

PENGHASILAN DAN PENGUJIAN ATUR CARA

• 3.1 Fitur-fitur Antara Muka Perisian Pengaturcaraan

RUJUKAN: BUKU TEKS M.S. 48 – 50

DSKP SK3.0/SP3.1

TP1

MODUL: PENGATURCARAAN

Standard Pembelajaran

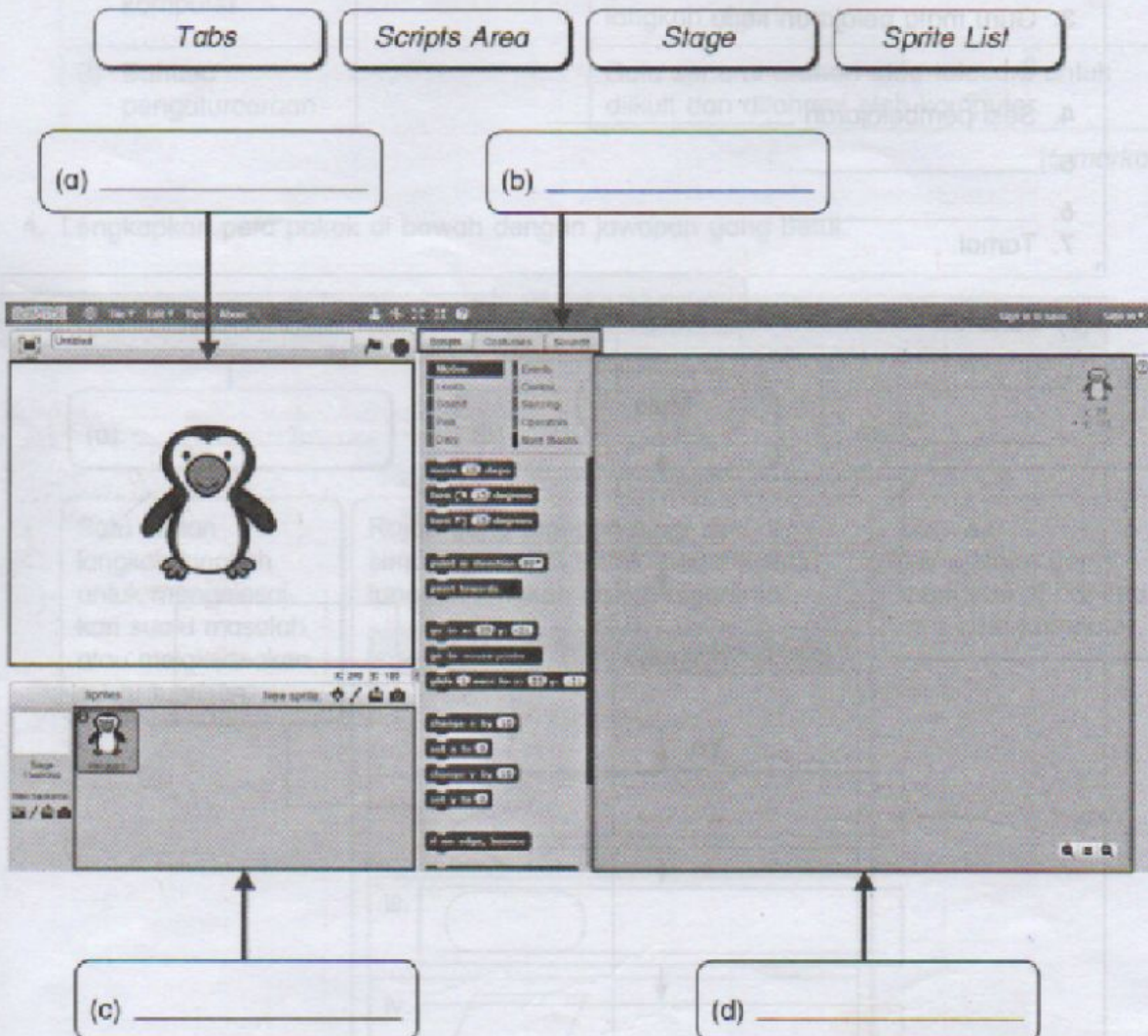
- 3.1 Mengenal pasti fitur-fitur pada antara muka perisian pengaturcaraan

Tahap
Penguasaan

TP1

Menyatakan sekurang-kurangnya 4 fitur pada antara muka dalam perisian pengaturcaraan

Rajah di bawah menunjukkan perisian pengaturcaraan Scratch 2.0. Nyatakan fitur-fitur pada antara muka perisian tersebut dalam ruangan yang disediakan.



