



SDN PUNTEN 01 BATU

BATU CODING ROBOTIC COMMUNITY

Learning Coding and Robotic For Everyone

BATU CODING ROBOTIC COMMUNITY

04 BIKIN GAME “PEMBURU HANTU”

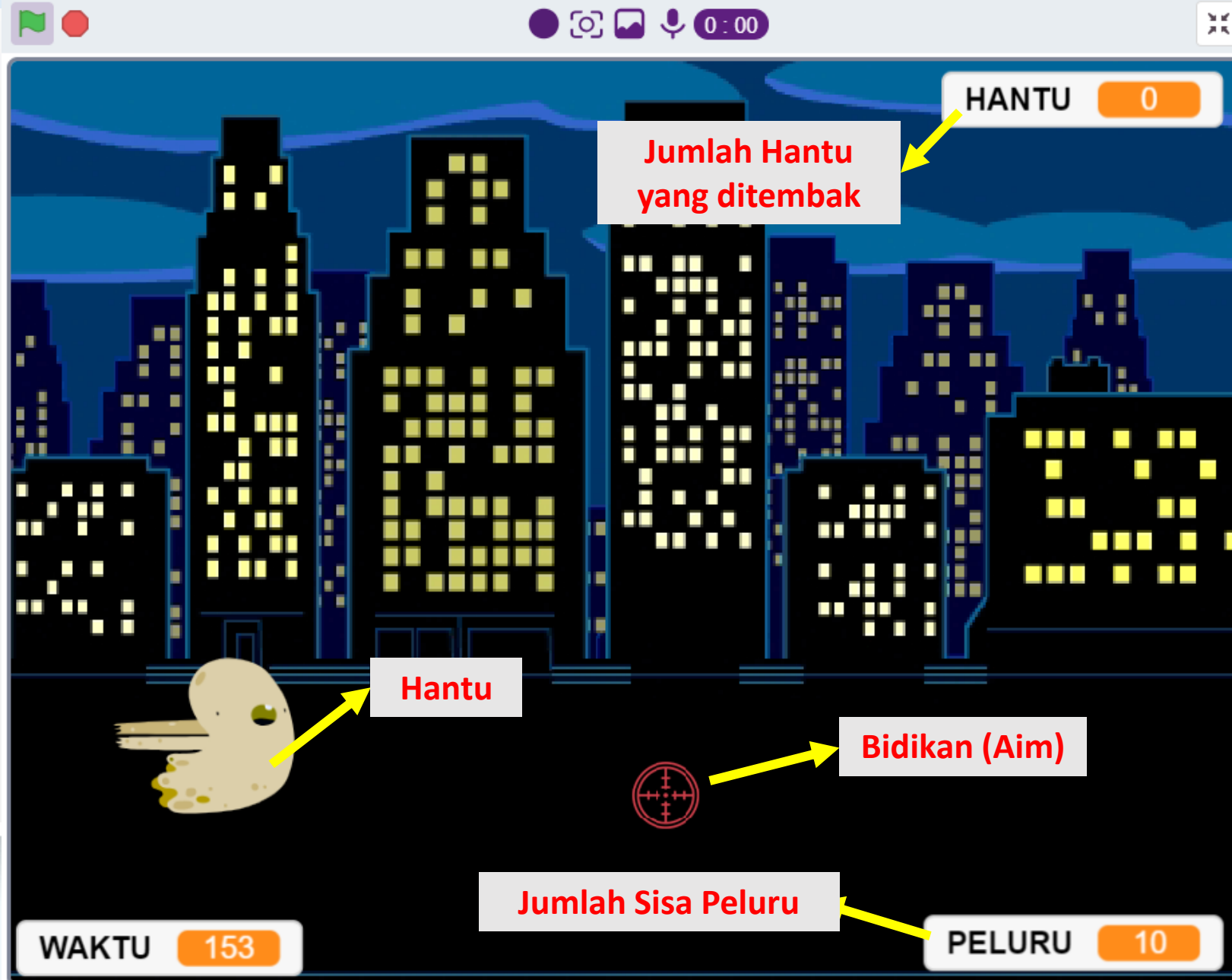


Eko Teguh Triwisuda, ST.

