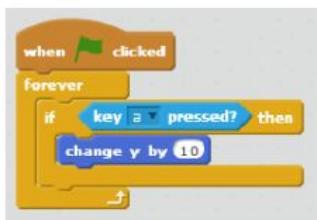


6



Hasil dari instruksi algoritma diatas objek akan bergerak ke.....

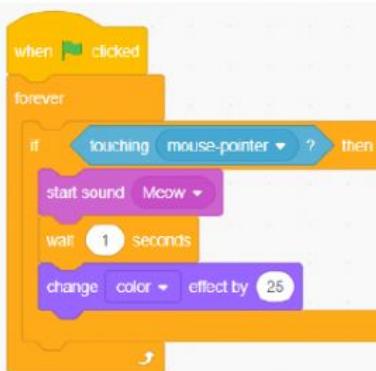
- A. Atas
 - B. Kanan
 - C. Bawah
 - D. Kiri
7. Bahasa pemrograman Scratch dibuat berdasarkan sistem matematika yang menentukan tiap titik dalam bidang dengan menggunakan bilangan koordinat x (absis) dan koordinat y (koordinat). Sistem matematika tersebut adalah.....
- A. Sistem geometri
 - B. Sistem aljabar
 - C. Sistem koordinat kartesius
 - D. Sistem kuadran
8. Struktur perulangan atau loop digunakan untuk.....
- A. Mengulang suatu blok perintah sampai kondisi tertentu
 - B. Mengulang satu blok perintah sampai kondisi kedua
 - C. Mengulang suatu blok perintah sampai kondisi terakhir
 - D. Mengulang dua blok perintah sampai kondisi tertentu
9. Pada pemrograman visual Scratch 2.0, ditulis instruksi perintah algoritma seperti berikut:



Hasil dari instruksi algoritma diatas adalah:

- A. Lakon sprite akan bergerak maju dan mundur dengan mengeluarkan suara meong sebanyak 10 kali ketika tombol bendera diklik.
- B. Lakon sprite akan bergerak maju dan mundur dengan mengeluarkan suara meong diringi suara drum sebanyak 0.25 ketukan yang diulang selama 10 kali ketika tombol bendera diklik.
- C. Lakon sprite akan bergerak maju dan mengeluarkan suara meong sebanyak 10 kali ketika tombol bendera diklik.
- D. Lakon sprite akan bergerak maju dan mundur dengan mengeluarkan suara meong diringi suara drum sebanyak 0.25 ketukan yang diulang selama 10 kali.

10. Apa yang dilakukan oleh script berikut:



- A. Membuat sprite bergerak memutar jika dikenai mouse
- B. Membuat sprite berganti kostum jika dikenai mouse
- C. Membuat sprite berganti warna dan bersuara jika dikenai mouse
- D. Membuat sprite berubah ukuran jika dikenai mouse