



Scratch

Buat

Jelajah

Ide

Membership



Cari

Bergabung dengan Scratch

Masuk

Scratch merupakan organisasi nirlaba yang bergantung kepada sumbangan untuk tetap menjaga platform kami tetap gratis untuk semua anak.
Sumbangan \$5 kamu sangatlah berarti.

Donasi

Buat cerita, permainan, dan animasi

Bagikan dengan orang lain dari segala penjuru dunia

Mulai Membuat

Gabung



Tonton Video

Tentang Scratch

Untuk Orangtua

Untuk Pendidik



Karya Pilihan



Gambar 1.0 Tampilan halaman awal website Scratch.

Buat cerita, permainan, dan animasi
Bagikan dengan orang lain dari segala penjuru dunia

Mulai Membuat

Gabung

Mulai membuat tanpa akun.

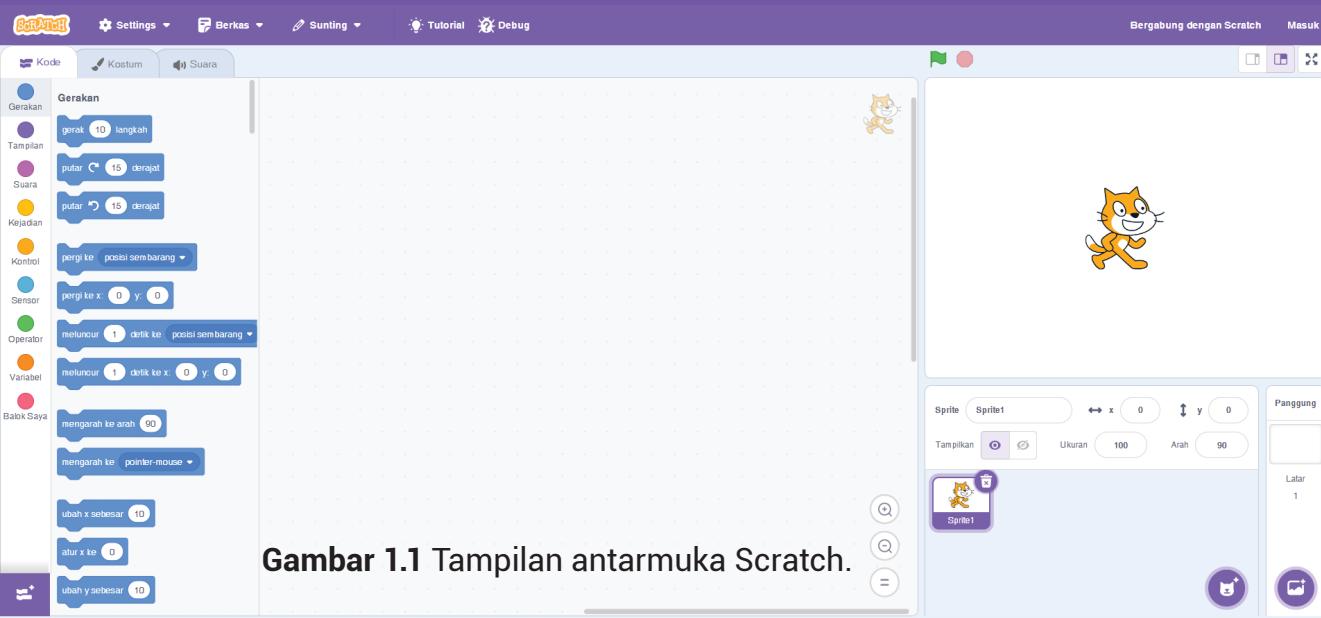
Membuat akun Scratch.

Manfaat membuat akun:

1. Proyek dapat disimpan secara online.
2. Dapat membagikan link proyek.
3. Dapat menjadi portofolio.

Antarmuka

SCRATCH



Gambar 1.1 Tampilan antarmuka Scratch.



Gambar 1.2 Daftar kode blok Scratch.

- Kode Blok Gerak
- Kode Blok Tampilan
- Kode Blok Suara
- Kode Blok Kejadian
- Kode Blok Kontrol
- Kode Blok Sensor
- Kode Blok Operator
- Kode Blok Variabel
- Kode Blok Saya

Kode Blok Gerak

Berisi perintah yang berhubungan untuk melakukan gerakan atau arah Sprite.

Kode Blok Tampilan

Berisi perintah yang berhubungan dengan tampilan, ukuran, atau kostum.

Kode Blok Suara

Berisi perintah yang berhubungan dengan mengatur suara.

Kode Blok Kejadian

Berisi perintah yang berhubungan dengan mengatur bagaimana program dimulai dan pemicu dari suatu program.

Kode Blok Kontrol

Berisi perintah yang berhubungan dengan kondisional seperti jika, perulangan, tunggu, dan berhenti.

Kode Blok Sensor

Berisi perintah yang berhubungan dengan pemicu yang melalui pengindraan seperti menyentuh, warna, dan tombol yang ditekan.

Kode Blok Operator

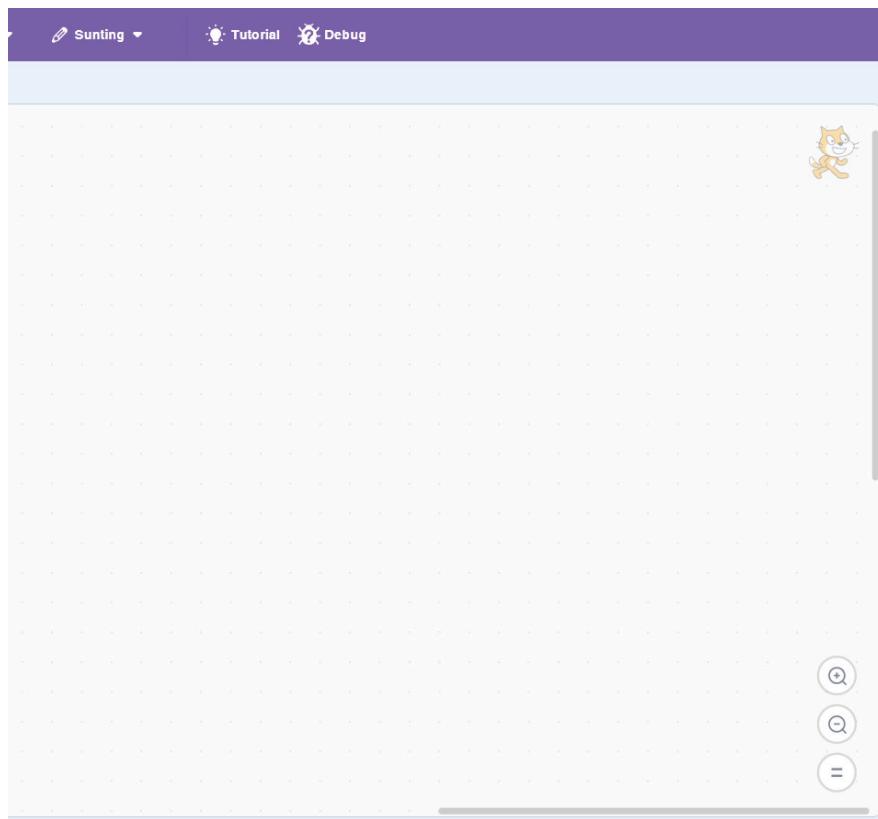
Berisi perintah yang berhubungan dengan pemicu yang berhubungan dengan operasi matematika.