[Batu Coding Robotic Community]

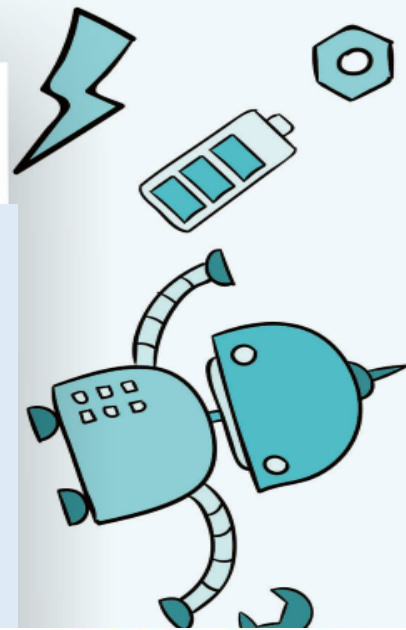
 081-252-71-2274

Tampilan Game **PEMBURU HANTU**

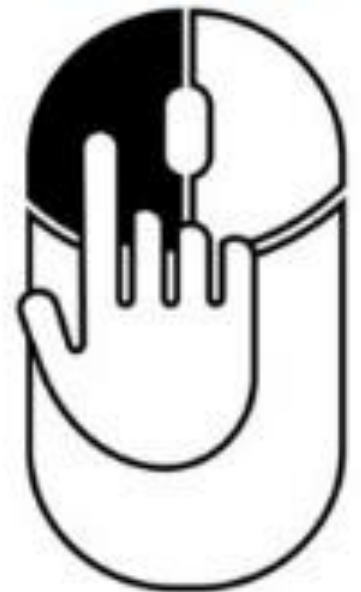


Skenario Game **PEMBURU HANTU**

- Kotamu diserang oleh sekawanan HANTU
- Kamu adalah anggota GHOST BUSTER, pasukan PEMBURU HANTU
- Tugasmu membasmi para hantu dengan menembaki hantu-hantu itu
- Hantu dapat ditembak dengan mengarahkan BIDIKAN (AIM) ke hantu dengan menggerakkan mouse dan menekan tombol kiri mouse (klik)
- Jika Hantu berhasil kena ditembak, maka SKOR akan bertambah.
- Setiap kamu menembak, jumlah pelurunya berkurang. Kamu hanya punya 10 peluru
- Game berakhir jika peluru kamu habis.



