

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 peperi pada x:0, y:0. | Luncurkan peperi dalam tempoh 10 saat pada kedudukan x:0, y:0. | Luncurkan peperi dalam tempoh satu saat pada kedudukan x:150, y:0. |
|---|--|--|

AMALI APLIKASI

Menggerakkan 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 | | |
| <div style="background-color: yellow; width: 100px; height: 20px;"></div> | Motion | | |
| Tunggu selama 0.5 saat. | Control | | |
| <div style="background-color: yellow; width: 100px; height: 20px;"></div> | Motion | | |
| Tunggu selama 0.5 saat. | Control | | |
| <div style="background-color: yellow; width: 100px; height: 20px;"></div> | Motion | | |

- Klik pada **Stage**.
- Baiki 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 **peperi Boy 1** di **Sprite Library**. Klik OK.
- Klik . Klik **peperi 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 | | |
| Masukkan dialog "Hai, Najmi!" untuk dipaparkan selama dua saat. | Looks | | |
| <div style="background-color: yellow; width: 100px; height: 20px;"></div> | Events | | |

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