

1. Di bawah ini penulisan alamat scratch berbasis website yang benar adalah...
 - a. <https://scratch.mit.ac.id>
 - b. <https://scratch.mit.edu>
 - c. <https://mit.edu.scratch>
2. Dibawah ini langkah-langkah yang tepat untuk membuat project baru di scratch berbasis web adalah...
 - a. Klik windows > ketik scratch.mit.edu > klik menu "create" pada halaman awal
 - b. Buka browser > ketik google > search scratch
 - c. Buka browser > ketik scratch.mit.edu > klik menu "create" pada halaman awal.
3. Pada area deskripsi blok terdapat blok bahasa pemrograman untuk menjalankan script seperti motion, looks, sound, event, control, sensing, operator, variable dan my blok. Fungsi dari blok motion adalah...
 - a. menggerakkan sprite
 - b. segala sesuatu yang berhubungan dengan tampilan
 - c. memberikan sensor pada sprite
4. Istilah kumpulan blok perintah yang digunakan untuk memprogram karakter atau backdrop adalah...
 - a. Stage
 - b. Sprite
 - c. Script



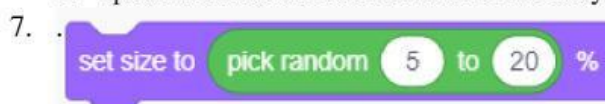
Fungsi dari blok tersebut adalah....

- a. menampilkan kata/kalimat terus menerus
- b. menampilkan kata/kalimat dengan batasan waktu
- c. menukar sprite dengan kostum lainnya



Arti script tersebut adalah....

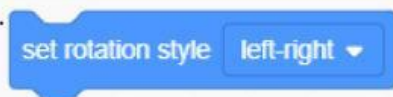
- a. menghapus klon
- b. berganti kostum
- c. sprite membuat kembaran/klon dari dirinya sendiri



Arti script tersebut adalah....

- a. mengatur ukuran backdrops secara acak dari 5 sampai 20%
- b. mengatur ukuran sprite secara acak dari 5 sampai 20%
- c. mengatur efek sprite acak dari 5 sampai 20%

8.



Arti script tersebut adalah....

- a. mengatur arah pandang sprite kiri kanan
- b. mengatur pergerakan sprite kiri kanan
- c. mempercepat pergerakan sprite kiri kanan

9. Perhatikan gambar ini! Nama gambar yang diberi tanda lingkaran merah adalah

- a. Choose a Sound
- b. Record
- c. Upload Sound



10. Fungsinya untuk memberi perintah menggunakan sensor adalah

- a. Events
- b. Control
- c. Sensing

11. Perintah yang berhubungan dengan waktu, seperti kapan, ketika, tunggu, mengulangi waktu adalah

- a. Control
- b. Events
- c. Sensing

12. Secara default scratch memiliki ... kategori blok.

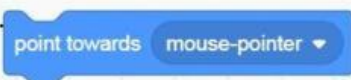
- a. 7
- b. 8
- c. 9

13.



- a. Menghapus sprite
- b. Menampilkan sprite
- c. Menampilkan sprite dan menyembunyikan sprite

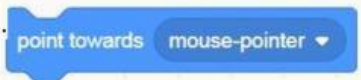
14.



Fungsi dari blok code tersebut adalah

- a. Sprite bergerak secara acak
- b. Sprite mengikuti cursor mouse
- c. Sprite bergerak ke maju

15. Gambar dibawah ini untuk mengatur arah dari sprite adalah ...

- a. 
- b. 
- c. 

16. Block code yang dapat membuat sprite terbalik setelah menyentuh ujung stage adalah...

- a. go to x:0, y:0
b. if on edge, bounce
c. next costume

17. Scratch adalah aplikasi untuk membuat....

- a. Video dan animasi
b. Animasi dan game
c. Game dan video

18. Bagian jendela pada aplikasi scratch untuk mengatur warna backdrop adalah....

- a. Sprite pane
b. Stage pane
c. Paint editor

19. pada aplikasi scratch blok perintah “changes x by [10]” artinya.....

- a. sprite bergerak ke kanan sepanjang 10 satuan
b. sprite bergerak ke kiri sepanjang 10 satuan
c. sprite bergerak ke atas sepanjang 10 satuan

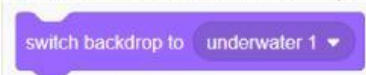
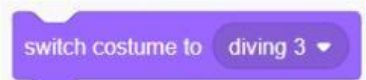
20. pada aplikasi scratch blok perintah “change size by [25]” artinya.....

- a. penambahan sudut kemiringan 25 derajat
b. menambah nilai variabel height menjadi 25
c. menambah ukuran sprite 25 satuan

21. pada aplikasi scratch blok perintah “set size to [150]” artinya.....

- a. menambah ukuran sprite 150 satuan
b. mengatur ukuran sprite menjadi 150
c. menambah sudut kemiringan sprite 150 derajat

22. pada pemrograman blok scratch yang digunakan untuk menyimpan blok kode untuk merespon kejadian-kejadian yang ada yaitu.....
- block event
 - block control
 - block looks
23. dalam membuat animasi di scratch hal yang harus diperhatikan, kecuali.....
- kesesuaian gerakan sprite
 - kesesuaian backdrop dengan sprite
 - penyimpanan animasi
24. scratch merupakan aplikasi yang termasuk ke dalam.....
- Bahasa pemrograman
 - Grafis
 - Pengolah kata
25. Jika sebuah sprite mempunyai costume lebih dari satu, maka untuk bisa berganti costume satu ke costume yang lain bisa ditentukan di blok
- Motion
 - Looks
 - Control
26. Pada missing codes berikut ini, block apakah yang harus ditambahkan jika trash lebih dari 5, maka akan berubah menjadi backdrop winner ...

