

TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI

TAHUN 6

NAMA :

TARIKH :

Uji atur cara.

Tentukan peristiwa.

Tentukan pergerakan.

Tamatkan aplikasi.

Lancarkan perisian
Pengaturcaraan.

Simpan fail atur
cara.

Baiki atur cara jika
ada ralat.

Dalam aplikasi Scratch, objek boleh digerakkan dengan menggunakan blok yang terdapat dalam kategori **Events** dan **Motion**.



AMALI APLIKASI

Menggerakkan Objek



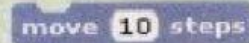
Lancarkan aplikasi Scratch.



Klik **Events**. Tarik dan lepas blok ke **Scripts Area**.



Klik **Motion**. Tarik dan lepas blok ke **Scripts Area**. Cantumkan blok tersebut dengan blok yang sedia ada pada bahagian bawah.



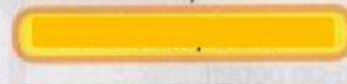
Klik  pada **Stage**.



Baca skrip untuk mengesan kesilapan. Betulkan skrip.



Klik **File** > **Save**.



Klik **File** > **Quit**.