

3.3 Menghasilkan Atur Cara Struktur Urutan.

Rujuk m/s 56 -59 di dalam buku teks.

1) Leretkan jawapan pada ruangan yang betul.

Setkan kedudukan awal peperti pada x:0, y:0.

Lancarkan peperti dalam tempoh 10 saat pada kedudukan x:0, y:0.

Lancarkan peperti dalam tempoh satu saat pada kedudukan x:150, y:0.

AMALI APLIKASI

Mengerakkan 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.	Events	when green flag clicked	when green flag clicked
	Motion	set x to 0 set y to 0	set x to 0 set y to 0
Tunggu selama 0.5 saat.	Control	wait 0.5 secs	when green flag clicked set x to 0 set y to 0 wait 0.5 secs glide 1 secs to x: 150 y: 0
Tunggu selama 0.5 saat.	Control	wait 0.5 secs	when green flag clicked set x to 0 set y to 0 wait 0.5 secs glide 1 secs to x: 150 y: 0 wait 0.5 secs glide 1 secs to x: 0 y: 0

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

2) Taipkan jawapan pada ruangan yang telah disediakan.

AMALI APLIKASI

Memaparkan Dialog

- Lancarkan aplikasi Scratch.
- Klik dan klik objek.
- Klik . Klik peperti **Boy 1** di **Sprite Library**. Klik OK.
- Klik . Klik peperti **Boy 5** di **Sprite Library**. Klik OK.
- Klik imej kecil **Boy 1** di **Sprite List**.
- Pilih kategori blok dan tarik blok ke berdasarkan jadual berikut.

Langkah	Kategori Blok	Blok Atur Cara	Segmen Atur Cara
Tentukan segmen atur cara dimulakan apabila diklik.	Events	when green flag clicked	when green flag clicked
Masukkan dialog "Hai, Najmi!" untuk dipaparkan selama dua saat.	Looks	say "Hai, Najmi!" for 2 secs	say "Hai, Najmi!" for 2 secs broadcast message
	Events	broadcast message	when green flag clicked say "Hai, Najmi!" for 2 secs broadcast message

- Klik imej kecil **Boy 5** di **Sprite List**.
- 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 mesej diterima	Events	when I receive message	when I receive message
Masukkan dialog "Oh! Hai, Naresh!" untuk dipaparkan selama dua saat.	Looks	say "Oh! Hai, Naresh!" for 2 secs	say "Oh! Hai, Naresh!" for 2 secs wait 2 secs say "Hai, Najmi!" for 2 secs

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

AMALI APLIKASI

Mengeluarkan Bunyi

- Lancarkan aplikasi Scratch.
- Klik . Klik peperti **dog 2** di **Sprite Library**. Klik OK.
- Klik imej kecil **Sprite 1** di **Sprite List**.
- 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.	Events	when green flag clicked	when green flag clicked
	Sound	play sound meow	when green flag clicked play sound meow

- Klik imej kecil **dog 2** di **Sprite List**.
- 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.	Events	when green flag clicked	when green flag clicked
Masukkan bunyi.	Control	wait 1 secs	when green flag clicked wait 1 secs play sound dog1
	Sound	play sound dog1	when green flag clicked wait 1 secs play sound dog1

- Klik pada **Stage**.
-
- Klik File > Save.
- Klik File > Quit.