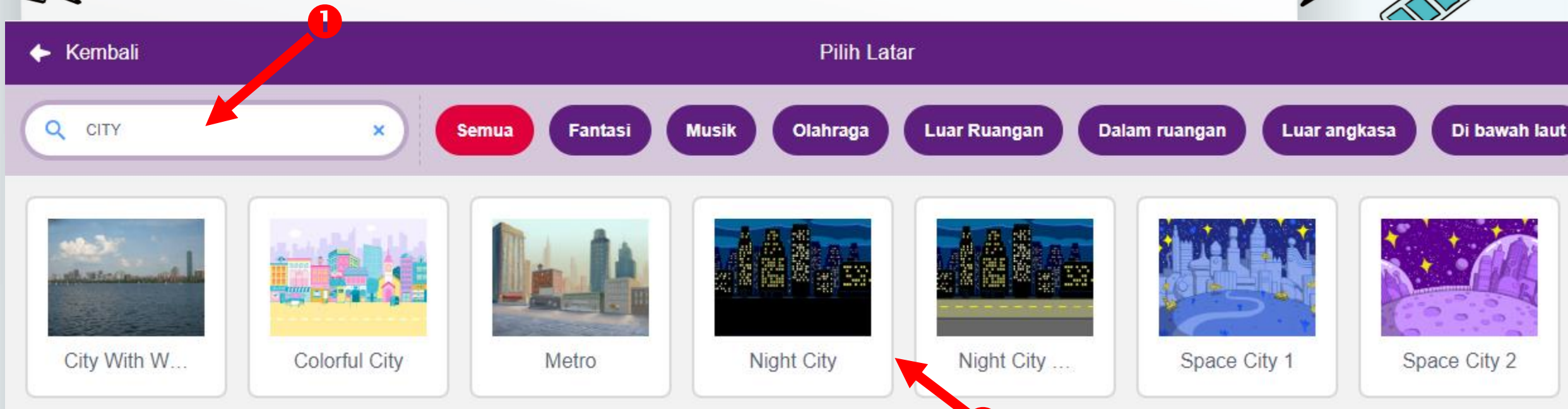
KLIK KIRI



Latar Game

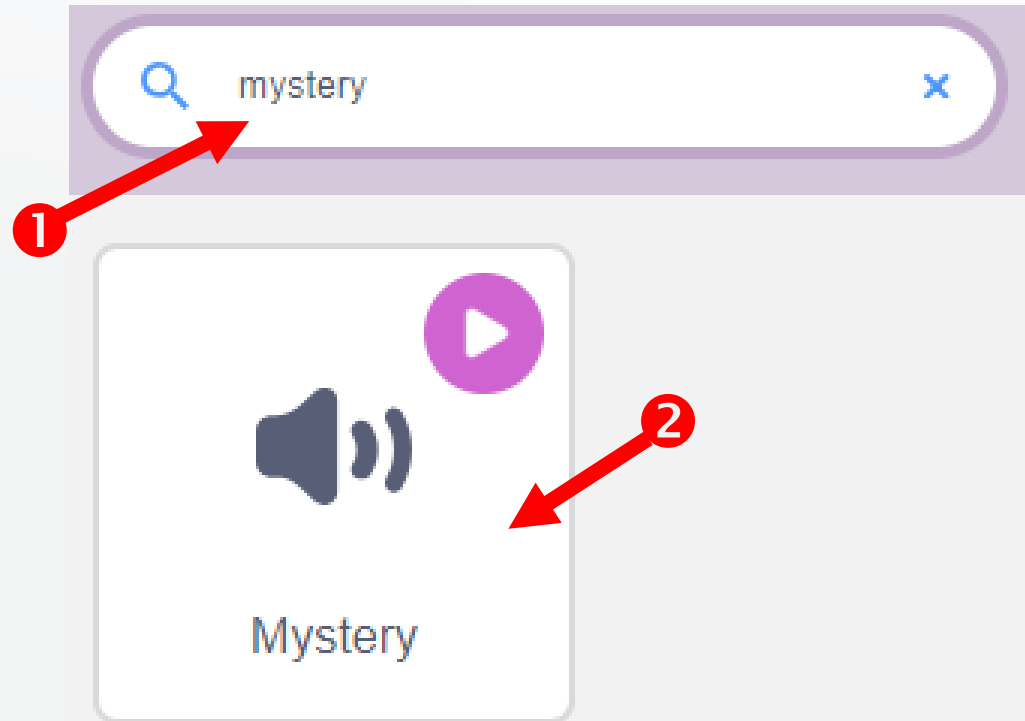


Atur gambar Latar game



1. Games memakai latar bertema “CITY” (Kota), ada banyak pilihan latar yang sesuai tema city
2. Pilih salah satu latar city yang kamu sukai

Efek Suara untuk Latar game

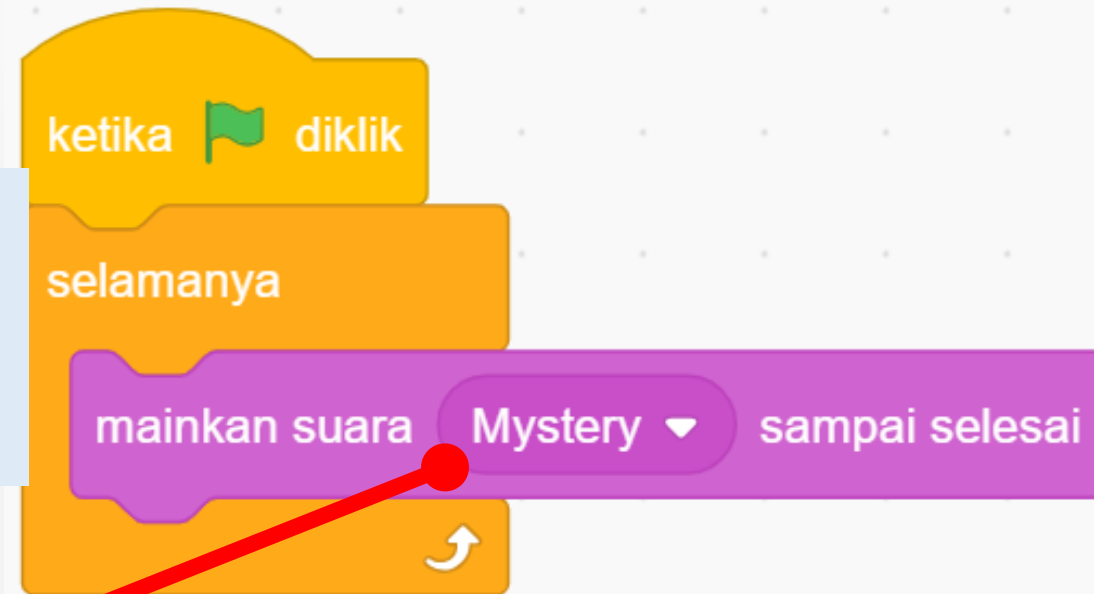


Tambahkan efek suara dari jenis : “Perulangan”

1. Cari dengan mengetik : **mystery**
2. Pilih : “**Mystery**”

Kode untuk Latar game

1. Pilih (klik) bagian **Panggung**
2. Buat blok kode di samping



Bunyikan efek suara “Mystery”
terus menerus (berulang)



Simpan Dulu Gaes !