Kode Blok Variabel

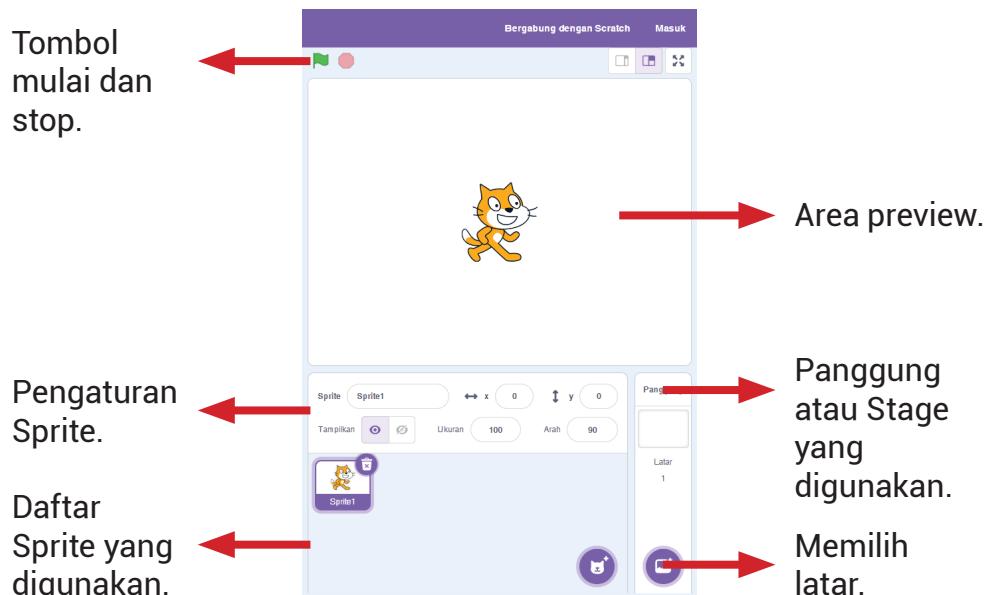
Berisi perintah yang berhubungan dengan yang melibatkan kode yang memiliki nama dan fungsi khusus.

Kode Blok Saya

Fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat susunan logika menjadi suatu blok.



Gambar 1.3 Area penyusunan kode blok.



Gambar 1.4 Area sprite, latar, dan pengaturannya.

Membuat Game Melompat

SCRATCH

← Kembali

Pilih Latar

Cari

Semua

Fantasi

Musik

Olahraga

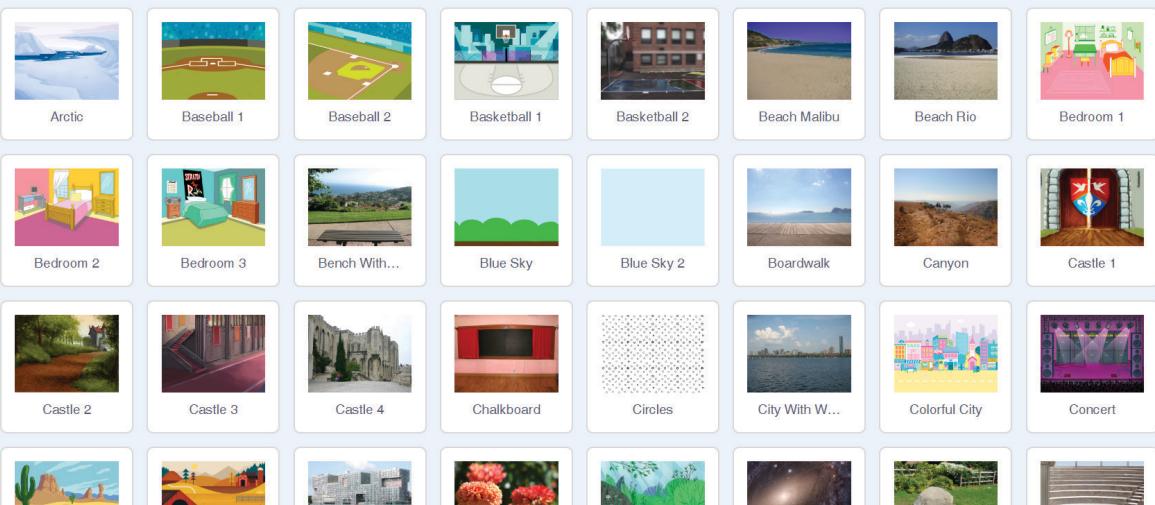
Luar Ruangan

Dalam ruangan

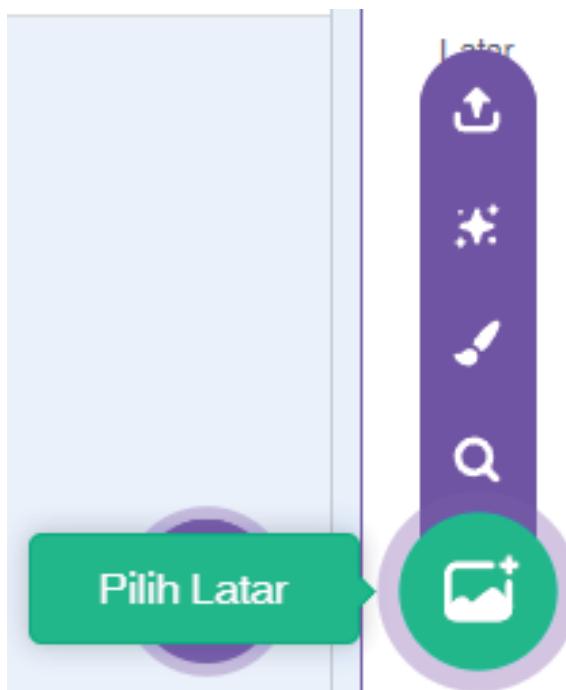
Luar angkasa

Di bawah laut

Pola



Gambar 1.5 Tampilan daftar latar Scratch.



Klik ikon memilih latar. Kemudian klik ikon kaca pembesar. Untuk mengakses daftar latar Scratch.

