

SCRATCH

KUIS

BAB 7. ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN



Nama :

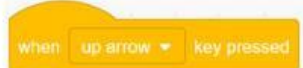
Kelas :

Disusun oleh
Tri Yulianti, S.Pd

Ayo Kita cocokan - Mulai Pemrograman
Pasangkan keterangan yang ada dengan fungsi/ metode yang sesuai!

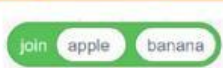
Keterangan	
Mengubah posisi vertikal suatu objek	
Menggeser objek ke titik tertentu	
Mengubah tampilan objek	
Menyembunyikan objek	
Mengatur besarnya suara	
Mengatur kode program akan dijalankan apabila objek dipilih	
Mengatur kode program akan dijalankan apabila keyboard ditekan	
Mengatur kode program akan dijalankan berulang beberapa kali	
Mengatur kode program akan dijalankan apabila memenuhi kondisi tertentu	
Kondisi ketika objek dipilih	
Kondisi ketika suatu nilai sama dengan nilai tertentu	
Menggabungkan suatu nilai tertentu	
Mengatur nilai suatu variable	
Meminta input dari user	
Memanggil suatu variable	
Memanggil suatu variable input	

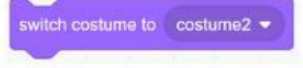
Metode
















"once you stop learning, you start dying" - Albert Einstein