PictoBlox

PictoBlox

Berkas

Sunting


Tutorial

Board

Connect

PEMBURU HANTU|



1. Beri nama game kamu dulu
2. Klik ikon  untuk menyimpan
3. atau memilih menu > Berkas > Save >> ketik nama file jika diminta

PictoBlox

Berkas

Sunting

Tutorial

Blocks

Gerakan

Gerakan

gerak 10

Tampilan

putar 1

Suara

putar 1

Kejadian

Baru

Open

Save

Save As

Generate file sharing link

Open file from link

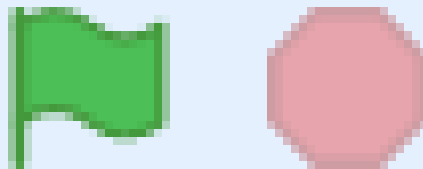
Examples

Uji Coba Program

- Setiap selesai membuat satu bagian kode-kode program, sebaiknya lakukan uji coba program.
- Apakah sudah bekerja dengan benar atau belum ?

Apakah efek suara latar sudah terdengar ???

Klik Bendera Hijau :
Start program



Klik Segi8 Merah :
Stop program

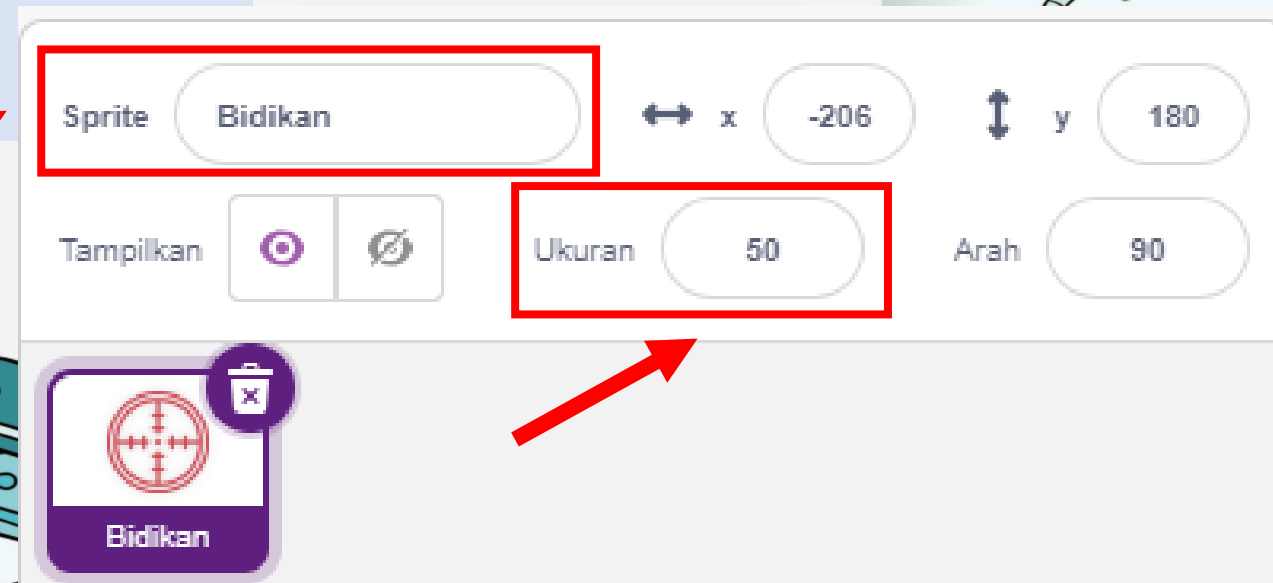
Sprite Game : Bidikan (Aim)



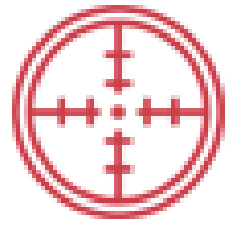
Aim

Tambahkan Sprite : Bidikan (Aim)

