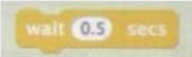


Nama: _____ Kelas: _____

3.3 MENGHASILKAN ATUR CARA STRUKTUR URUTAN

Seret jawapan bagi melengkapkan jadual langkah-langkah menggerakkan objek dengan kadar kelajuan berbeza.



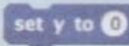
Luncurkan peperti dalam tempoh satu saat pada kedudukan x:150, y:0.

Tentukan segmen atur cara dimulakan apabila  diklik.



Luncurkan peperti dalam tempoh 10 saat pada kedudukan x:0, y:0.

Control



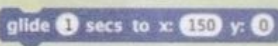
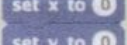
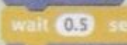
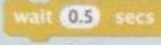
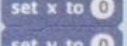
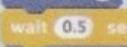
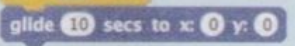
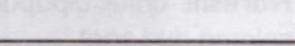
Menggerakkan Objek dengan Kadar Kelajuan Berbeza



AMALI APLIKASI

Menggerakkan Objek dengan Kadar Kelajuan Berbeza

1. Lancarkan aplikasi Scratch.
2. Pilih **kategori blok** dan tarik **blok** ke **Script Area** berdasarkan jadual berikut.

Langkah	Kategori Blok	Blok Atur Cara	Segmen Atur Cara
	Events		
Setkan kedudukan awal peperti pada x:0, y:0.	Motion		
Tunggu selama 0.5 saat.	Control		
	Motion		    
Tunggu selama 0.5 saat.			
	Motion		      

3. Klik  pada **Stage**.
4. Baiki atur cara jika ada ralat.
5. Klik **File > Save**.
6. Klik **File > Quit**.