

Nama :

Kelas :

RBT tahun 4 : Pengaturcaraan

Mengenal pasti fitur-fitur pada antara muka perisian pengaturcaraan.

Sila seret jawapan anda dalam ruangan jawapan kotak merah di sebelah nombor jawapan.

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, etc.).
- 3**: Points to the Stage area (the main workspace).
- 4**: Points to the Blocks palette (Motion, Looks, Sound, etc.).
- 5**: Points to the Scripts area (the right-hand workspace).
- 6**: Points to a specific block in the Scripts area (a 'go to' block).
- 7**: Points to the Sprites area (the bottom-left workspace).
- 8**: Points to a specific sprite (the cat sprite).
- 9**: Points to the Stage area (the main workspace).
- 10**: Points to the top toolbar (New, Open, Save, etc.).

TMK tahun 4 : Pengaturcaraan

Mengenal pasti fungsi fitur-fitur pada antara muka perisian pengaturcaraan.
Sila pilih jawapan yang betul.

- ☐ Terdapat empat menu.
☐ Digunakan untuk pelbagai operasi seperti membuka dan menyimpan fail.
- ☐ Merupakan imej grafik yang digunakan sebagai objek dan melakukan arahan seperti yang diatur cara.
☐ Dikenali juga sebagai peperi.
- ☐ Ikon bendera (🚩) diklik untuk memulakan pergerakan objek yang dirancang.
☐ Ikon oktagon merah (●) diklik untuk memberhentikan pergerakan objek.
- ☐ Mengandungi beberapa pilihan untuk menduplikasi, menghapuskan, membesarkan dan mengecilkan **Sprite** serta memberikan bantuan kepada pengguna.
- ☐ Mempunyai menu **Scripts**, **Costumes** dan **Sounds** untuk merancang pergerakan objek, memaparkan **Costumes** dan memasukkan unsur bunyi.
- ☐ Mengandungi 10 menu yang boleh digunakan untuk memberikan arahan kepada objek yang dipilih untuk menjalankan tugas yang dikehendaki.
- ☐ Berfungsi sebagai pentas untuk **Sprite** bergerak dan berinteraksi.
- ☐ Memaparkan **Sprite** yang digunakan dalam projek.
- ☐ Menempatkan blok atur cara dalam **Blocks Palette** bagi membentuk atur cara yang dikehendaki.

Pilih jawapan yang betul

MARI GUNAKAN FITUR DALAM SCRATCH

Bagi memulakan projek, kita perlu menetapkan pemula dalam menu **Events**. Terdapat beberapa blok dalam menu **Events** yang boleh dipilih sebagai pemula.

when  clicked akan beraksi apabila ikon  diklik.

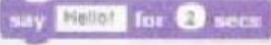
when space  key pressed **Sprite** akan beraksi apabila kekunci **bar palang** diketik.

when this sprite clicked **Sprite** akan beraksi apabila kursor dibawa kepadanya dan diklik.

A. MENGERAKKAN OBJEK

Kita perlu menggunakan blok yang terdapat dalam menu pada **Tab Scripts**. Blok ini membolehkan **Sprite** bergerak bergantung pada nilai langkah yang ditetapkan.

Sila pilih kategori blok atur cara yang betul

Blok Atur Cara	Kategori Blok	Kegunaan
	 	Memulakan segmen atur cara.
	 	Menetapkan kedudukan Sprite .
		
	 	Memainkan bunyi yang dipilih.
	 	Bergerak atau meluncur ke kedudukan tertentu dalam tempoh masa yang dipilih.
	 	Memasukkan dialog dalam tempoh masa yang dipilih.