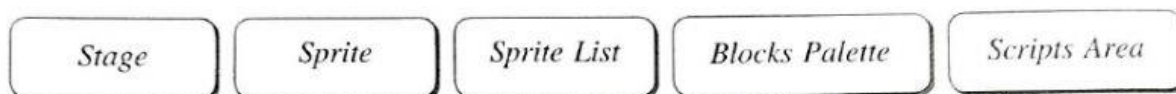


Nama: _____ Kelas: _____

TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI
TAHUN 6
UNIT 3: PENGHASILAN DAN PENGUJIAN ATUR CARA

2. Masukkan jawapan palet berdasarkan fungsinya dalam aplikasi Scratch.



Palet	Fungsi
(a)	Imej grafik peta bit atau imej grafik vektor yang digunakan sebagai objek.
(b)	Paparan senarai <i>Sprite</i> yang digunakan dalam projek.
(c)	Kawasan <i>Sprite</i> bergerak dan berinteraksi.
(d)	Kawasan yang menempatkan blok atur cara bagi membentuk atur cara.
(e)	Mengandungi kategori blok.