PENGHASILAN DAN PENGUJIAN ATUR CARA

• 3.1 Fitur-fitur Antara Muka Perisian Pengaturcaraan

RUJUKAN: BUKU TEKS M.S. 48 – 50

DSKP SK3.0/SP3.1

TP1

MODUL: PENGATURCARAAN

Standard Pembelajaran

- 3.1 Mengenal pasti fitur-fitur pada antara muka perisian pengaturcaraan

Tahap Penguasaan	TP1	Menyatakan sekurang-kurangnya 4 fitur pada antara muka dalam perisian pengaturcaraan
------------------	-----	--

Rajah di bawah menunjukkan perisian pengaturcaraan Scratch 2.0. Nyatakan fitur-fitur pada antara muka perisian tersebut dalam ruangan yang disediakan.

Blocks Palette

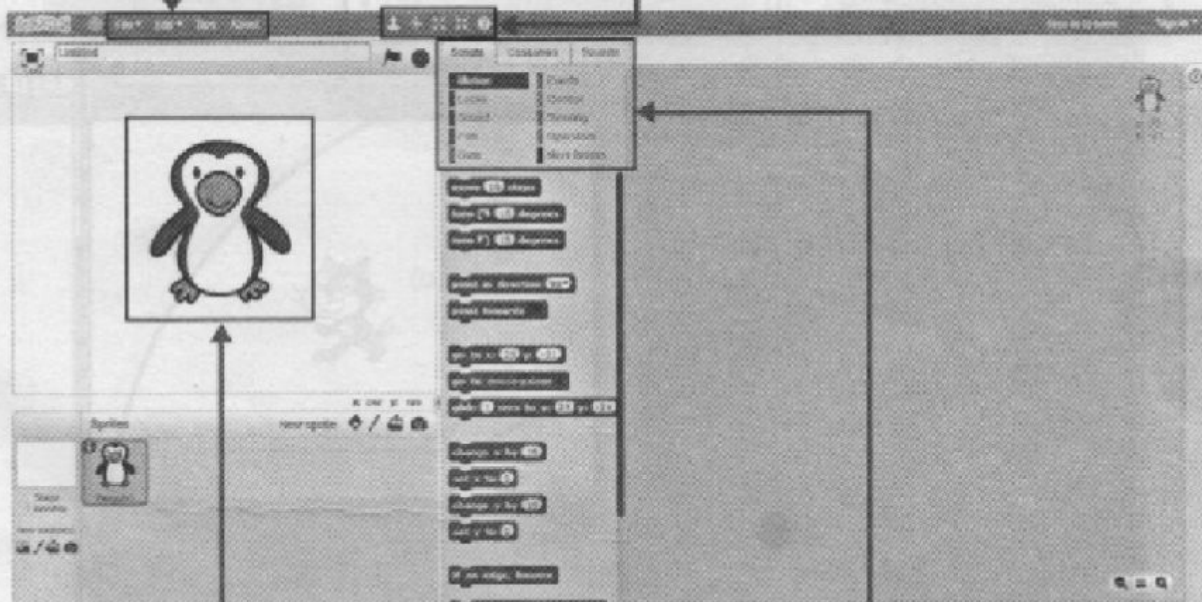
Bar Menu

Sprite

Cursor Tools

(a) _____

(b) _____



(c) _____

(d) _____

PENGHASILAN DAN PENGUJIAN ATUR CARA

• 3.1 Fitur-fitur Antara Muka Perisian Pengaturcaraan

RUJUKAN: BUKU TEKS M.S. 48 – 60

DSKP SK3.0/SP3.1

TP1

MODUL: PENGATURCARAAN

Standard Pembelajaran

- 3.1 Mengenal pasti fitur-fitur pada antara muka perisian pengaturcaraan

Tahap Penguasaan	TP1	Menyatakan sekurang-kurangnya 4 fitur pada antara muka dalam perisian pengaturcaraan
------------------	-----	--

Rajah di bawah menunjukkan perisian pengaturcaraan Scratch 1.4. Nyatakan fitur-fitur pada antara muka perisian tersebut dalam ruangan yang disediakan.

