TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI

TAHUN 6

NAMA : _____ TARIKH : _____

- Uji atur cara.
- Tentukan peristiwa.
- Tentukan dialog
- Tamatkan aplikasi.
- Lancarkan perisian Pengaturcaraan.
- Simpan fail atur cara.
- Baiki atur cara jika ada ralat.

Dalam aplikasi Scratch, dialog boleh dipaparkan pada objek dengan menggunakan blok yang terdapat dalam kategori **Events** dan **Looks**.

AMALI APLIKASI

Memasukkan Dialog

- _____ — Lancarkan aplikasi Scratch.
- _____ — Klik **Events**. Tarik dan lepas blok when clicked ke **Scripts Area**.
- _____ — Klik **Looks**. Tarik dan lepas blok say Hello! for 2 secs ke **Scripts Area**. Cantumkan blok tersebut dengan blok yang sedia ada.
- _____ — Klik pada **Stage**.
- _____ — Baca skrip untuk mengesan kesilapan. Betulkan skrip.
- _____ — Klik **File** > **Save**.
- _____ — Klik **File** > **Quit**.

LIVEWORKSHEETS