



Galeri Multimedia

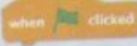
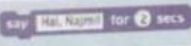
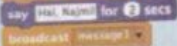
Memaparkan Dialog



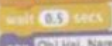
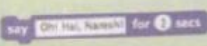
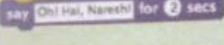
AMALI APLIKASI

Memaparkan Dialog

1. _____
2. Klik  dan klik objek.
3. Klik . Klik **peperi Boy 1** di **Sprite Library**. Klik OK.
4. Klik . Klik **peperi Boy 5** di **Sprite Library**. Klik OK.
5. Klik imej kecil **Boy 1** di **Sprite List**.
6. _____

Langkah	Kategori Blok	Blok Atur Cara	Segmen Atur Cara
Tentukan segmen atur cara dimulakan apabila  diklik.	Events		
Masukkan dialog " Hai, Najmi! " untuk dipaparkan selama dua saat.	Looks		
Sebarlah mesej.	Events		

7. Klik imej kecil **Boy 5** di **Sprite List**.

Langkah	Kategori Blok	Blok Atur Cara	Segmen Atur Cara
Tentukan segmen atur cara dimulakan apabila mesej diterima.	Events		
Tunggu selama 0.5 saat.	Control		
Masukkan dialog " Oh! Hai, Naresh! " untuk dipaparkan selama dua saat.	Looks		

11. Klik File > Save.

10. Baiki atur cara jika ada ralat.



CEKAT FOLIO

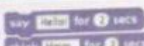
Membina Atur Cara yang Memaparkan Dialog

Bina satu atur cara yang memaparkan dialog antara tiga peperi haiwan. Uji atur cara dan baiki ralat sekiranya ada.



NOTA GURU

3.3.2
3.5

- Blok  akan memaparkan belon kata pada objek.
- Blok  akan memaparkan belon fikir pada objek.