**KEBERAGAMAN SIDOARJO**

Sprite: 1.Avery

2.Abby

3.The end

Background:

-Patung udang dan bandeng

-Alun-alun Sidoarjo

-Tambak

-Candi Pari

Script:

\*Avery:

-ketika bendera hijau ditekan (kejadianl)

-Tampilkan (Tampilan)

-Ganti kostum ke <avery-b> (Tampilan)

-ganti latar ke <Patung undang Bandeng> (Tampilan)

-Pergi ke x: <-132> y: <-108> (Gerakan)

-atur ukuran ke <70%> (Tampilan)

-Tunggu 2 detik (Kontrol)

-Katakan <Hai, saya Anggi> (Tampilan)

-Tunggu 2 Detik (Kontrol)

-Katakan <saya akan menjelaskan tentang Kota Sidoarjo> selama <3> detik

-katakan < Pertama dibelakang saya adalah ikon Kota Sidoarjo yaitu Udang dan Ikan Bandeng> selama <5> detik (Tampilan)

-Katakan <Mengapa Udang dan Ikan Bandeng? Karena itu adalah hasil perikanan di Sidoarjo yang paling melimpah> selama <5> detik (tampilan)

-Katakan < Ataupun dapat disebut komoditas utama Kota Sidoarjo> selama <3> detik (Tampilan)

-Tunggu 1 detik (Kontrol)

-Katakan <Monumen ini terletak di alun alun Kota Sidoarjo> selama <2> detik (Tampilan)

-Tunggu 1 detik (kontrol)

-Ganti latar ke < Alun Alun Sidoarjo> (Tampilan)

-Tunggu 1 detik (kontrol)

-Katakan <Nah, ini adalah sisi lain alun alun Kota Sidoarjo> selama <2> detik (tampilan)

-Tunggu 2 detik (kontrol)

-Katakan <Kemudian ayo saya ajak ke tambak ikan bandeng di pinggiran Sidoarjo> selama <5> detik (Tampilan)

-Ganti latar <Tambak> (Tampilan)

-Tunggu 1 detik (kontrol)

-Katakan <Nah ini adalah salah satu tambak warga yang membudidayakan Ikan Bandeng> selama <5> detik (Tampilan)

-Katakan <Wah,kebetulan disana ada warga yang sedang merawat tambaknya> selama <4> detik (Tampilan)

-Tunggu 1 detikdetik (kontrol)

-Katakan <Assalamualaikumbu ,permisi> selama <2> (Tampilan)

-Siarkan <o> dan tunggu (Kontrol)

-Ketika latar menjadi<OI> (Kejadian)

-Pergi ke x:<-132> y:<-79> (Gerakan)

-atur ukuran ke <80>% (Tampilan)

-Ketika aku menerima pesan <r> (Kejadian)

-Ganti kostum ke <avery-a> (Tampilan)

-Katakan <Oh baiklah, jadi saya benar tentang komoditas kota sidoarjo> selama <4> detik (Tampilan)

-Tunggu <2> detik (Kontrol)

-Katakan <Baiklah sekarang saya akan menunjukan salah satu candi yang ada di Sidoarjo> selama <5> detik (Tampilan)

-Katakan <Terimakasih ya bu atas waktunya> selama <2> detik

-Ganti kostum ke <avery-b> (Tampilan)

-Siarkan <t>

-