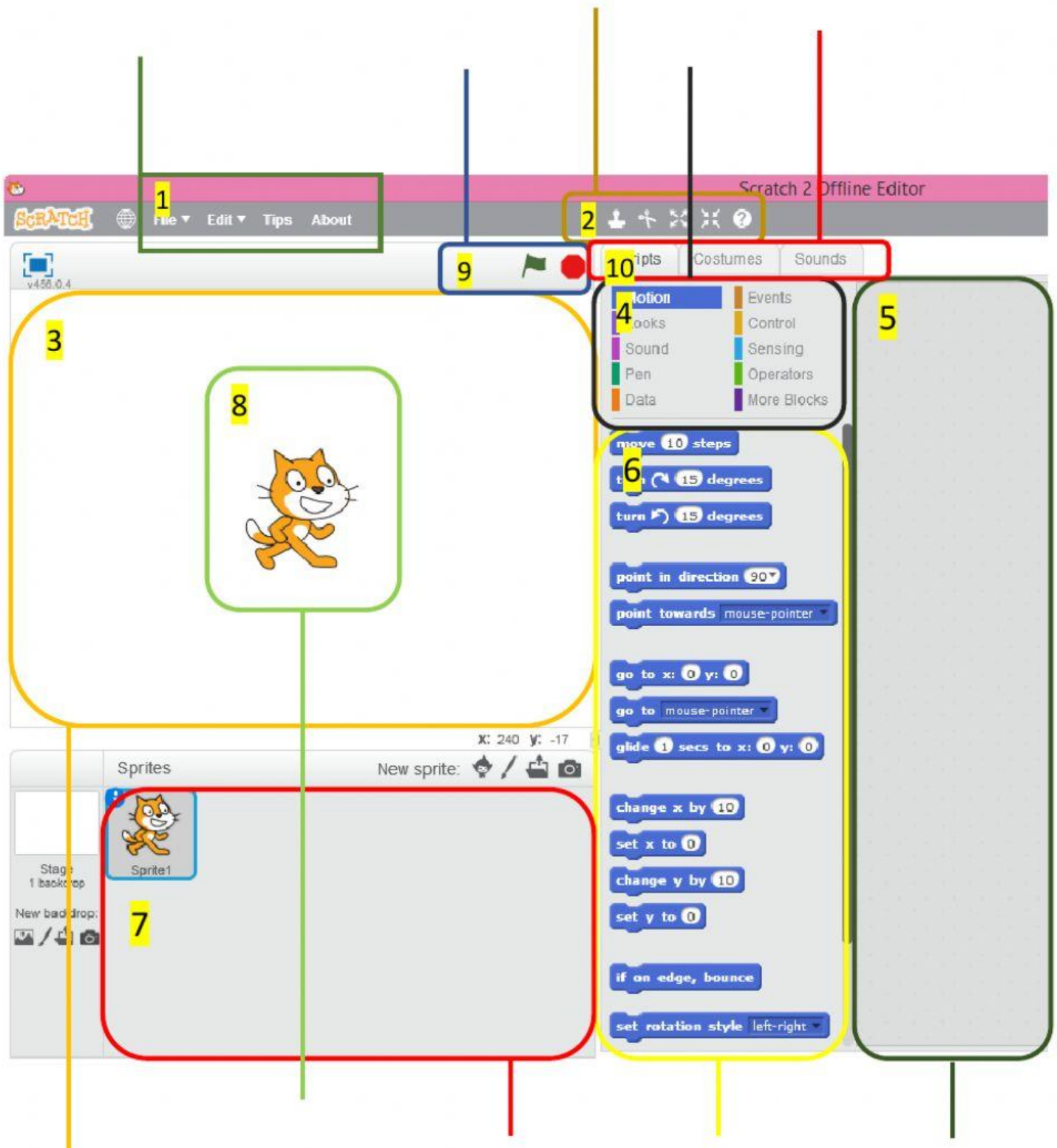


Nama :
Sekolah :

RBT tahun 4 : Pengaturcaraan

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



TMK tahun 4 : Pengaturcaraan

Mengenal pasti fungsi fitur-fitur pada antara muka perisian pengaturcaraan.
Sila pilih jawapan yang betul.

Bar Menu	➤ Terdapat empat menu. ➤ Digunakan untuk pelbagai operasi seperti membuka dan menyimpan fail.
Sprite	➤ Merupakan imej grafik yang digunakan sebagai objek dan melakukan arahan seperti yang diatur cara. ➤ Dikenali juga sebagai peperi.
Play/ Stop	➤ Ikon bendera (🚩) diklik untuk memulakan pergerakan objek yang dirancang. ➤ Ikon oktagon merah (●) diklik untuk memberhentikan pergerakan objek.
Cursor Tools	Mengandungi beberapa pilihan untuk menduplikasi, menghapuskan, membesarkan dan mengecilkan Sprite serta memberikan bantuan kepada pengguna.
Tabs	Mempunyai menu Scripts , Costumes dan Sounds untuk merancang pergerakan objek, memaparkan Costumes dan memasukkan unsur bunyi.
Blocks Palette	Mengandungi 10 menu yang boleh digunakan untuk memberikan arahan kepada objek yang dipilih untuk menjalankan tugas yang dikehendaki.
Stage	Berfungsi sebagai pentas untuk Sprite bergerak dan berinteraksi.
Sprite List	Memaparkan Sprite yang digunakan dalam projek.
Scripts Area	Menempatkan blok atur cara dalam Blocks Palette bagi membentuk atur cara yang dikehendaki.

Pilih jawapan yang betul

MARI GUNAKAN FITUR DALAM SCRATCH

Bagi memulakan projek, kita perlu menetapkan pemula dalam menu **Events**. Terdapat beberapa blok dalam menu **Events** yang boleh dipilih sebagai pemula.

when  clicked

Sprite akan beraksi apabila ikon  diklik.

when space  key pressed

Sprite akan beraksi apabila kekunci **bar palang** (space bar) diketik.

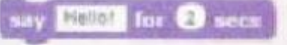
when this sprite clicked

Sprite akan beraksi apabila kursor dibawa kepadanya dan diklik.

A. MENGERAKKAN OBJEK

Kita perlu menggunakan blok yang terdapat dalam menu **Motion** pada **Tabs Scripts**. Blok ini membolehkan **Sprite** bergerak bergantung pada nilai langkah yang ditetapkan.

Sila pilih kategori blok atur cara yang betul

Blok Atur Cara	Kategori Blok	Kegunaan
	Events	Memulakan segmen atur cara.
	Motion	Menetapkan kedudukan Sprite .
		
	Sound	Memainkan bunyi yang dipilih.
	Motion	Bergerak atau meluncur ke kedudukan tertentu dalam tempoh masa yang dipilih.
	Looks	Memasukkan dialog dalam tempoh masa yang dipilih.