

3.3 Menghasilkan Atur Cara Struktur Urutan.

Rujuk m/s 56 -59 di dalam buku teks.

1) Leretkan jawapan pada ruangan yang betul.

Setkan kedudukan awal pepi pada x:0, y:0.

Luncurkan pepi dalam tempoh 10 saat pada kedudukan x:0, y:0.

Luncurkan pepi dalam tempoh satu saat pada kedudukan x:150, y:0.

AMALI APLIKASI

Mengerakkan Objek dengan Kadar Kelajuan Berbeza

- Lancarkan aplikasi Scratch.
- Pilih kategori blok dan tarik blok ke **Script Area** berdasarkan jadual berikut.

Langkah	Kategori Blok	Blok Atur Cara	Segmen Atur Cara
Tentukan segmen atur cara dimulakan apabila diklik.	Events	when green flag clicked	when green flag clicked
	Motion	set x to 0 set y to 0	set x to 0 set y to 0
Tunggu selama 0.5 saat.	Control	wait 0.5 secs	when green flag clicked set x to 0 set y to 0 wait 0.5 secs
	Motion	glide 1 secs to x:150 y:0	glide 1 secs to x:150 y:0
Tunggu selama 0.5 saat.	Control	wait 0.5 secs	when green flag clicked set x to 0 set y to 0 wait 0.5 secs glide 1 secs to x:150 y:0 wait 0.5 secs
	Motion	glide 10 secs to x:0 y:0	glide 10 secs to x:0 y:0

- Klik pada **Stage**.
- Baki atur cara jika ada ralat.
- Klik File > Save.
- Klik File > Quit.

2) Taipkan jawapan pada ruangan yang telah disediakan.

AMALI APLIKASI

Memaparkan Dialog

- Lancarkan aplikasi Scratch.
- Klik dan klik objek.
- Klik . Klik pepi **Boy 1** di **Sprite Library**. Klik OK.
- Klik . Klik pepi **Boy 5** di **Sprite Library**. Klik OK.
- Klik imej kecil **Boy 1** di **Sprite List**.
- Pilih kategori blok dan tarik blok ke berdasarkan jadual berikut.

Langkah	Kategori Blok	Blok Atur Cara	Segmen Atur Cara
Tentukan segmen atur cara dimulakan apabila diklik.	Events	when green flag clicked	when green flag clicked
Masukkan dialog "Hai, Najmi!" untuk dipaparkan selama dua saat.	Looks	say Hai, Najmi! for 2 secs	say Hai, Najmi! for 2 secs broadcast message
	Events	responded message	

- Klik imej kecil **Boy 5** di **Sprite List**.
- Pilih kategori blok dan tarik blok ke **Script Area** berdasarkan jadual berikut.

Langkah	Kategori Blok	Blok Atur Cara	Segmen Atur Cara
Tentukan segmen atur cara dimulakan apabila mesej diterima	Events	when I receive message	when I receive message
	Control	wait 0.5 secs	wait 0.5 secs
Masukkan dialog "Oh! Hai, Naresh!" untuk dipaparkan selama dua saat.	Looks	say Oh! Hai, Naresh! for 2 secs	say Oh! Hai, Naresh! for 2 secs

- Klik pada **Stage**.
- Baki atur cara jika ada ralat.
- Klik File > Save.
- Klik File > Quit.

AMALI APLIKASI

Mengeluarkan Bunyi

- Lancarkan aplikasi Scratch.
- Klik . Klik pepi **dog2** di **Sprite Library**. Klik OK.
- Klik imej kecil **Sprite 1** di **Sprite List**.
- Pilih kategori blok dan tarik blok ke **Script Area** berdasarkan jadual berikut.

Langkah	Kategori Blok	Blok Atur Cara	Segmen Atur Cara
Tentukan segmen atur cara dimulakan apabila diklik.	Events	when green flag clicked	when green flag clicked
	Sound	play sound meow	play sound meow

- Klik imej kecil **dog2** di **Sprite List**.
- Pilih kategori blok dan tarik blok ke **Script Area** berdasarkan jadual berikut.

Langkah	Kategori Blok	Blok Atur Cara	Segmen Atur Cara
Tentukan segmen atur cara dimulakan apabila diklik.	Events	when green flag clicked	when green flag clicked
	Control	wait 1 secs	wait 1 secs
Masukkan bunyi.	Sound	play sound dog1	play sound dog1

- Klik pada **Stage**.
-
- Klik File > Save.
- Klik File > Quit.