

## TMK TAHUN 6

### 3.3 MENGERAKKAN OBJEK DENGAN KADAR KELAJUAN BERBEZA

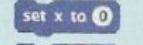
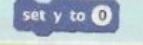
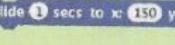
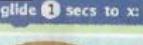
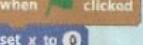
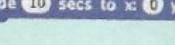
Lengkapkan jadual di bawah.

#### 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
Tentukan segmen atur cara dimulakan apabila  diklik.	<input type="text"/>		
Setkan kedudukan awal peperi pada x:0, y:0.	<input type="text"/>	 	<input type="text"/> 0 <input type="text"/> 0
Tunggu selama 0.5 saat.	<input type="text"/>		
Luncurkan peperi dalam tempoh satu saat pada kedudukan x:150, y:0.	<input type="text"/>	 0.5 secs	
Tunggu selama 0.5 saat.	<input type="text"/>		
Luncurkan peperi dalam tempoh 10 saat pada kedudukan x:0, y:0.	<input type="text"/>	 1 secs to x: 150 y: 0 wait 0.5 secs 10 secs to x: 0 y: 0	 1 secs to x: 150 y: 0 wait 0.5 secs 10 secs to x: 0 y: 0

3. Klik  pada **Stage**.
4. Baiki atur cara jika ada ralat.

5. Klik **File > Save**.
6. Klik **File > Quit**.