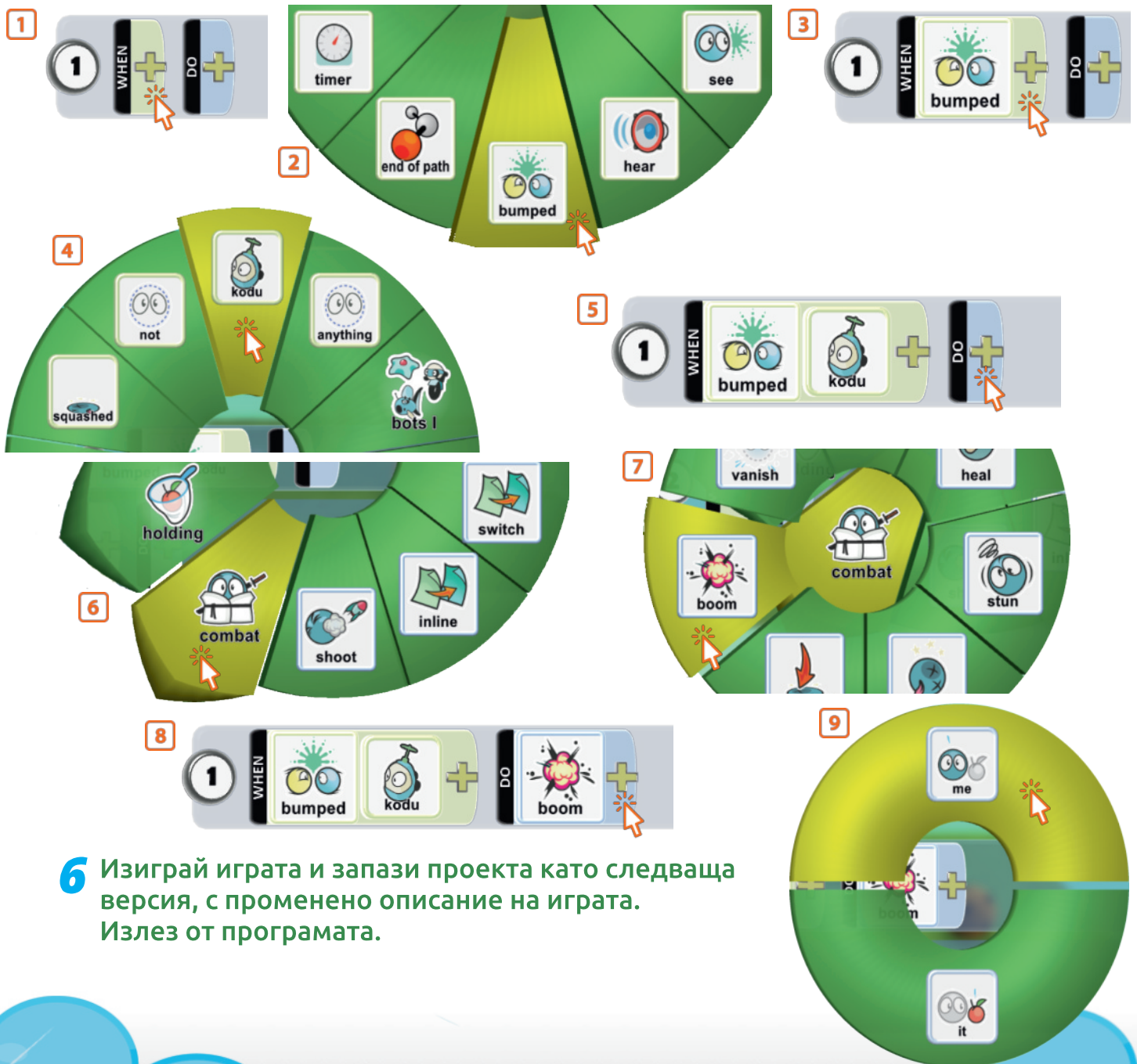
- 3 Направи топката оранжева:

- Застани с показалеца на мишката върху топката.
- Използвай клавишите  , за да избереш цвят.

4 Редактирай инструкциите за Коду така, че да играе с оранжевата топка.



5 Въведи инструкции за оранжевата топка, така че да се пука, когато Коду се сблъска с нея.



6 Изиграй играта и запази проекта като следваща версия, с променено описание на играта. Излез от програмата.