SCRATCH

kehidupan sehari hari kita sering menemui permasalahan yang melibatkan perhitungan sederhana. Bukankah menarik bila kita bisa membuat program sederhana menggunakan aplikasi scratch untuk memudahkan kita?

LIVEWORKSHEETS

KAKULATOR PENJUMLAHAN SEDERHANA

Nama :

Kelas :

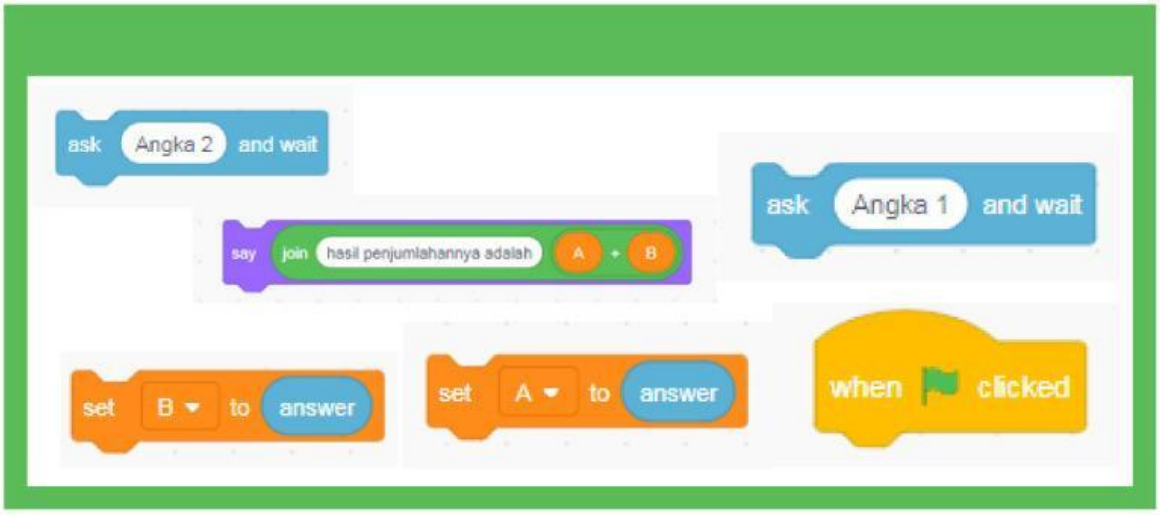
No :

Petunjuk :

1. lengkapi identitas kalian pada formulir berikut dan sertakan bagikan link hasil program scratch kalian
2. Susunlah kembali blok pemrograman scratch berikut
3. tarik blok yang sudah disediakan kedalam tempat yang sudah disiapkan dengan tepat

AREA PENYUSUNAN KODE

1
2
3
4
5
6

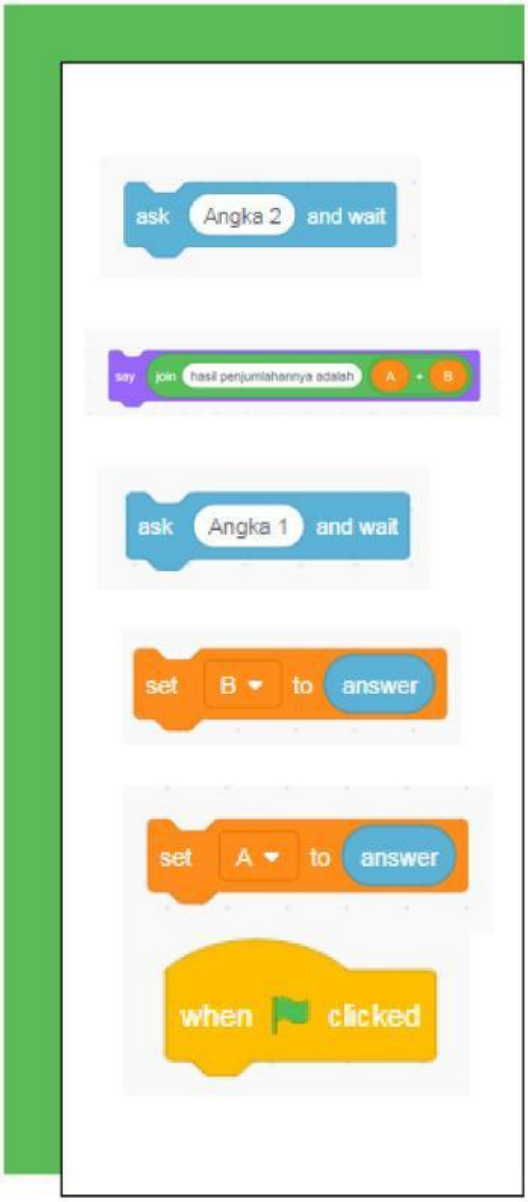


LIVEWORKSHEETS

KAKULATOR PENJUMLAHAN SEDERHANA

Petunjuk :

1. lengkapi identitas kalian
2. jodohkanlah blok tersebut sesuai kategorinya



1. Motion
2. Looks
3. Sound
4. Events
5. Control
6. Sensing
7. Operators
8. Variables

LIVEWORKSHEETS

KAKULATOR PENJUMLAHAN SEDERHANA

Petunjuk :

1. lengkapi identitas kalian
2. isilah bagian yang hilang pada pernyataan berikut ditandai dengan titik-titik

1. Scratch adalah bahasa pemrograman visual yang dirancang khusus untuk memperkenalkan konsep pemrograman kepada anak-anak dan pemula. Dengan antarmuka yang intuitif dan berbasis (.....) , Scratch memungkinkan pengguna untuk membuat animasi, game, dan cerita interaktif tanpa harus menulis kode teks yang kompleks.

2. Lingkungan pemrograman Scratch terdiri dari beberapa area utama, yaitu area kerja, area blok, dan area tampilan. Area kerja adalah tempat di mana pengguna dapat melihat (.....) akhir dari program yang dibuat. Area blok berisi berbagai macam blok perintah yang dapat disusun untuk membentuk program. Sedangkan area (.....) menunjukkan objek-objek yang digunakan dalam program, seperti sprite (karakter) dan latar belakang.

LIVEWORKSHEETS