Gambar 1.6 Ikon untuk memilih latar.

Cari

Semua

Hewan

Orang

Fantasi

Menari

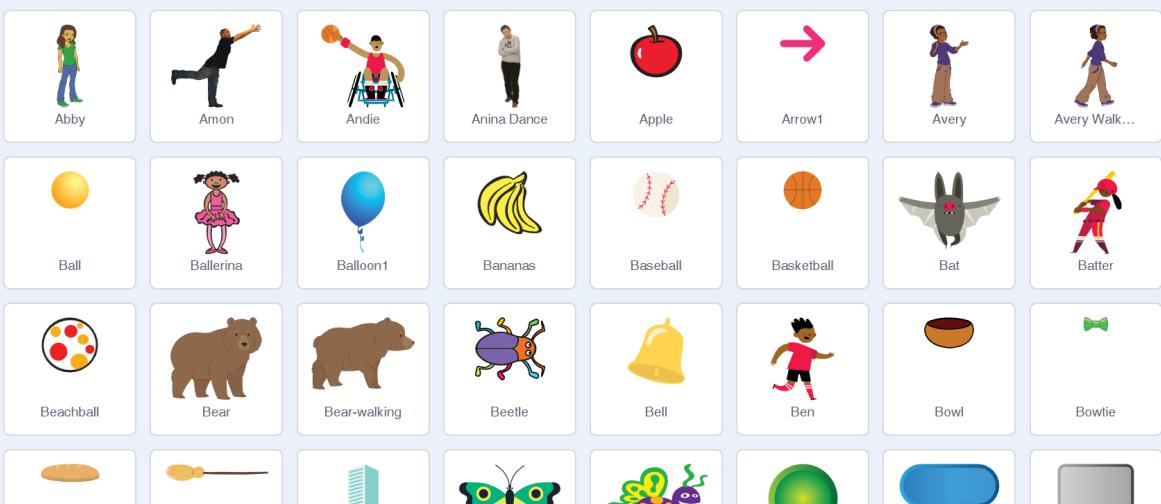
Musik

Olahraga

Makanan

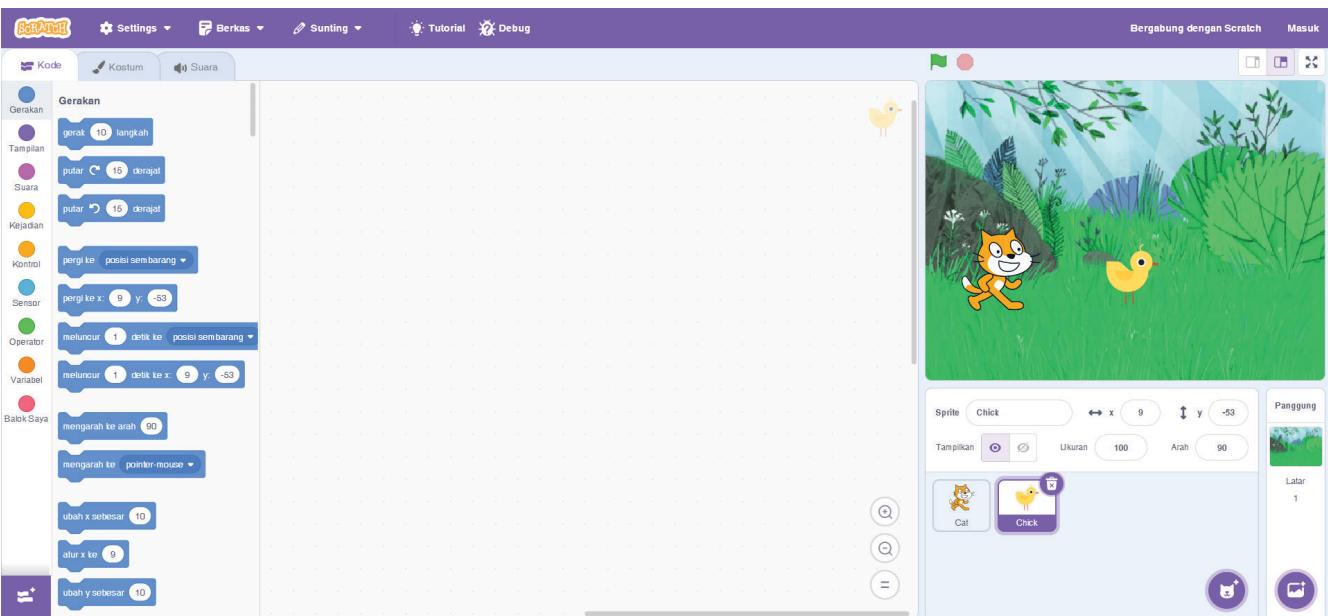
Fesyen

Huruf

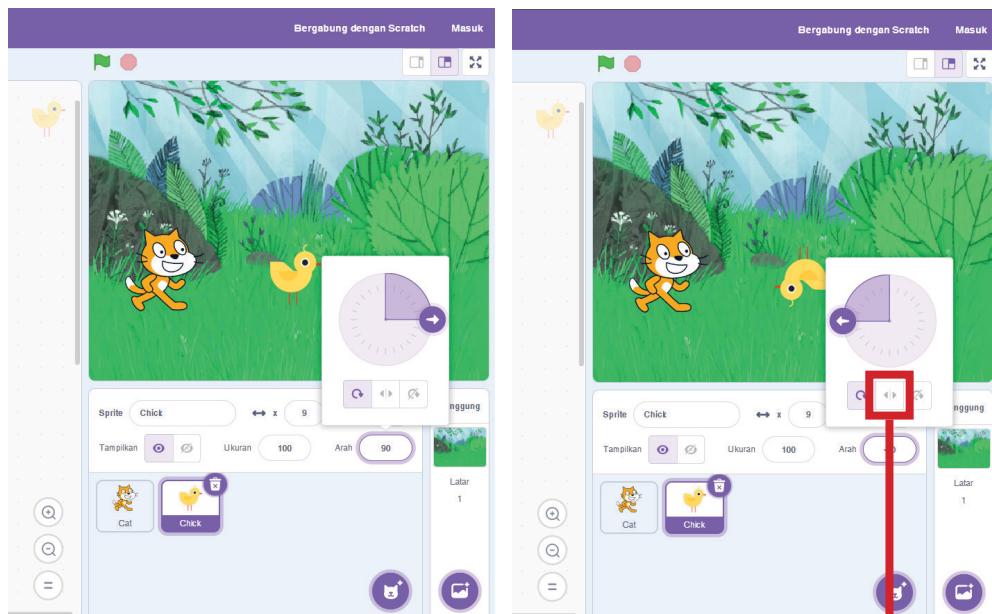


Gambar 1.7 Tampilan daftar sprite Scratch.



