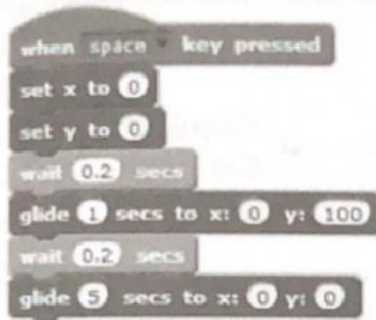


Tuliskan nombor urutan untuk langkah-langkah pergerakan objek berdasarkan segmen atur cara di bawah.



```

when space key pressed
  set x to 0
  set y to 0
  wait 0.2 secs
  glide 1 secs to x: 0 y: 100
  wait 0.2 secs
  glide 5 secs to x: 0 y: 0
  
```



Peperi meluncur ke (bawah)
x : 0, y : 0 selama 5 saat.



Tunggu selama 0.2 saat



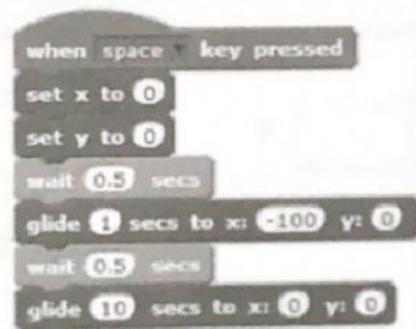
Peperi meluncur ke (atas)
x : 0, y : 100 dalam
masa 1 saat.



Tunggu selama 0.2 saat.



Apabila kekunci Spacebar
diketik, peperi ditetapkan pada
kedudukan x : 0, y : 0.



```

when space key pressed
  set x to 0
  set y to 0
  wait 0.5 secs
  glide 1 secs to x: -100 y: 0
  wait 0.5 secs
  glide 10 secs to x: 0 y: 0
  
```



Peperi meluncur ke (kiri)
x : -100 , y : 0 dalam
masa 1 saat.



Tunggu selama 0.5 saat



Apabila kekunci Spacebar
diketik, peperi ditetapkan pada
kedudukan x : 0, y : 0.



Tunggu selama 0.5 saat.



Peperi meluncur ke (kanan)
x : 0, y : 0 selama 10 saat.

'Drag and drop' dengan aturan langkah-langkah yang betul untuk mengeluarkan bunyi yang sesuai untuk kedua-dua peperi di bawah.



Tunggu selama satu saat
dan masukkan bunyi

Baiki atur cara jika ada ralat.
Simpan fail atur cara
dan tamatkan aplikasi.

Tentukan bagaimana segmen
atur cara dimulakan.

Masukkan bunyi

Klik peperi Bells di Sprite List

Lancarkan aplikasi Scratch

Masukkan peperi Bells

Uji atur cara

Kemudian, klik peperi Cat 1
di Sprite List

Tentukan bagaimana segmen
atur cara dimulakan.