

Markah

Nama :

Kelas :

MENGENALI FITUR ANTARA MUKA PERISIAN PENGATURCARAAN

Seret dan letakkan fitur-fitur dibawah di tempat yang betul.

Bar
Menu

Sprite

Play/
Stop

Tabs

Blocks
Palette

Stage

Sprite
List

Scripts
Area

The screenshot shows the Scratch IDE interface. Red boxes and lines are used to identify specific features:

- Bar Menu:** The top menu bar containing File, Edit, Tutorials, and See Project Page.
- Sprite:** The area on the right side of the stage where the sprite is displayed.
- Play/Stop:** The green flag icon and the red stop button in the top right corner.
- Tabs:** The tabs for Code, Costumes, and Sounds on the left side.
- Blocks Palette:** The left sidebar containing various blocks like Motion, Looks, Sound, Events, Control, Sensing, Operators, Variables, and My Blocks.
- Stage:** The central area where the background and stage are visible.
- Sprite List:** The area at the bottom right showing the list of sprites in the project.
- Scripts Area:** The area at the bottom left where scripts are written.

MENGENALI FITUR ANTARA MUKA PERISIAN PENGATURCARAAN

Padankan fitur-fitur dibawah dengan fungsi yang betul.

**Bar
Menu**

Dikenali sebagai peperi. Merupakan imej grafik yang digunakan sebagai objek dan melakukan arahan seperti yang diatur cara.

**Blocks
Palette**

Digunakan untuk pelbagaikan operasi seperti membuka dan menyimpan fail.

Sprite

Ikon  diklik untuk memulakan pergerakan objek yang dirancang. Ikon octagon merah  diklik untuk memberhentikan pergerakan objek.

**Play/
Stop**

Mempunyai menu **Scripts**, **Costumes** dan **Sounds** untuk merancang pergerakan objek, memaparkan **Costumes** dan memasukkan unsur bunyi.

Tabs

Menempatkan blok atur cara dalam **Blocks Palette** bagi membentuk atur cara yang dikehendaki.

Stage

Mengandungi menu-menu yang boleh digunakan untuk memberikan arahan kepada objek yang dipilih untuk menjalankan tugas yang dikehendaki.

**Sprite
List**

Berfungsi sebagai pentas untuk **Sprite** bergerak dan berinteraksi.

**Scripts
Area**

Memaparkan **Sprite** yang digunakan dalam projek.