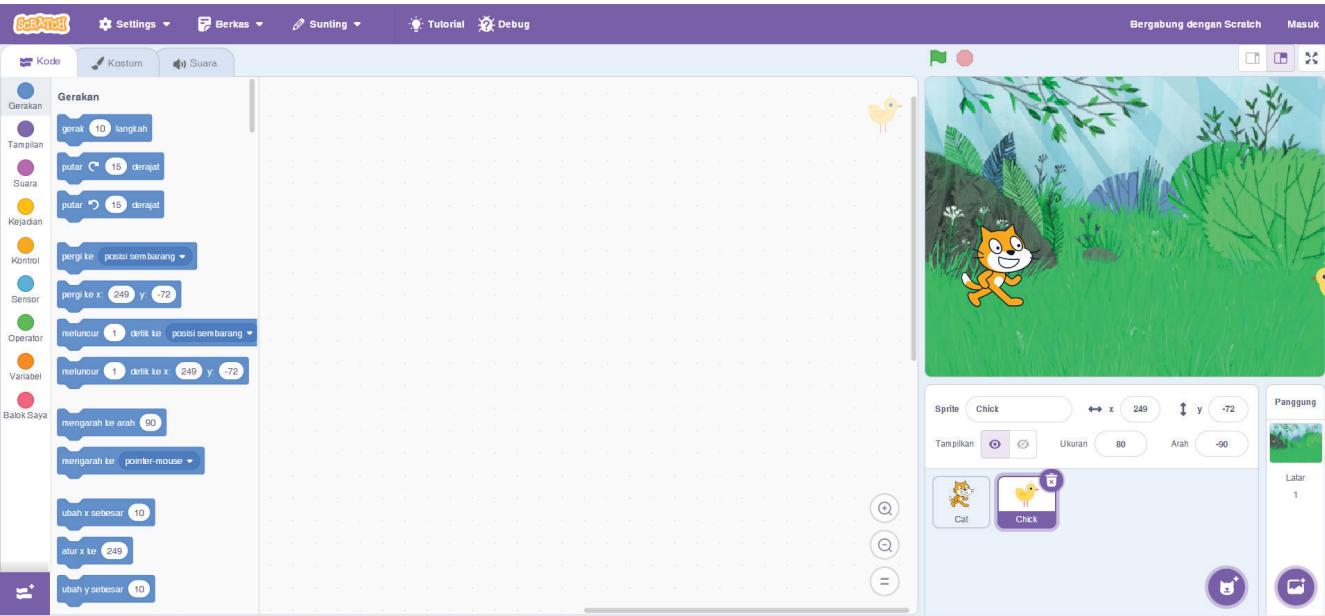


Gambar 1.9 Tampilan setelah memasang sprite dan latar.



Gambar 1.10 Mengubah arah melalui panel pengaturan.

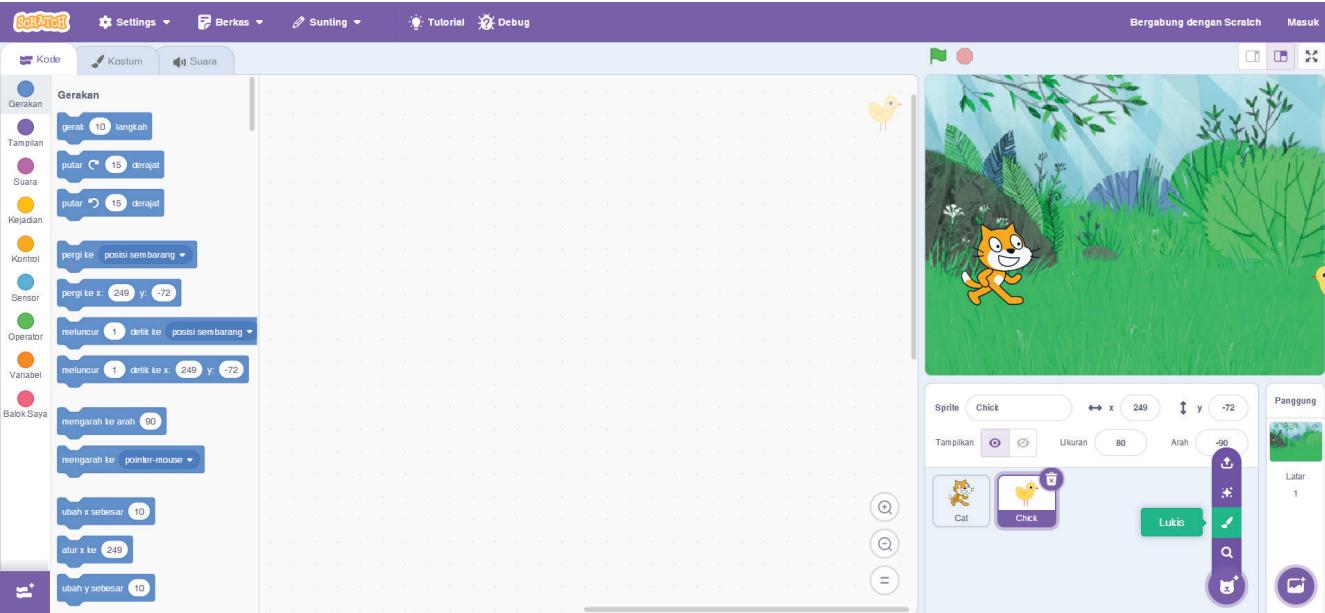
Aktifkan agar posisi tidak terbalik atas dan bawah.



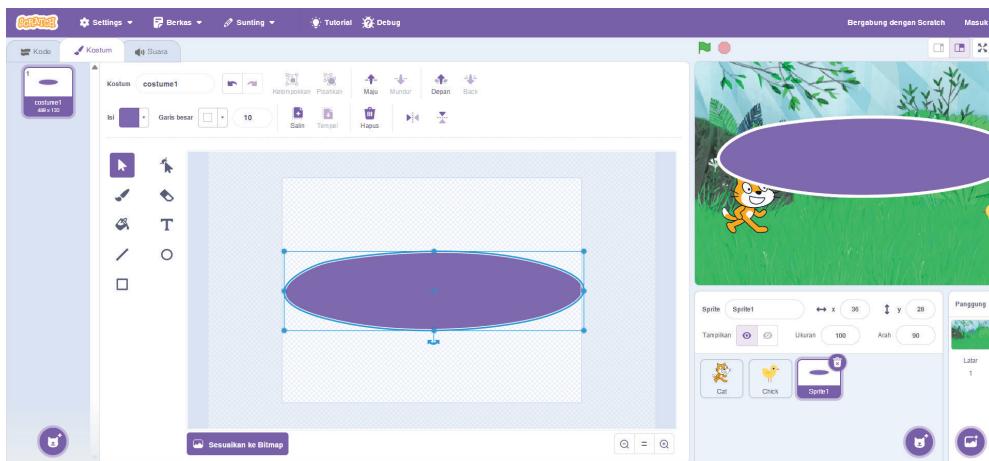
Gambar 1.11 Tampilan ketika sprite telah diposisikan.

