

PEMBANGUNAN KOD ARAHAN



MENGENALI FITUR ANTARA MUKA PERISIAN PENGATURCARAAN

Dalam tajuk ini, kita akan membincangkan aplikasi pengaturcaraan **Scratch**. Aplikasi ini mesra pengguna dan mudah diperolehi daripada sumber terbuka.

Scratch ialah aplikasi pengaturcaraan untuk membina satu program seperti animasi, permainan dan simulasi. Mari kita mengenali fitur yang terdapat pada **Scratch**.



Blocks Palette Play/Stop Sprite Bar Menu Cursor Tools Tabs

Seret dan masukkan jawapan kedalam kotak yang betul

The screenshot shows the Scratch 2 Offline Editor interface. The main workspace contains the Scratch cat sprite. The interface is divided into several sections:

- Stage:** The top-left area where the sprite is displayed.
- Scripts Area:** The central area containing various code blocks for programming.
- Sprite List:** The bottom-left area showing the current sprite.
- Blocks Palette:** The top-right area containing categories of code blocks (Motion, Looks, Sound, Pan, Data, Events, Control, Sensing, Operators, More Blocks).
- Play/Stop Buttons:** The top-right area containing the green flag icon and the red stop button.
- Sprite Bar:** The bottom-left area containing the sprite selection bar.
- Menu:** The top-left area containing the File, Edit, Tips, and About menus.
- Cursor Tools:** The top-right area containing the selection tools (arrow, lasso, eraser, text).
- Tabs:** The top-right area containing the Scratch logo and the current project name.

Labels in the image point to these components: "Stage", "Scripts Area", "Sprite List", "Blocks Palette", "Play/Stop", "Sprite Bar", "Menu", "Cursor Tools", and "Tabs".

- ➔ Terdapat empat menu.
- ➔ Digunakan untuk pelbagai operasi seperti membuka dan menyimpan fail.
- ➔ Merupakan imej grafik yang digunakan sebagai objek dan melakukan arahan seperti yang diatur cara.
- ➔ Dikenali juga sebagai peperi.
- ➔ Ikon bendera (🚩) diklik untuk memulakan pergerakan objek yang dirancang.
- ➔ Ikon oktagon merah (●) diklik untuk memberhentikan pergerakan objek.
- Mengandungi beberapa pilihan untuk menduplikasi, menghapuskan, membesarkan dan mengecilkan **Sprite** serta memberikan bantuan kepada pengguna.






Seret dan masukkan jawapan kedalam kotak yang betul

- Mempunyai menu **Scripts**, **Costumes** dan **Sounds** untuk merancang pergerakan objek, memaparkan **Costumes** dan memasukkan unsur bunyi.
- Mengandungi 10 menu yang boleh digunakan untuk memberikan arahan kepada objek yang dipilih untuk menjalankan tugas yang dikehendaki.
- Berfungsi sebagai pentas untuk **Sprite** bergerak dan berinteraksi.
- Memaparkan **Sprite** yang digunakan dalam projek.
- Menempatkan blok atur cara dalam **Blocks Palette** bagi membentuk atur cara yang dikehendaki.







Seret dan masukkan jawapan kedalam kotak yang betul