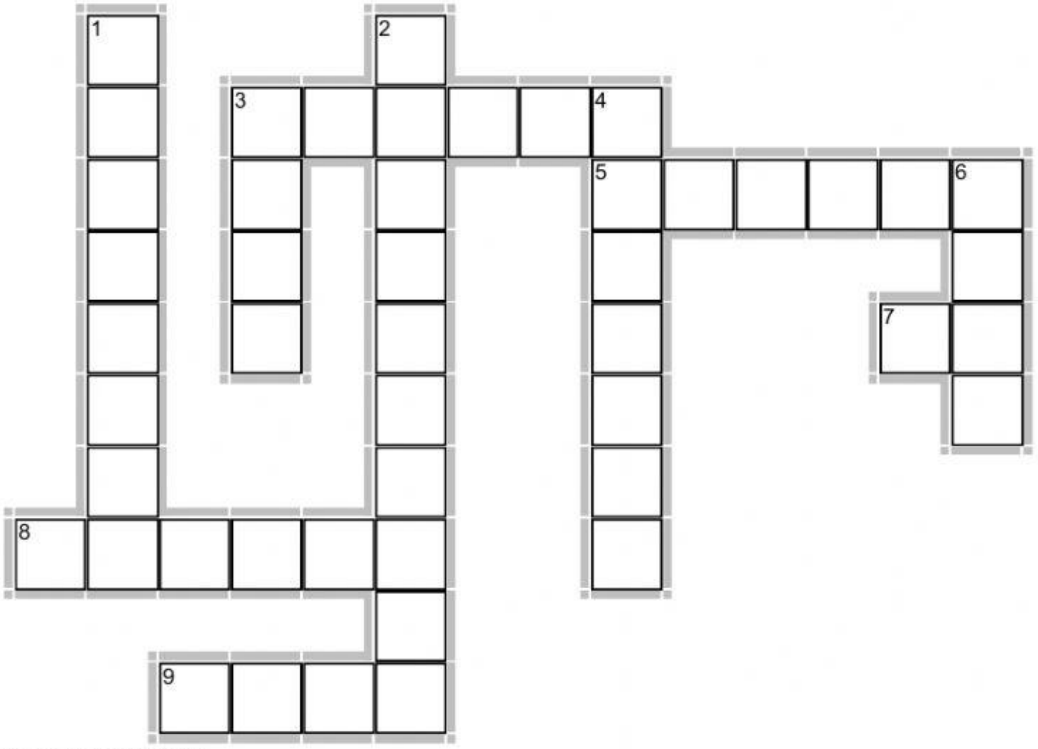


MENDATAR

3. Bagian untuk memberikan suara pada sprite.

5. Tempat untuk melihat dan memainkan hasil rancangan game.

7. Tombol bendera hijau yang digunakan untuk memulai permainan.

8. Objek atau karakter yang ditambahkan dalam game dan bisa di program.

9. Salah satu blok yang sangat penting dalam membuat program, karena di dalamnya ada perintah When green flag clicked yang artinya ketika bendera hijau pada canvas di-klik.

MENURUN

1. Tampilan yang digunakan sebagai latar belakang permainan.

2. Tampilan dengan mode layar penuh.

3. Perintah untuk menyimpan file permainan.

4. Kumpulan blok blok perintah yang akan kalian gunakan untuk memprogram.

6. Tombol untuk menghentikan permainan yang berupa lingkaran merah.

LIVEWORKSHEETS