Tarik menggunakan mouse untuk memposisikan sprite sesuai dengan konsep game.

Sprite kucing disisi kiri dan sprite ayam di sisi kanan.

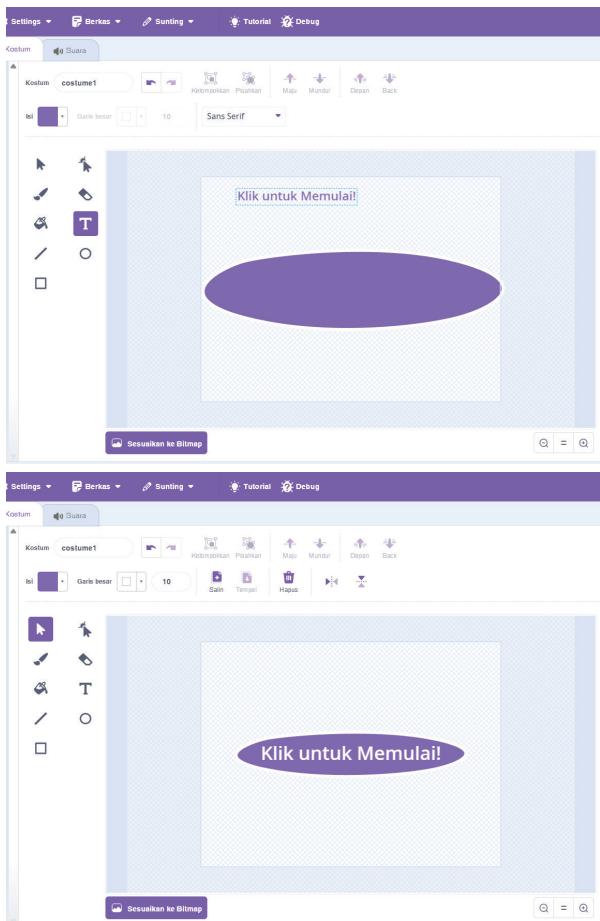


Gambar 1.12 Membuat sprite dengan ikon lukis untuk tombol mulai.



Gambar 1.13 Membuat bentuk tombol.

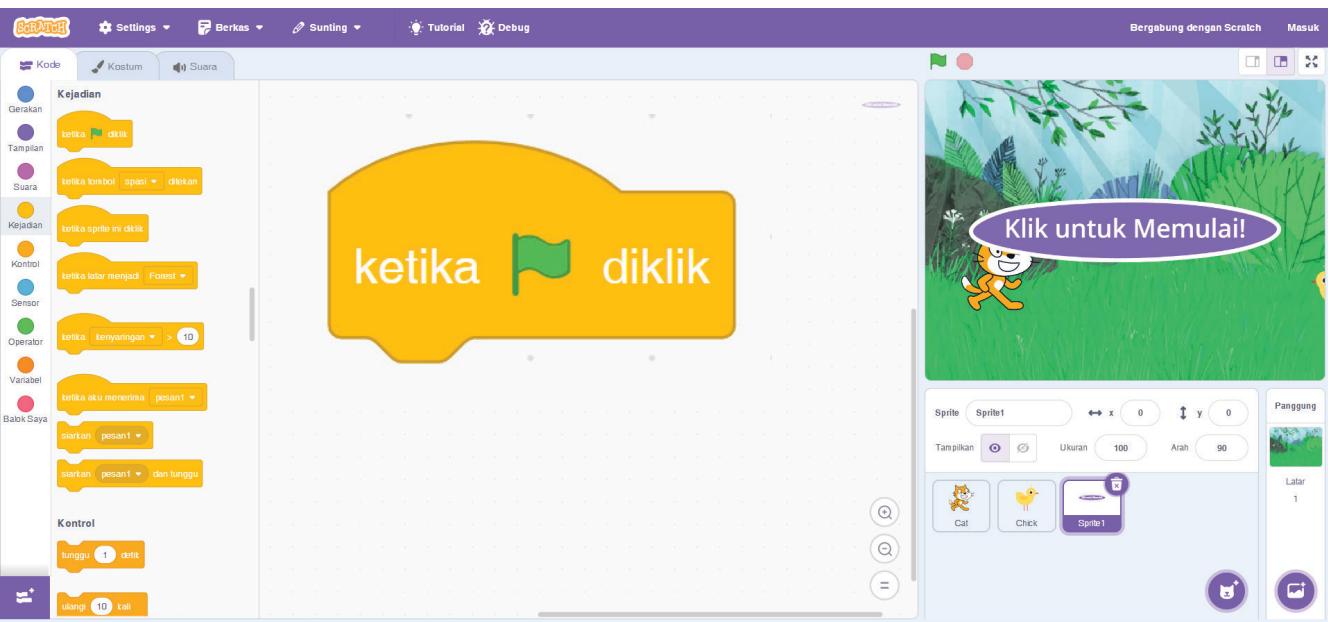
Buat bentuk sebagai tombol mulai menggunakan ikon persegi atau lingkaran



Gambar 1.14 Membuat tulisan tombol mulai.

Gunakan ikon T untuk mengetik.

Kemudian gunakan ikon kursor untuk menyesuaikan posisi bentuk dan tulisan.



Gambar 1.15 Gunakan kode blok "ketika bendera di klik" untuk mengawali rangkaian kode.



Gambar 1.16 Tambahkan kode blok "tampilkan" dari Blok Tampilan



Gambar 1.17 Tambahkan kode blok "ketika sprite ini diklik" dan "siarkan Mulai".

Kode ini berfungsi mengirim sinyal dengan penamaan "Mulai" ketika tombol ini diklik.



Gambar 1.18 Tambahkan kode blok “ketika aku menerima Mulai” dan “sembunyikan”.

