



PEMBANGUNAN KOD ARAHAN



IMBAS SAYA

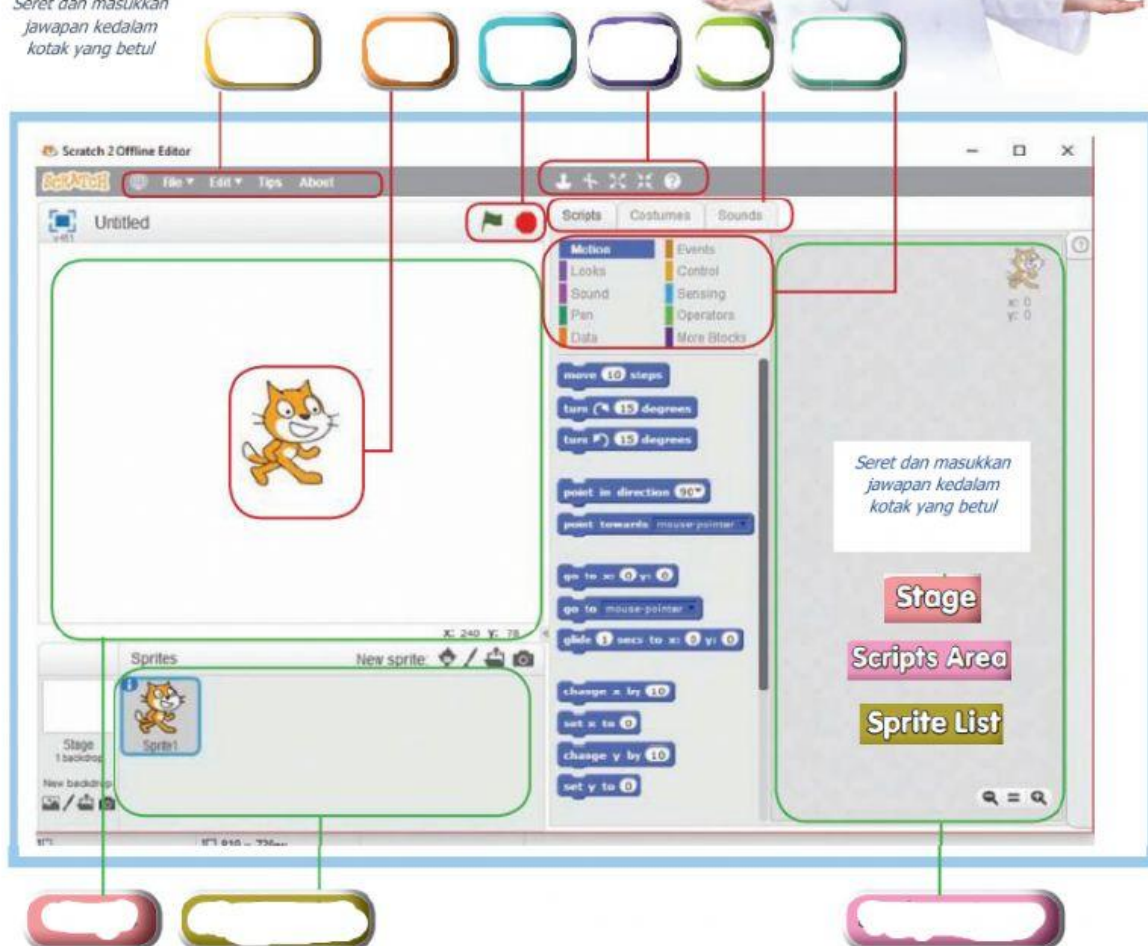
MENGENALI FITUR ANTARA MUKA PERISIAN PENGATURCARAAN

Dalam tajuk ini, kita akan membincangkan aplikasi pengaturcaraan **Scratch**. Aplikasi ini mesra pengguna dan mudah diperoleh daripada sumber terbuka.

Scratch ialah aplikasi pengaturcaraan untuk membina satu program seperti animasi, permainan dan simulasi. Mari kita mengenali fitur yang terdapat pada **Scratch**.

Blocks Palette Play/Stop Sprite Bar Menu Cursor Tools Tabs

Seret dan masukkan jawapan kedalam kotak yang betul



- ➔ Terdapat empat menu.
- ➔ Digunakan untuk pelbagai operasi seperti membuka dan menyimpan fail.
- ➔ Merupakan imej grafik yang digunakan sebagai objek dan melakukan arahan seperti yang diatur cara.
- ➔ Dikenali juga sebagai peperti.
- ➔ Ikon bendera (🚩) diklik untuk memulakan pergerakan objek yang dirancang.
- ➔ Ikon oktagon merah (●) diklik untuk memberhentikan pergerakan objek.
- Mengandungi beberapa pilihan untuk menduplikasi, menghapuskan, membesarkan dan mengecilkan **Sprite** serta memberikan bantuan kepada pengguna.

Bar Menu Play/Stop Sprite Cursor Tools

Seret dan masukkan jawapan kedalam kotak yang betul

- Mempunyai menu **Scripts**, **Costumes** dan **Sounds** untuk merancang pergerakan objek, memaparkan **Costumes** dan memasukkan unsur bunyi.
- Mengandungi 10 menu yang boleh digunakan untuk memberikan arahan kepada objek yang dipilih untuk menjalankan tugas yang dikehendaki.
- Berfungsi sebagai pentas untuk **Sprite** bergerak dan berinteraksi.
- Memaparkan **Sprite** yang digunakan dalam projek.
- Menempatkan blok atur cara dalam **Blocks Palette** bagi membentuk atur cara yang dikehendaki.

Tabs Scripts Area Stage Sprite List Blocks Palette

Seret dan masukkan jawapan kedalam kotak yang betul