**Worksheet Pertemuan 13 - Logika Pemrograman**

**Turtle**

**NIM : Danendra Farrel Adriansyah**

**Nama : 23523170**

**PADA SEMUA NOMOR, ANDA DIMINTA UNTUK MEMPERHATIKAN PERINTAH-PERINTAH UNTUK MENGATUR TURTLE DALAM LAYAR MONITOR. CARANYA ADALAH:**

1. Misal untuk bagian A. Ikuti langkah A.1.
2. Coba *run* program untuk pertama kali.
3. Untuk *running* yang kedua dan seterusnya, agar memudahkan anda memahaminya, cobalah ganti argumen-argumen atau nama variabel dalam program, kemudian perhatikan efek pergantian tersebut.
4. Jika terdapat *error* lakukan *undo* untuk kode program terakhir yang berhasil di-run.

Untuk pemanasan boleh saja Anda coba *run* kode program snake.py di folder utama.

1. **GERAKAN DASAR TURTLE**
2. Perhatikan bagaimana cara membuat gerakan Turtle dari kode program pada folder **1-Gerakan dasar Turtle**. Cobalah programnya satu persatu secara berurutan.
3. Letakkan hasil tangkapan layar dari semua eksekusi program tersebut ke kotak di bawah ini

|  |
| --- |
|  |

1. Buatlah ringkasan perintah-perintah untuk membuat gerakan dasar Turtle.

|  |
| --- |
|  |

1. **LINGKARAN, TITIK DAN KECEPATAN**
2. Perhatikan bagaimana cara membuat gerakan Turtle dari kode program pada folder **2-Lingkaran-titik & kecepatan bergerak**. Cobalah programnya satu persatu secara berurutan.
3. Letakkan hasil tangkapan layar dari semua eksekusi program tersebut ke kotak di bawah ini

|  |
| --- |
|  |

1. Buatlah ringkasan perintah-perintah untuk membuat lingkaran, titik dan mengatur kecepatan bergerak.

|  |
| --- |
|  |

1. **JUDUL, UKURAN, WARNA DAN BENTUK**
2. Perhatikan bagaimana cara membuat gerakan Turtle dari kode program pada folder **3-Judul-ukuran-warna & bentuk turtle**. Cobalah programnya satu persatu secara berurutan.
3. Letakkan hasil tangkapan layar dari semua eksekusi program tersebut ke kotak di bawah ini

|  |
| --- |
|  |

1. Buatlah ringkasan perintah-perintah untuk membuat judul jendela, mengatur warna dan mengubah bentuk turtle.

|  |
| --- |
|  |

1. **ANGKAT DAN TURUNKAN PENA, SERTA MENGHAPUS LAYAR**
2. Perhatikan bagaimana cara membuat gerakan Turtle dari kode program pada folder **4-Angkat-turunkan pena & menghapus layar**. Cobalah programnya satu persatu secara berurutan.
3. Letakkan hasil tangkapan layar dari semua eksekusi program tersebut ke kotak di bawah ini

|  |
| --- |
|  |

1. Buatlah ringkasan perintah-perintah untuk mengangkat pena, menurunkan pena dan menghapus layar.

|  |
| --- |
|  |

1. **PERCABANGAN, PERULANGAN DAN FUNGSI DALAM TURTLE**
2. Perhatikan bagaimana cara membuat gerakan Turtle dari kode program pada folder **5-percabangan-perulangan & fungsi**. Cobalah programnya satu persatu secara berurutan.
3. Letakkan hasil tangkapan layar dari semua eksekusi program tersebut ke kotak di bawah ini

|  |
| --- |
|  |

1. Buatlah kesimpulan dari eksperimen percabangan perulangan dan fungsi dalam Turtle.

|  |
| --- |
|  |

**Studi Kasus**

1. Buatlah program Turtle untuk menuliskan nama panggilan Anda. Beri nama program tersebut dengan Nama Panggilan Anda, misal zain.py.
2. Lengkapi program nomor 1 dengan aksesori dan warna warni agar kelihatan artistik.

Beri nama program tersebut dengan NIM Anda, misal 9656240102.py