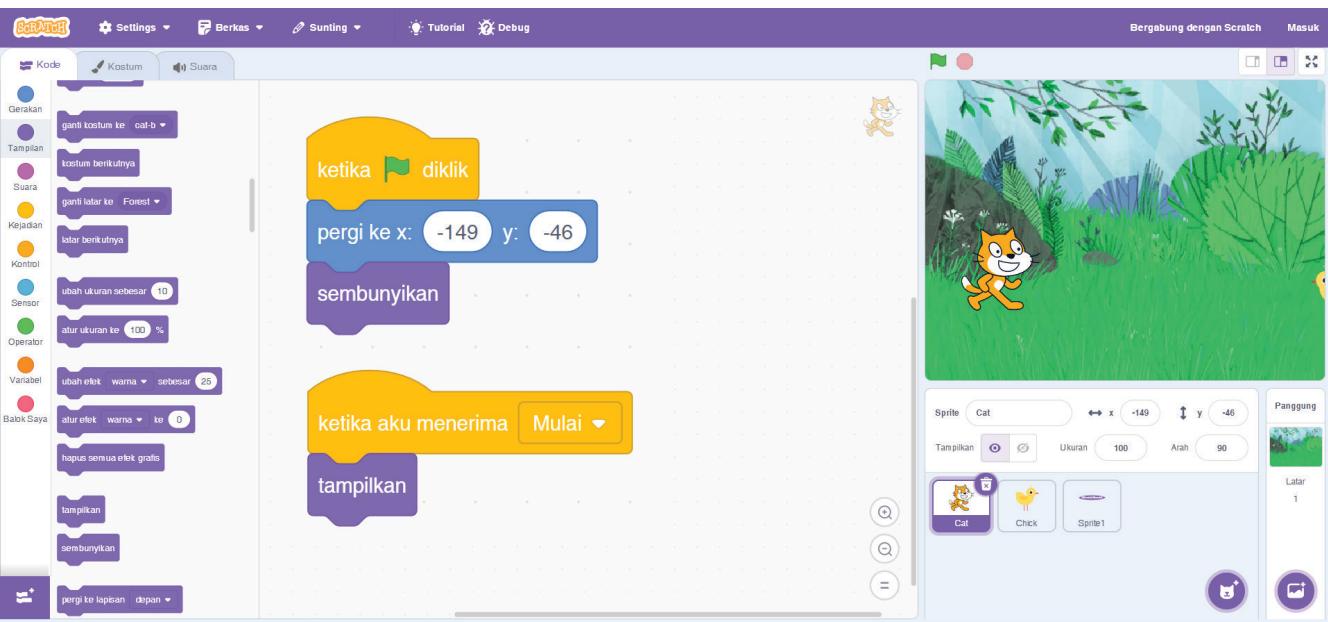
Kode ini berfungsi untuk menyembunyikan tombol ketika menerima sinyal “Mulai” yang dikirim sebelumnya. Tombol yang disembunyikan ini menjadi tanda permainan dimulai.

```

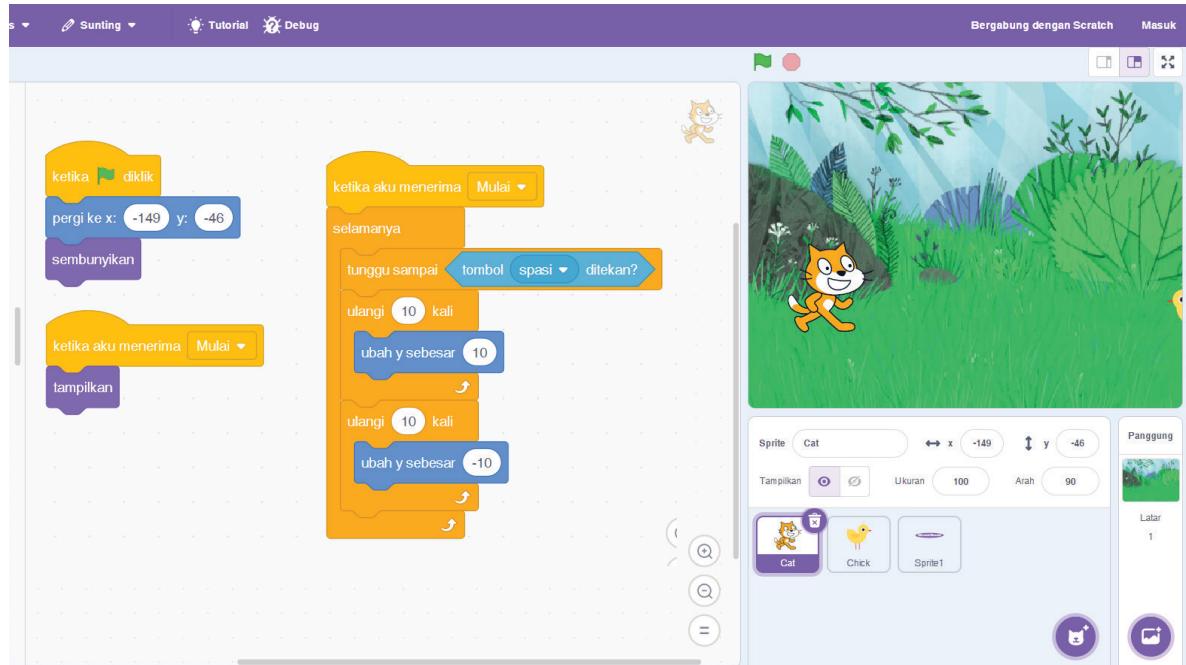
when green flag clicked
  go to x: -149 y: -46
  hide [all objects v]
end

```

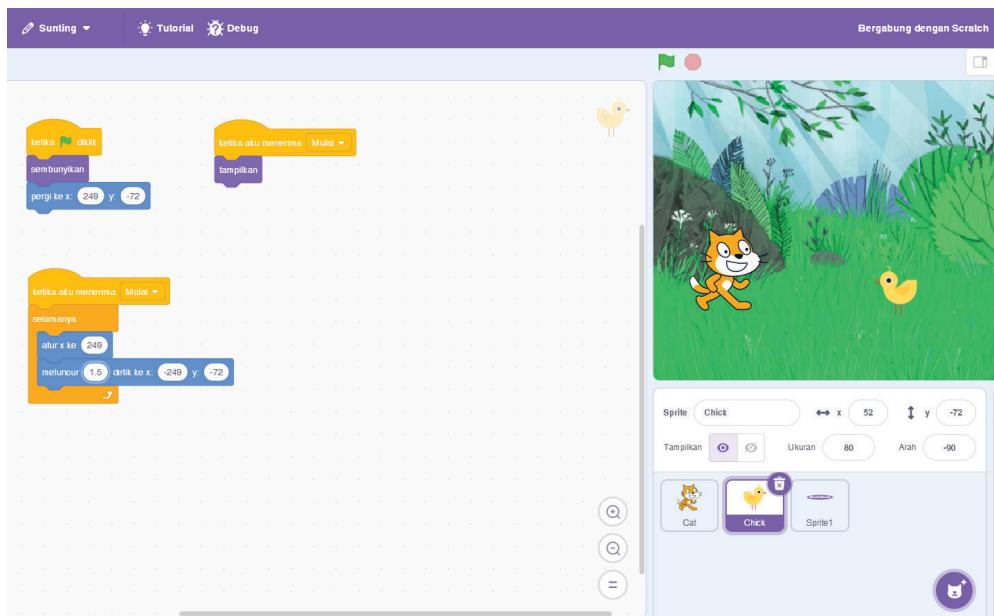
Gambar 1.19 Buat kode untuk menyembunyikan Kucing sebelum tombol mulai diklik.