Block Palette

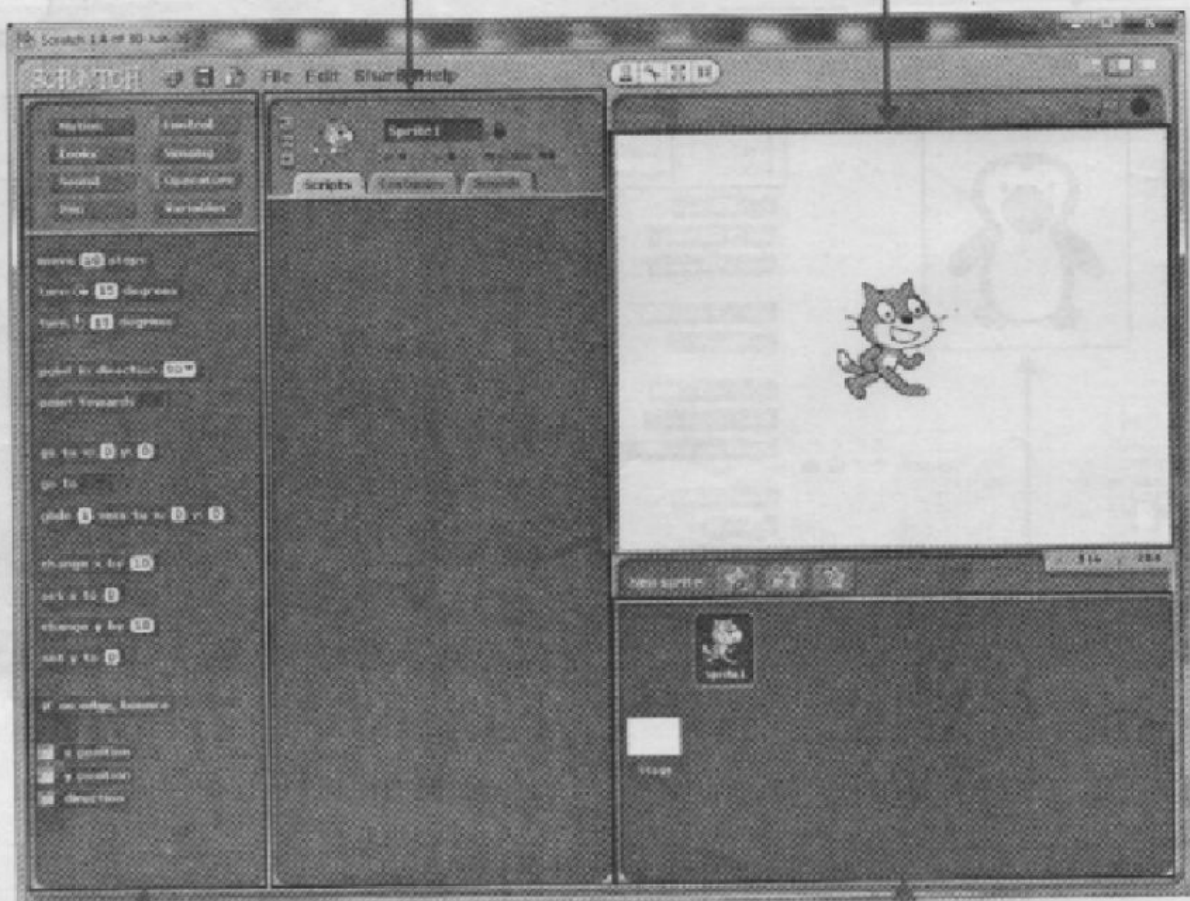
Sprite List

Stage

Scripts Area

(a)

(b)



(c)

(d)