

Lengkapkan jadual di bawah.

Menggerakkan Objek dengan Kadar Kelajuan Berbeza

AMALI APLIKASI

Menggerakkan Objek dengan Kadar Kelajuan Berbeza

- Lancarkan aplikasi Scratch.
- 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.			
Setkan kedudukan awal peperti pada x:0, y:0.		 	
Tunggu selama 0.5 saat.			
Luncurkan peperti dalam tempoh satu saat pada kedudukan x:150, y:0.			
Tunggu selama 0.5 saat.			
Luncurkan peperti dalam tempoh 10 saat pada kedudukan x:0, y:0.			

- Klik pada **Stage**.
- Baiki atur cara jika ada ralat.
- Klik **File > Save**.
- Klik **File > Quit**.