Gambar 1.20 Tambahkan kode untuk memunculkan kucing ketika tombol mulai diklik.



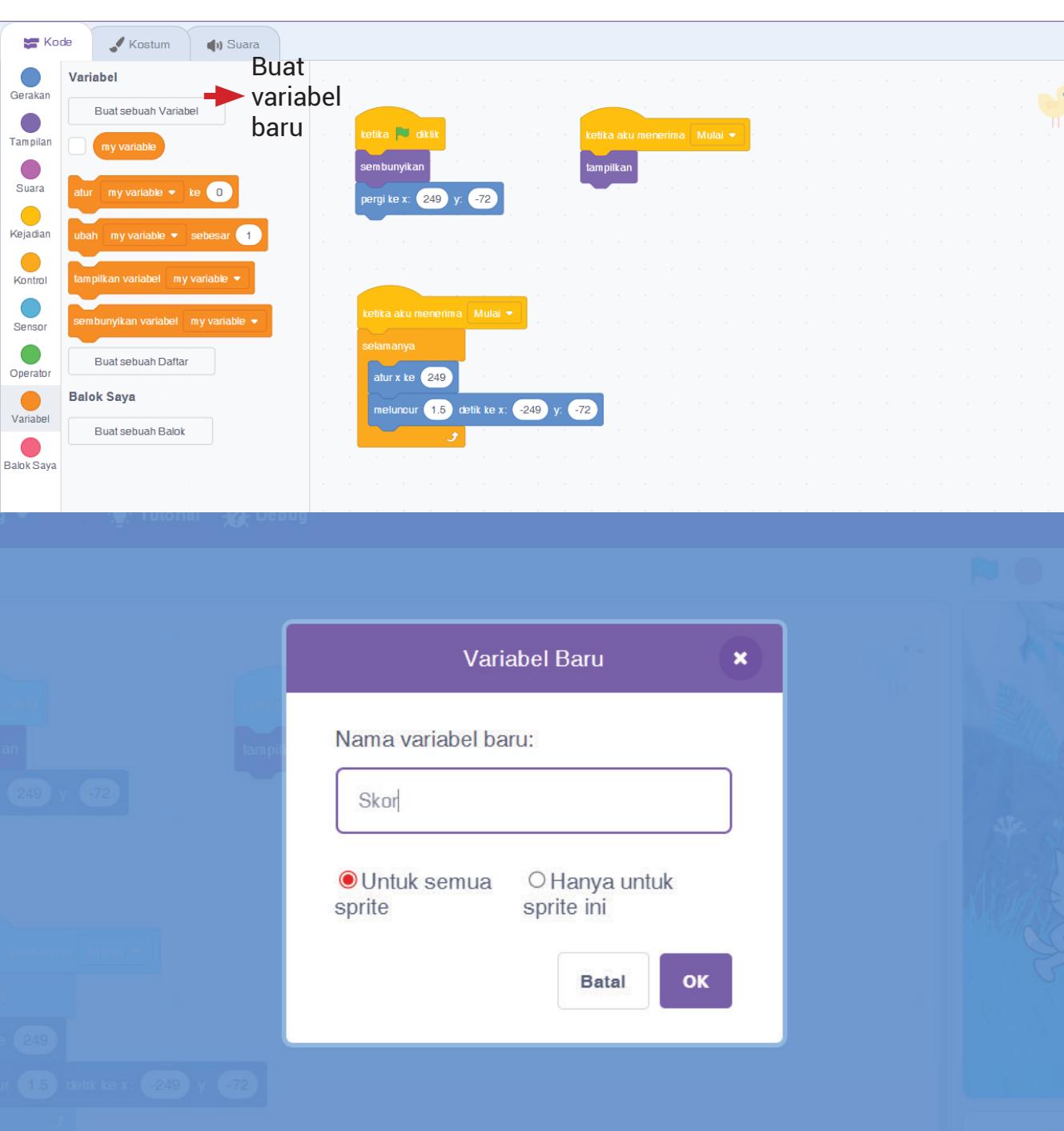
Gambar 1.21 Tambahkan kode untuk membuat kucing melompat ketika tombol spasi ditekan.



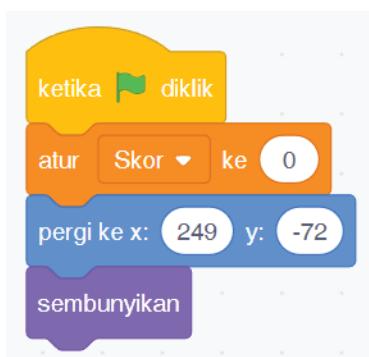
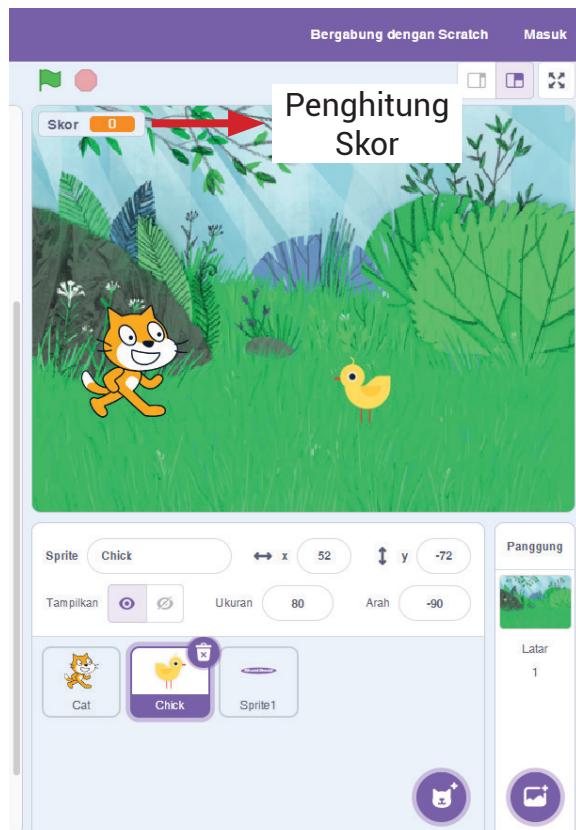
Gambar 1.22 Buat kode untuk menggerakkan ayam.

Gambar 1.23 Berikut merupakan tampilan rangkaian kodennya.