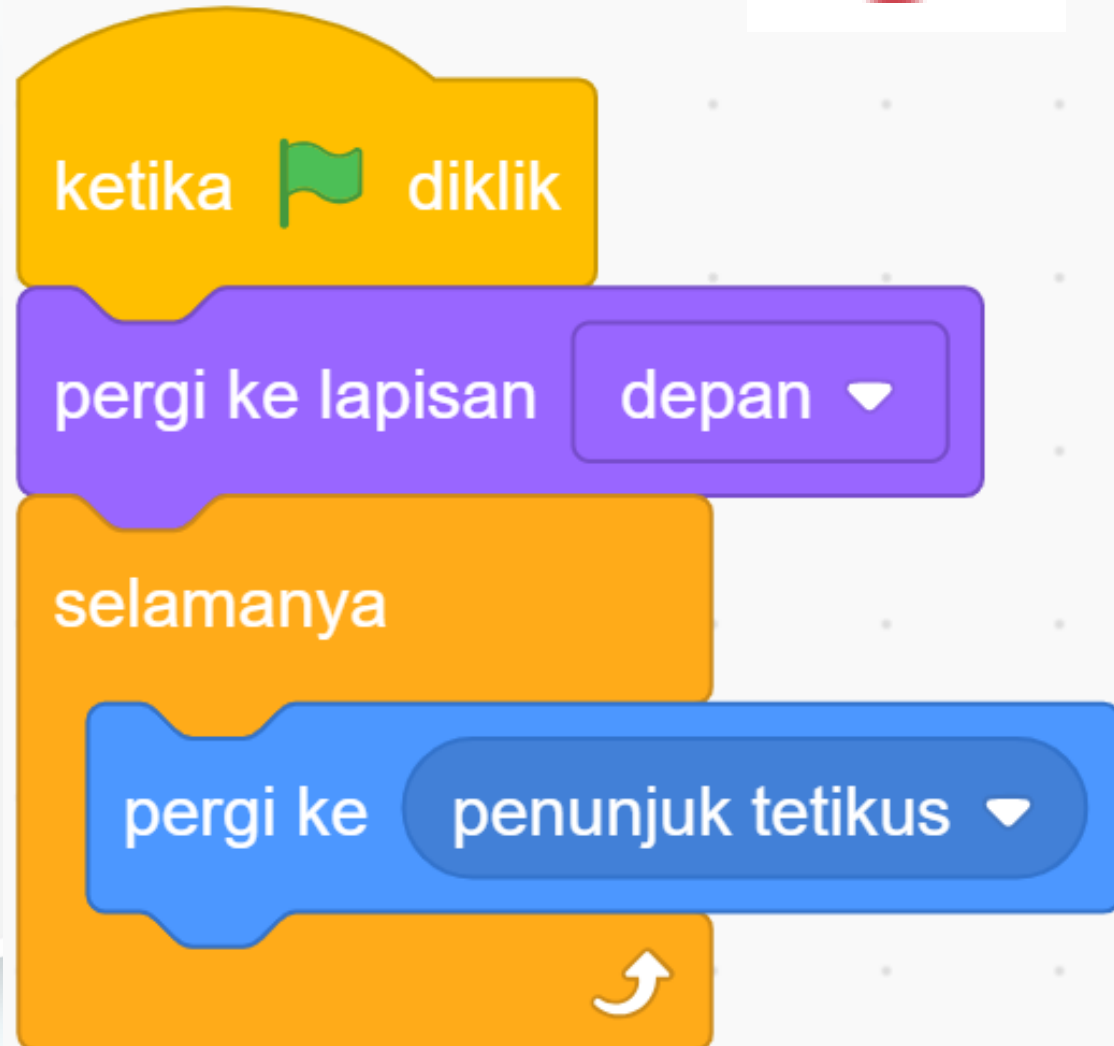
- Tambahkan Sprite : **Aim**
- Atur sprite itu menjadi :
 - Nama sprite = **Bidikan**
 - Ukuran = **50**



Kode [1] untuk sprite Bidikan



- Saat game mulai, maka :
- sprite Bidikan diposisikan di atas sprite lain
- sprite Bidikan akan pindah posisi mengikuti pergerakan penunjuk mouse (tetikus)



Tambahkan Kode [2] untuk sprite Bidikan

- Saat game mulai, maka ulangi terus :
 - Jika tombol kirim mouse ditekan, maka :
 - bunyikan efek suara “Ricochet” -- **Tambahkan sendiri efek suara Ricochet ini --**
 - tunggu 0,5 detik (waktu tunggu antar tembakan)



