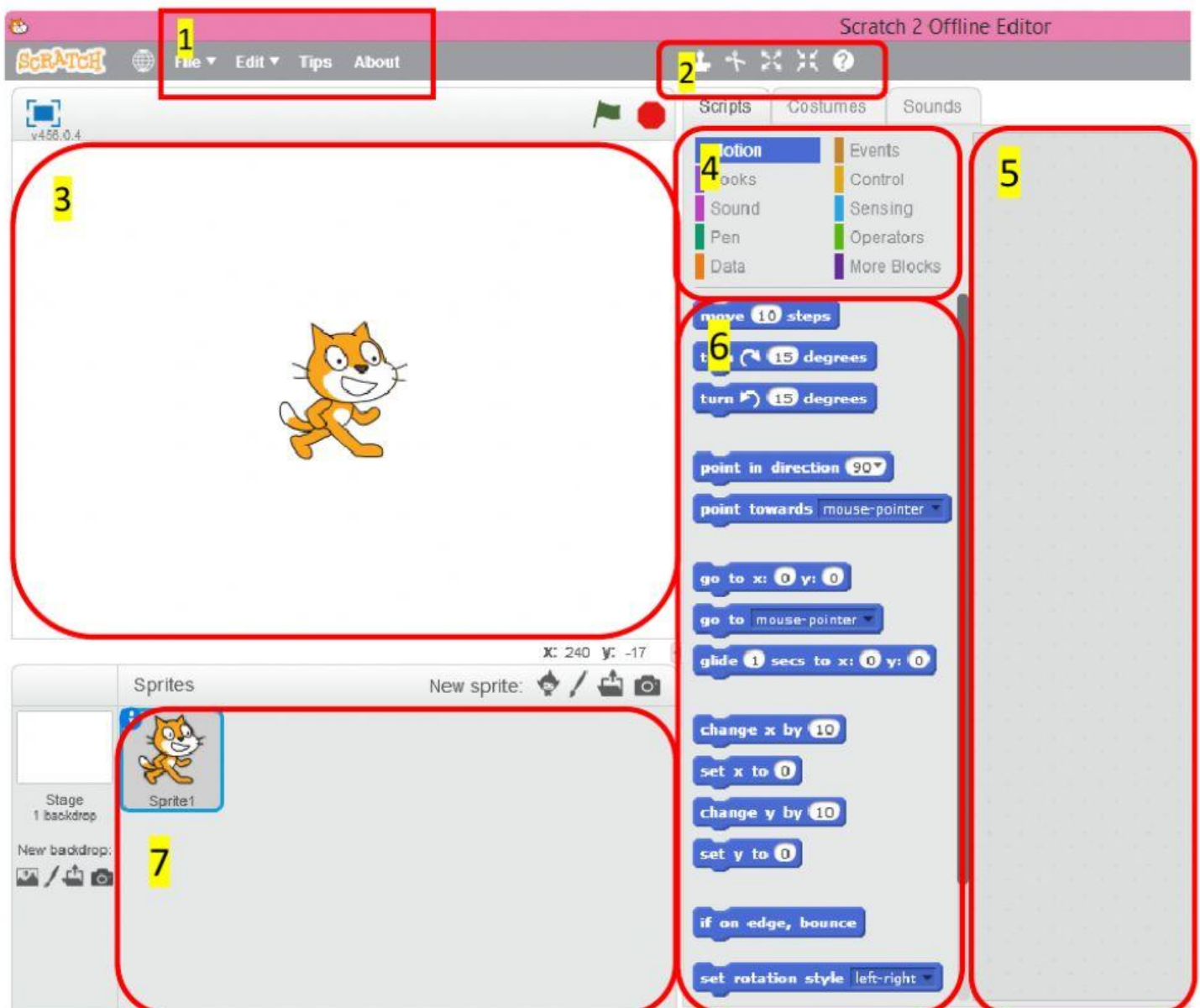
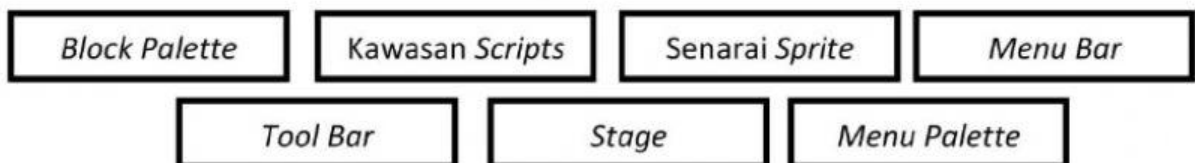


Nama :
Sekolah :

TMK tahun 6 : Pengaturcaraan

3.1 Mengenal pasti fitur-fitur pada antara muka perisian pengaturcaraan. Sila seret jawapan anda dalam ruangan jawapan kotak merah di sebelah nombor jawapan.



2. Padankan pernyataan dibawah dengan fitur yang betul.

PERNYATAAN

Blok ini digunakan untuk menggerakkan *sprite*.

Butang ini digunakan untuk memulakan *script* (atur cara).

Blok ini digunakan untuk menambahkan bunyi.

Blok ini digunakan untuk menukar warna.

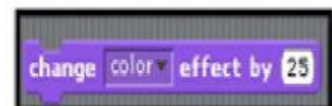
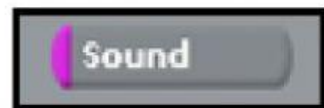
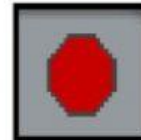
Butang ini digunakan untuk menghentikan *script*.

Kawasan di mana *sprite* dipaparkan dan *script* di persembahkan.

Memaparkan semua *sprite* yang terlibat dalam sesuatu projek.

Kawasan di mana *sprite* diprogramkan dengan mengheret keluar blok daripada palet blok.

FITUR



Sprite List

Scripts Area

Stage

Sila pilih jawapan yang betul. Murid dikehendaki merujuk buku teks TMK Tahun 6

- a. : Lokasi menu Scratch
- b. : Mempunyai 8 butang menu dengan 8 warna mengikut kategori berikut:
Motion ■, *Looks* ■, *Sound* ■, *Pen* ■, *Control* ■
Sensing ■, *Operators* ■ dan *variables* ■
- c. : Gabungan beberapa *block* dikenali sebagai *scripts*.
- d. : Kawasan dimana atur cara bagi *sprite* dibina dengan meletakkan blok-blok yang sesuai daripada *Block Palette*.
- e. : Kawasan di mana hasil atur cara bagi *sprite* yang telah dibina dipaparkan dan untuk melihat hasil *scripts*.
- f. : Memaparkan semua *sprite* yang terlibat dalam projek.
- g. : Menyediakan capaian kepada arahan yang membolehkan interaksi dan kawalan pada *sprite* dan blok.

