

TEKNOLOGI MAKLUMAT & KOMUNIKASI TAHUN 6

ARAHAN TUGASAN : Susun langkah-langkah membina pemboleh ubah SKOR (*game scoring*) bagi pengaturcaraan projek Scratch.

PILIHAN JAWAPAN :

Pilih kategori blok **Data**.

Klik Make a Variable.

Taip **SKOR** pada medan
Variable name.

Klik **OK**.

Klik tab **Scripts**.

Lancarkan aplikasi Scratch.

