

3.2 PERGERAKAN, DIALOG, BUNYI DAN OBJEK BAHARU.

Dalam aplikasi Scratch, pelbagai jenis peperti (*Sprite*) boleh diakses dari *Sprite Library*.

Latihan.

C Label rajah berikut berdasarkan fungsi sebenar di bawah. TP 1

A	Gunakan arahan ini untuk gambar latar baharu.	D	Warnakan sprite baharu.
B	Klik butang i untuk paparan maklumat sprite.	E	Pilih sprite dari library.
C	Dapatkan sprite baharu dari kamera.	F	Muat naik sprite dari fail.

