

NAMA : _____

KELAS : _____

REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI TAHUN 4 (ASAS PENGATURCARAAN)

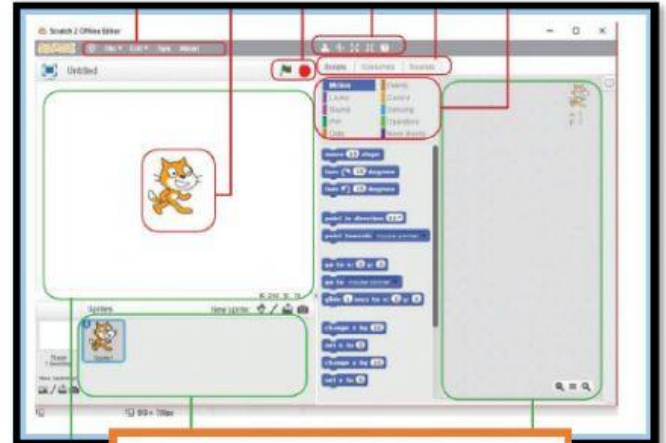
MENGENAL FITUR ANTARAMUKA PERISIAN 'SCRATCH'

NOTA RINGKAS

1. Pada pelajaran ini, murid-murid akan mempelajari bagaimana untuk melakukan asas pengaturcaraan menggunakan perisian 'Scratch'. Anda boleh download di Google Play dan Playstore dengan kata kunci 'ScratchJr'. Antaramuka perisian ini adalah lebih kurang sama di dalam buku teks RBT tahun 4.



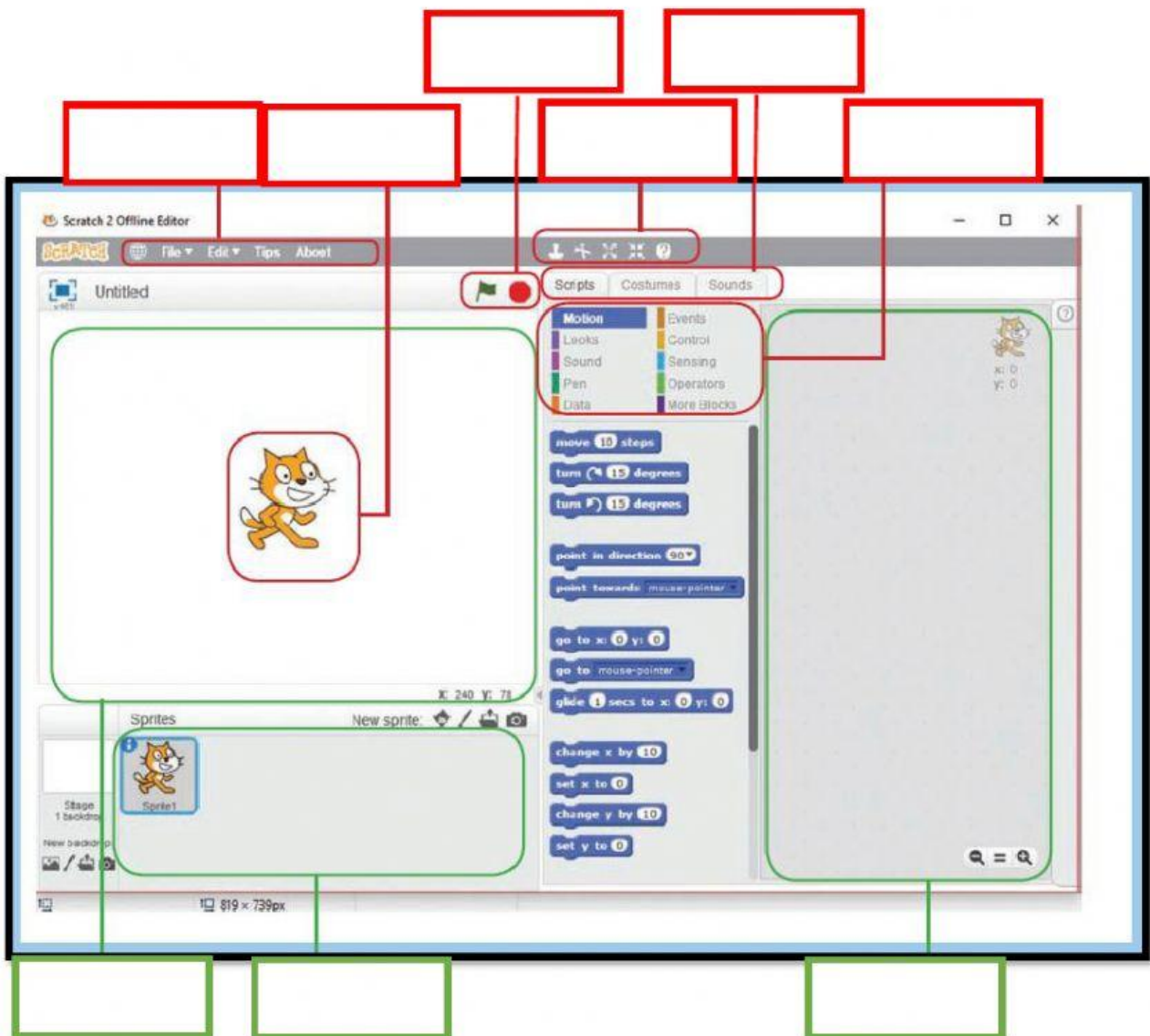
PERISIAN SCRATCHJR
UNTUK TELEFON PINTAR



PERISIAN SCRATCH
UNTUK KOMPUTER

2. Murid-murid akan menggunakan perisian yang dinamakan 'SCRATCH' untuk melakukan pengaturcaraan asas. Penggunaan perisian ini adalah mudah kerana murid hanya perlu melengkapkan 'script' yang sedia ada dalam perisian ini. Murid tidak perlu menulis kod arahan yang kompleks, perisian ini akan membantu murid-murid membina kod asas dengan mudah.
3. Sebelum kita membina pengaturcaraan, kita perlu kenal perisian yang akan digunakan dalam pembelajaran ini. Sila rujuk buku teks RBT tahun 4 muka surat 86 dan 87 untuk fungsi antaramuka perisian Scratch ini.

Sila Lengkapi Jawapan di bawah.



Sprite

Tabs

Stage

Bar Menu

Blocks Palette

Scripts Area

Play/Stop

Cursor Tools

Sprite List