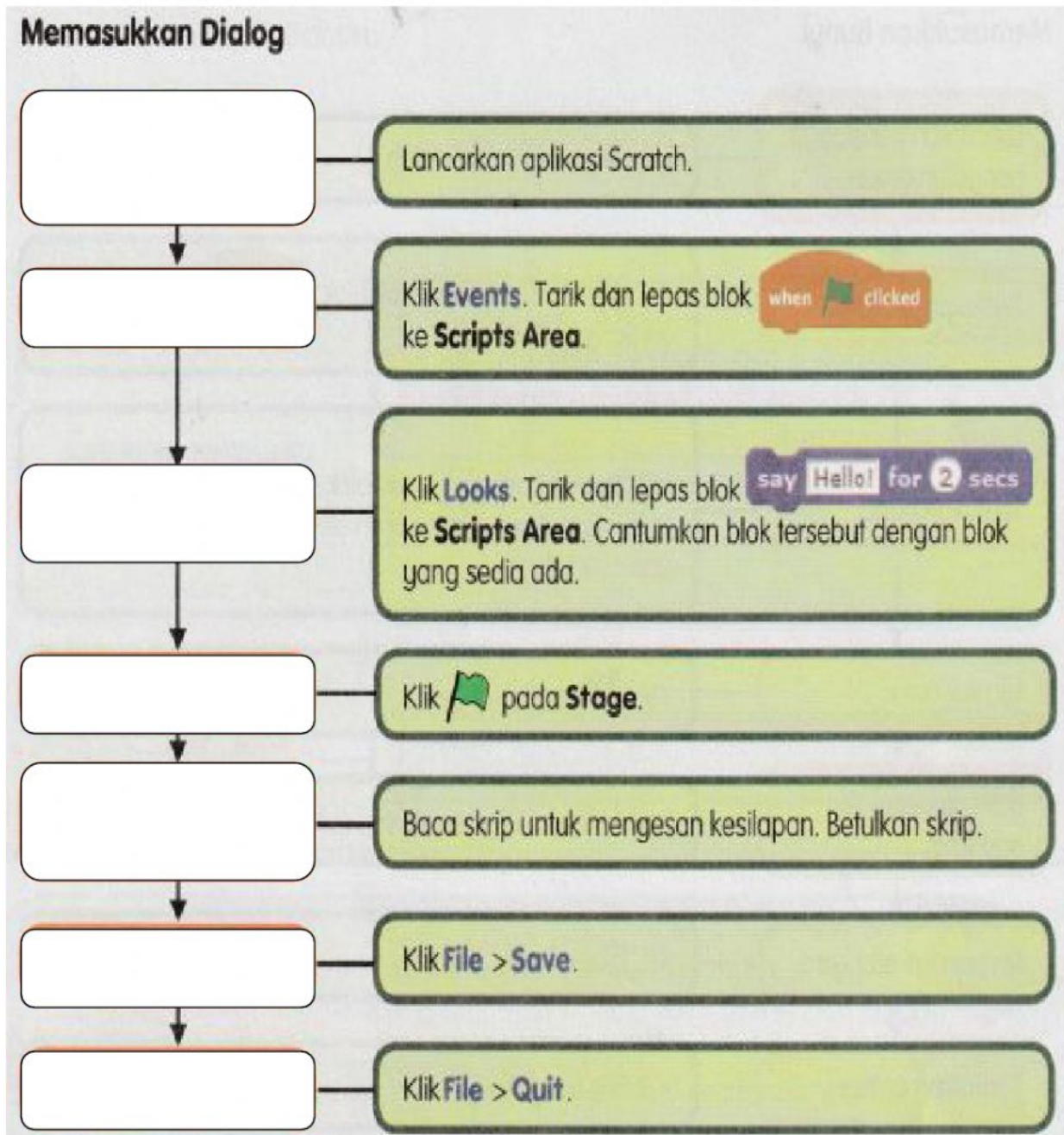


3.2 PERGERAKAN, DIALOG, BUNYI DAN OBJEK BAHARU. (MUKA SURAT 53 & 54)

- A. Lengkapkan carta alir memasukkan dialog semasa menggunakan aplikasi Scratch di bawah.



- B. Carta alir di bawah menunjukkan cara memasukkan bunyi dalam aplikasi Scratch. Isi tempat kosong dengan jawapan yang betul.

