ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN VISUAL

NAMA :_____

NOMOR :_____

KELAS : _____

1. **JODOHKAN DENGAN JAWABAN YANG BENAR ANTARA KIRI DAN KANAN !**
   - **Karakter dalam scratch**
   - **Bergerak ke kanan beberapa langkah**
   - **Bergerak meluncur**
   - **Mengganti kostum berikutnya**
   - **Menggerakkan sprite pada koordinat x dan y dalam stage**

2. **KEGUNAAN MENU**
   - ❖ **MOTION**
   - ❖ **LOOKS**
   - ❖ **SOUND**
   - ❖ **CONTROL**
   - ❖ **EVENT**

untuk menggerakan sprite

untuk mengatur kapan script atau kode pada sprite berjalan

untuk mengatur tampilan sprite

untuk mengatur suara

untuk mengontrol kode bagaimana berjalannya

3. **JODOHKAN MENU EVENT !**

Menunggu 1 detik lalu lanjut ke blok berikutnya

Menjalankan script ketika sprite diklik

Menjalankan script ketika backdrop berganti

Menjalankan script ketika spasi ditekan

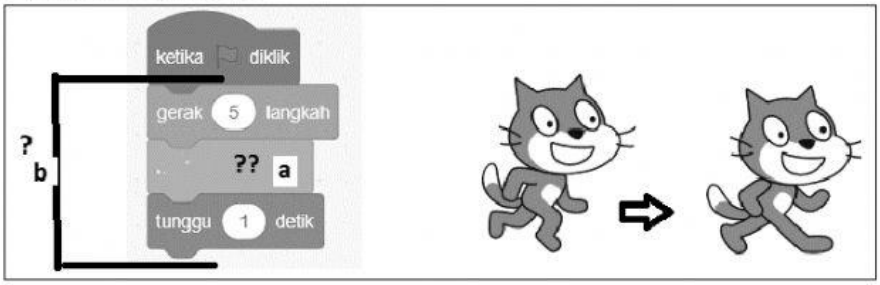
Menjalankan script ketika bendera hijau diklik

4. Jika kita ingin mengubah Bahasa pada perintah-perintah yang ada di Scratch, maka ikon yang dapat kita pilih adalah _____

sedangkan untuk menambahkan Sprite, maka ikon yang kita klik adalah _____ dan ikon _____ untuk mengubah atau mengganti Backdrop.

LIVEWORKSHEETS

5. Lihat gambar berikut ini !



a. Jelaskan supaya kucing gerakan kaki dan tangan berubah seperti berjalan, maka blok kode perlu ditambahkan perintah apa?

b. Jelaskan supaya sprite kucing dapat terus berjalan berulang-ulang dan selama program tidak distop, maka perlu ditambah perintah apa?

LIVEWORKSHEETS