

Nama :

Sekolah :

RBT tahun 4 : Pengaturcaraan

Mengenal pasti fitur-fitur pada antara muka perisian pengaturcaraan.
Sila tulis jawapan anda.

The image shows the Scratch 2 Offline Editor interface with ten numbered callouts pointing to specific features:

- 1**: Points to the top menu bar (File, Edit, Tips, About).
- 2**: Points to the top toolbar (New, Open, Save, Print, Help).
- 3**: Points to the Stage area.
- 4**: Points to the left sidebar menu (Motion, Looks, Sound, Pen, Data, Events, Control, Sensing, Operators, More Blocks).
- 5**: Points to the right sidebar (Scripts area).
- 6**: Points to a 'turn 15 degrees' block in the Scripts area.
- 7**: Points to the Sprites panel (New sprite, Sprite1).
- 8**: Points to the Cat sprite on the Stage.
- 9**: Points to the 'When green flag clicked' event block.
- 10**: Points to the 'move 10 steps' block.

Below the interface, there are five empty boxes for answers, each connected by a line to one of the numbered callouts:

- Box 1 (connected to 1)
- Box 2 (connected to 2)
- Box 3 (connected to 3)
- Box 4 (connected to 4)
- Box 5 (connected to 5)

A) Padankan fitur dengan fungsinya.

Sprite	Memaparkan Sprite yang digunakan dalam projek.
Scripts Area	Untuk menduplikasi, menghapuskan, membesarkan dan mengecilkan Sprite serta memberikan bantuan kepada
Stage	Sebagai pentas untuk Sprite bergerak dan berinteraksi.
Play/Stop	Menempatkan blok atur cara dalam Blocks Palette bagi membentuk atur cara.
Tabs	Terdapat empat menu untuk pelbagai operasi seperti membuka dan mneyimpan fail
Cursor Tools	Imej grafik yang digunakan sebagai objek dan melakukan arahan seperti yang diatur cara.
Sprite List	Mempunyai menu Sprite , Costumes dan Sounds untuk merancang pergerakan objek, memaparkan Costumes dan
Blocks Palette	Mengandungi 10 menu yang digunakan untuk memberikan arahan kepada objek yang dipilih.
Bar Menu	Ikon bendera untuk memulakan pergerakan objek dan ikon oktagon untuk memberhentikan peraerakan