Menggerakkan Objek

Lancarkan perisian pengaturcaraan.	Lancarkan aplikasi Scratch.
Tentukan peristiwa.	Klik **Events**. Tarik dan lepas blok when clicked ke **Scripts Area**.
Tentukan pergerakan.	Klik **Motion**. Tarik dan lepas blok move 10 steps ke **Scripts Area**. Cantumkan blok tersebut dengan blok yang sedia ada pada bahagian bawah.
Uji atur cara.	Klik pada **Stage**.
Baiki atur cara jika ada ralat.	Baca skrip untuk mengesan kesilapan. Betulkan skrip.
Simpan fail atur cara.	Klik **File** > **Save**.
Tamatkan aplikasi.	Klik **File** > **Quit**.

LIVEWORKSHEETS