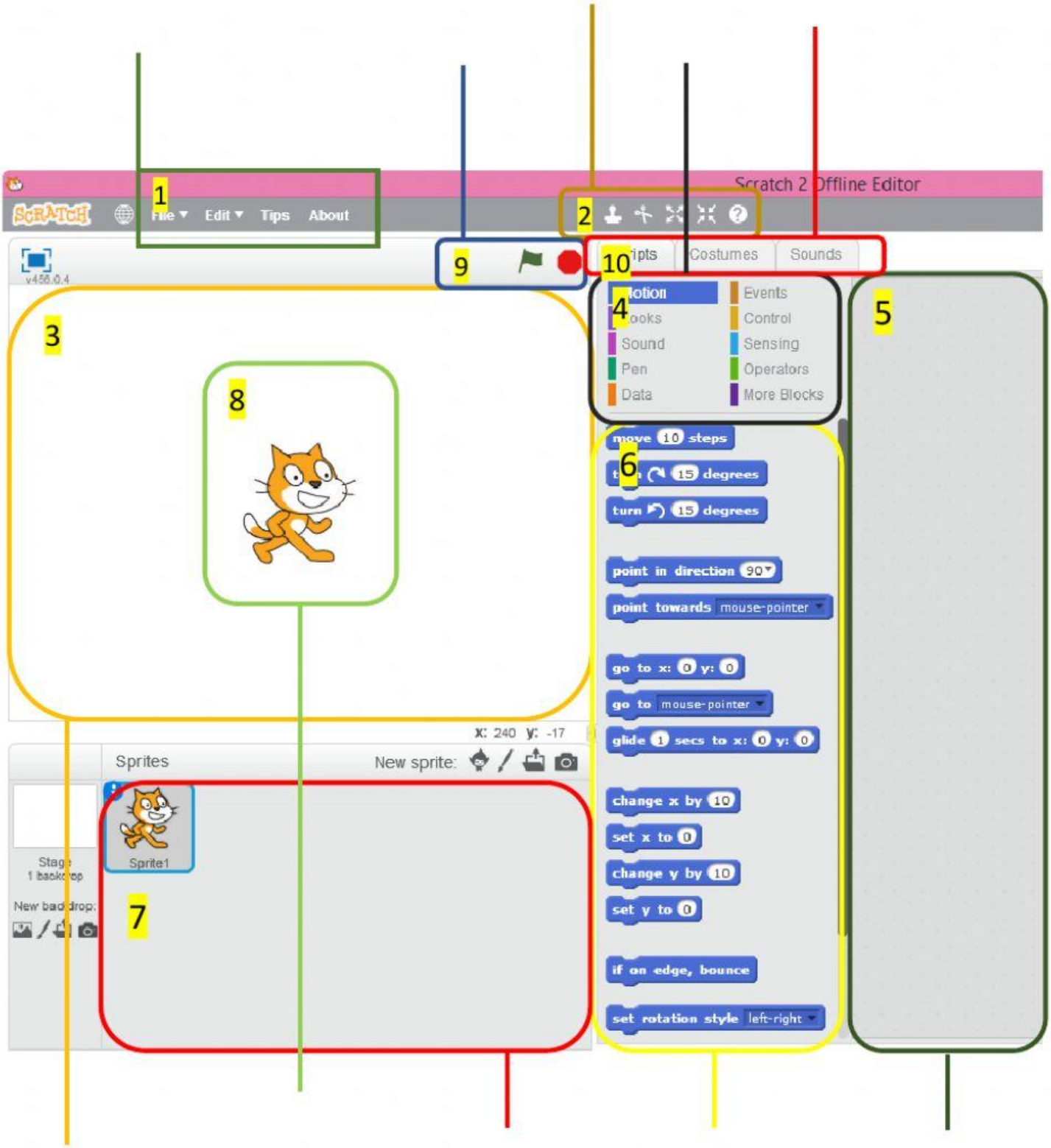
Nama :
Sekolah :

RBT tahun 4 : Pengaturcaraan

Mengenal pasti fitur-fitur pada antara muka perisian pengaturcaraan. Sila seret jawapan anda dalam ruangan jawapan kotak merah di sebelah nombor jawapan.



TMK tahun 4 : Pengaturcaraan

Mengenal pasti fungsi fitur-fitur pada antara muka perisian pengaturcaraan. Sila pilih jawapan yang betul.

Bar Menu	➲ Terdapat empat menu. ➲ Digunakan untuk pelbagai operasi seperti membuka dan menyimpan fail.
Sprite	➲ Merupakan imej grafik yang digunakan sebagai objek dan melakukan arahan seperti yang diatur cara. ➲ Dikenali juga sebagai peperi.
Play/ Stop	➲ Ikon bendera (⚑) diklik untuk memulakan pergerakan objek yang dirancang. ➲ Ikon oktagon merah (●) diklik untuk memberhentikan pergerakan objek.
Cursor Tools	Mengandungi beberapa pilihan untuk menduplikasi, menghapuskan, membesarkan dan mengecilkan **Sprite** serta memberikan bantuan kepada pengguna.
Tabs	Mempunyai menu **Scripts, Costumes** dan **Sounds** untuk merancang pergerakan objek, memaparkan **Costumes** dan memasukkan unsur bunyi.
Blocks Palette	Mengandungi 10 menu yang boleh digunakan untuk memberikan arahan kepada objek yang dipilih untuk menjalankan tugas yang dikehendaki.
Stage	Berfungsi sebagai pentas untuk **Sprite** bergerak dan berinteraksi.
Sprite List	Memaparkan **Sprite** yang digunakan dalam projek.
Scripts Area	Menempatkan blok atur cara dalam **Blocks Palette** bagi membentuk atur cara yang dikehendaki.

Pilih jawapan yang betul

MARI GUNAKAN FITUR DALAM SCRATCH

Bagi memulakan projek, kita perlu menetapkan pemula dalam menu **Events**. Terdapat beberapa blok dalam menu **Events** yang boleh dipilih sebagai pemula.

when clicked — **Sprite** akan beraksi apabila ikon diklik.

when space key pressed — **Sprite** akan beraksi apabila kekunci **bar palang** (**space bar**) diketik.

when this sprite clicked — **Sprite** akan beraksi apabila kursor dibawa kepadanya dan diklik.

A. MENGGERAKKAN OBJEK

Kita perlu menggunakan blok yang terdapat dalam menu **Motion** pada **Tabs Scripts**. Blok ini membolehkan **Sprite** bergerak bergantung pada nilai langkah yang ditetapkan.

Sila pilih kategori blok atur cara yang betul

Blok Atur Cara	Kategori Blok	Kegunaan
when clicked	Events	Memulakan segmen atur cara.
set x to 0	Motion	Menetapkan kedudukan Sprite.
set y to 0		
play sound meow	Sound	Memainkan bunyi yang dipilih.
glide 1 secs to x: 0 y: 0	Motion	Bergerak atau meluncur ke kedudukan tertentu dalam tempoh masa yang dipilih.
say Hello! for 2 secs	Looks	Memasukkan dialog dalam tempoh masa yang dipilih.