

LATIHAN TMK TAHUN 6

Scratch : Tukar Sprite dan Stage

Arahan tugas : Seret (*drag*) pilihan jawapan di bawah pada ruangan kosong pada soalan dengan pilihan yang **BETUL**.

padam watak

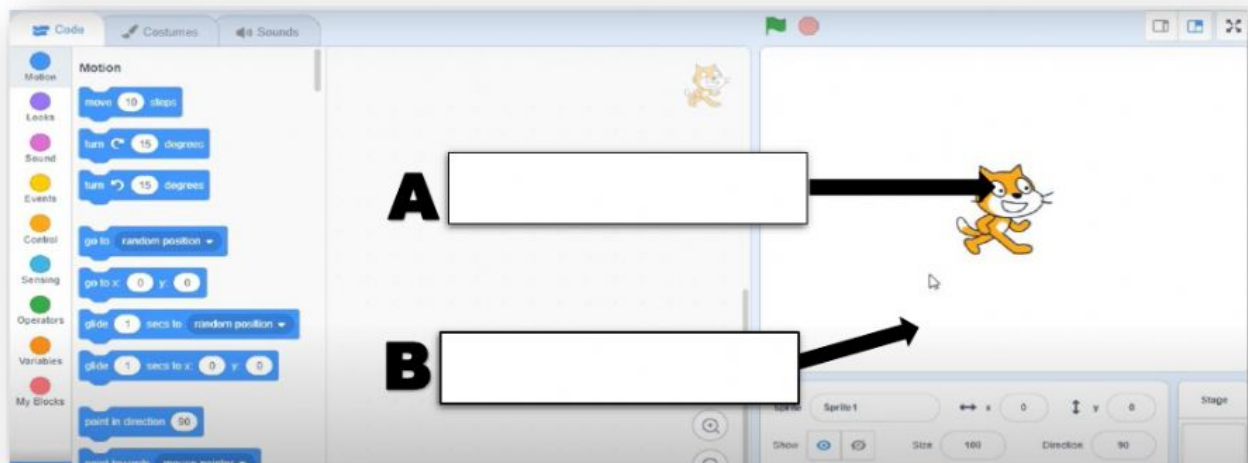
pilih watak baru

pilih latar baru

watak (*sprite*)

pentas (*stage*)

1. LABELKAN watak (*sprite*) dan latar pentas (*stage*) dengan BETUL.



2. Pilih fungsi setiap ikon fitur (*feature icon*) dengan fungsinya yang betul.