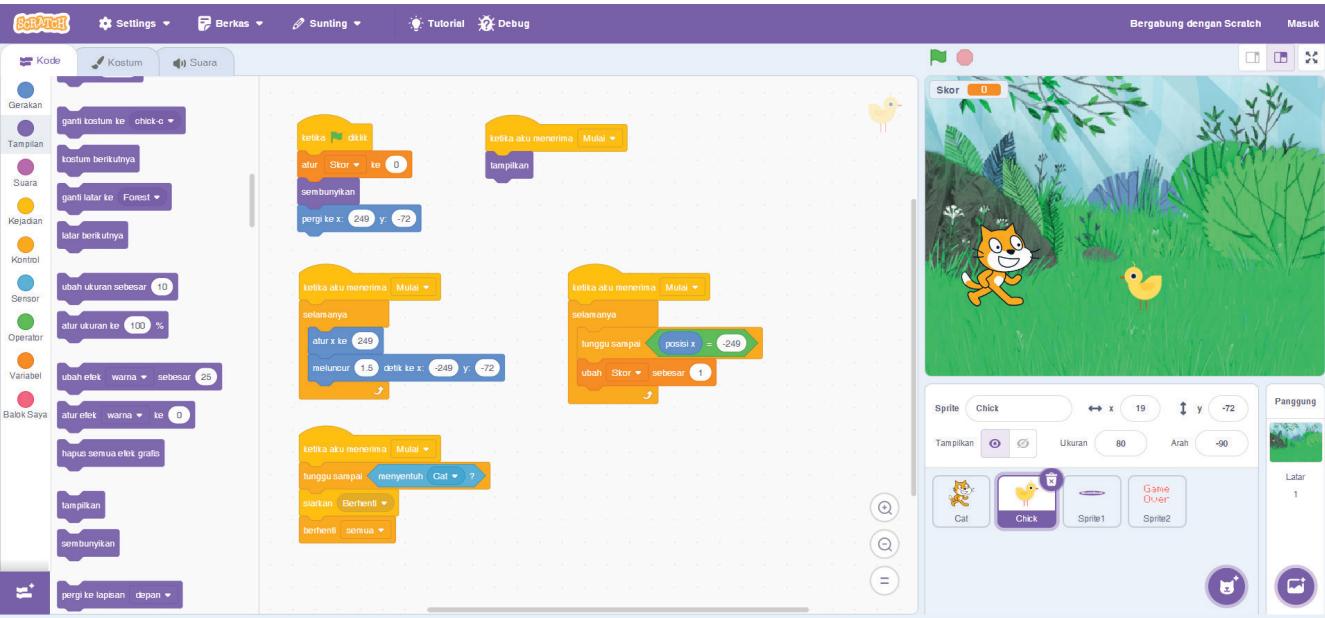
Gambar 1.23 Buat variabel baru dengan nama "Skor".



Gambar 1.24 Tambahkan kode “atur Skor ke 0” untuk mengembalikan skor menjadi 0 sebelum permainan dimulai.



Gambar 1.25 Tambahkan rangkaian kode berikut untuk mengubah skor sebanyak 1 jika ayam berhasil mencapai titik -249.

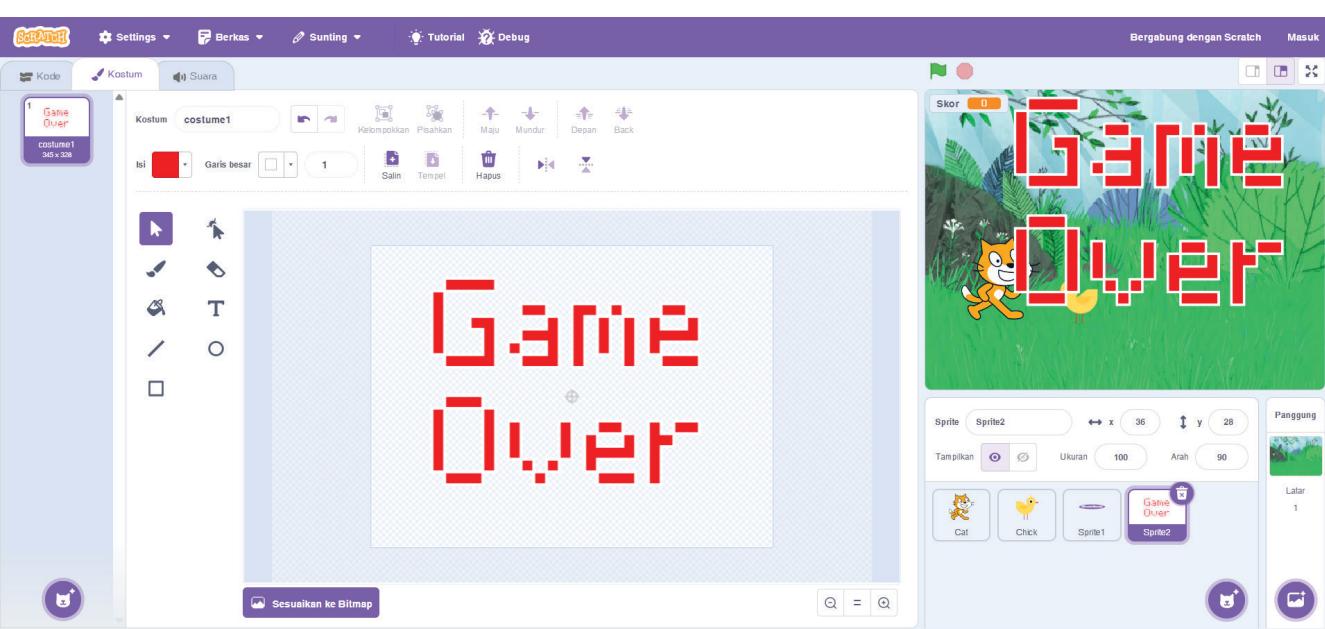


Gambar 1.26 Buat rangkaian kode baru untuk menghentikan permainan ketika ayam menyentuh kucing.



Gambar 1.27 Rangkaian kode untuk menghentikan permainan.

Kita perlu membuat sinyal baru untuk memunculkan "Game Over". Pada kode blok "siarkan" buat nama sinyal baru "Berhenti".



Gambar 1.28 Buat sprite baru dengan cara menulis "Game Over".



Kita perlu membuat sinyal baru untuk memunculkan "Game Over". Pada kode blok "siarkan" buat nama sinyal baru "Berhenti".

Gambar 1.29
Rangkaian kode pada
sprite "Game Over".

Rangkaian pertama berfungsi untuk menyembunyikan "Game Over" di awal dan ketika permainan dimainkan.

Rangkaian kedua untuk memunculkan "Game Over" ketika permainan berhenti.

SCRATCH