- 
- 
- 

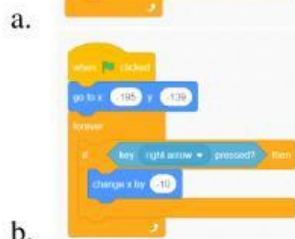
27. Pada coding berikut ini, apa yang ada terjadi pada sprite apabila dijalankan?



- Sprite akan bergerak terus-menerus dan akan memantul jika sampai di pojok
- Sprite akan selalu bergerak lalu berhenti 0.1 detik dan akan memantul jika sampai di pojok

- c. Sprite akan selalu bergerak lalu menunggu 0.1 detik bergerak lagi dan akan memantul jika sampai di pojok

28. Joni ingin membuat game dengan sprite agar bisa bergerak ke kanan apabila ditekan right arrow. Coding apakah yang akan dimasukkan?



29. Pada coding berikut ini, apa yang ada terjadi pada sprite apabila dijalankan?



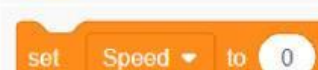
- a. Sprite akan selalu bergerak ke kiri dan akan keluar secara acak
 b. Sprite akan selalu bergerak turun ke bawah dan kembali ke posisi semula
 c. Sprite akan selalu bergerak turun ke bawah dan apabila posisi y kurang dari 170, maka akan keluar secara acak

30. Apakah yang harus ditambahkan pada coding ini agar score bisa bertambah jika menyentuh button 2?



- a. 
- b. 
- c. 

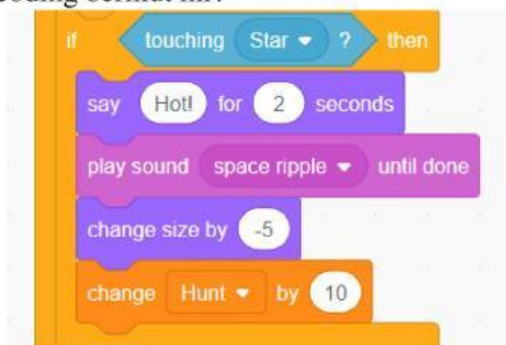
31. Apakah coding yang harus dimasukkan agar score selalu 0 apabila kita klik green flag?

- a. 
- b. 
- c. 

32. Apakah kegunaan create clone of myself?

- a. Menggandakan diri sendiri
- b. Menghilangkan diri sendiri
- c. Bergerak sesuai keinginan sendiri

33. Apakah maksud dari coding berikut ini?



- a. Apabila menyentuh star, maka akan memainkan suara space ripple dan mengubah variable hunt ke 10
- b. Apabila menyentuh star, maka akan memainkan suara space ripple dan ukuran sprite akan berkurang
- c. Apabila menyentuh star, maka akan berkata hot, memainkan suara space ripple, ukuran sprite mengecil, dan variable hunt akan bertambah

34. Pada coding berikut ini, apa yang ada terjadi pada sprite apabila dijalankan?



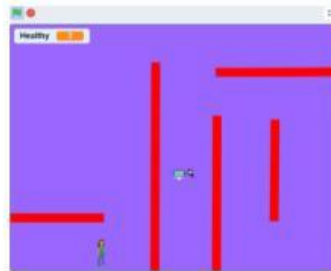
- Sprite akan mengikuti mouse pointer
- Sprite akan berputar dan mengikuti mouse pointer
- Sprite akan berputar

35. Kiara akan membuat game, dia ingin saat di level 1, variabel score tidak muncul.

Apakah block code yang harus dimasukkan Kiara?

- When backdrop switch to, hide variable score
- Hide variable score
- Show variable score, hide

36. Wina membuat game maze dengan tema digital citizen. Wina ingin saat sprite “Abby” apabila menyentuh dinding merah, maka akan kembali ke tempat semula. Selain itu, ia juga ingin variable healthy berkurang 1. Bagaimanakan coding yang harus dimasukkan oleh Wina?



a.





b.



c.

37. Apakah fungsi dari point in direction pada coding berikut?



- a. Memutar sprite dengan arah 180 derajat
- b. Sprite bergerak 180 kali
- c. Sprite berjalan ke posisi point 180

38. Apakah kegunaan pick random go to x: 240 y: pick random 170 to -170?

- a. Pergi ke posisi x 240 dan y 170
- b. Pergi ke posisi x 240 dan untuk posisi y acak dari mulai 170 hingga -170
- c. Pergi ke posisi x 240 dan untuk posisi y acak dari 170 hingga kurang dari -170

39. Bagaimana cara membuat sprite bisa otomatis berubah ukuran menjadi 15%?

- a. Klik event, lalu masukkan set size to 15%
- b. Klik motion, lalu masukkan set size to 15%
- c. Klik looks, lalu masukkan set size to 15%

40. Excel akan membuat permainan. Ia ingin dalam permainan tersebut koinnya bisa terlihat seperti berputar. Apakah yang harus dilakukan Excel?

- a. Mencari koin dengan berbagai posisi, lalu masukkan sprite koin 1, kemudian klik costume dan tambahkan costume koin dengan posisi yang berbeda
- b. Mencari 1 koin, lalu masukkan block code next costume
- c. Mencari beberapa koin, lalu masukkan block code next costume