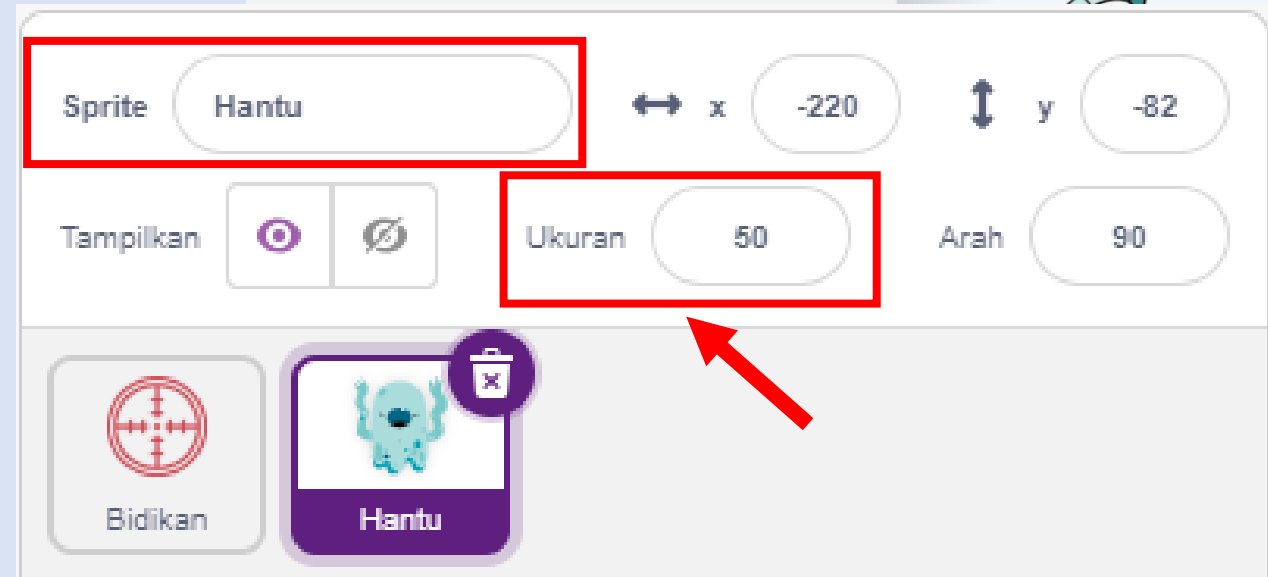
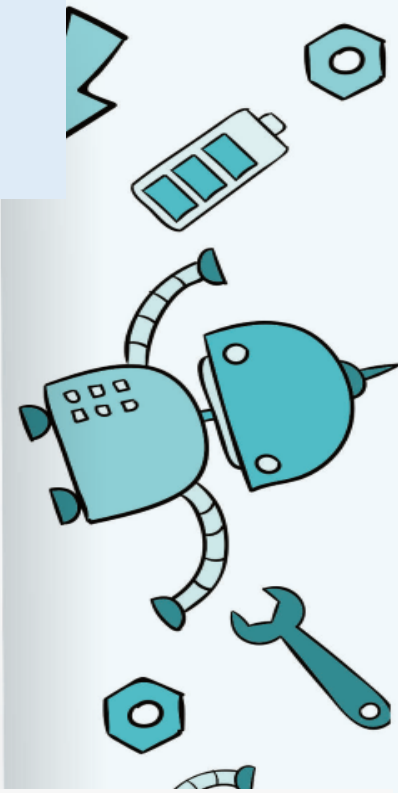
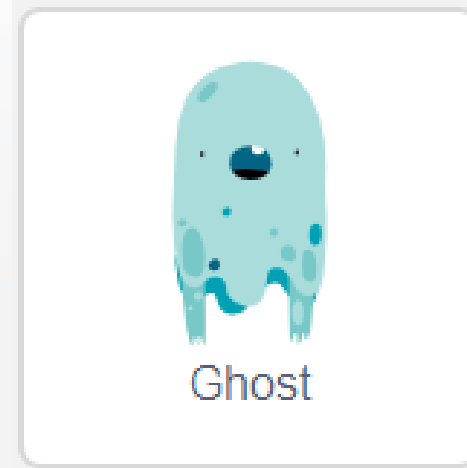
Sprite Game : Hantu (Ghost)



Ghost

Tambahkan Sprite : Hantu (Ghost2)

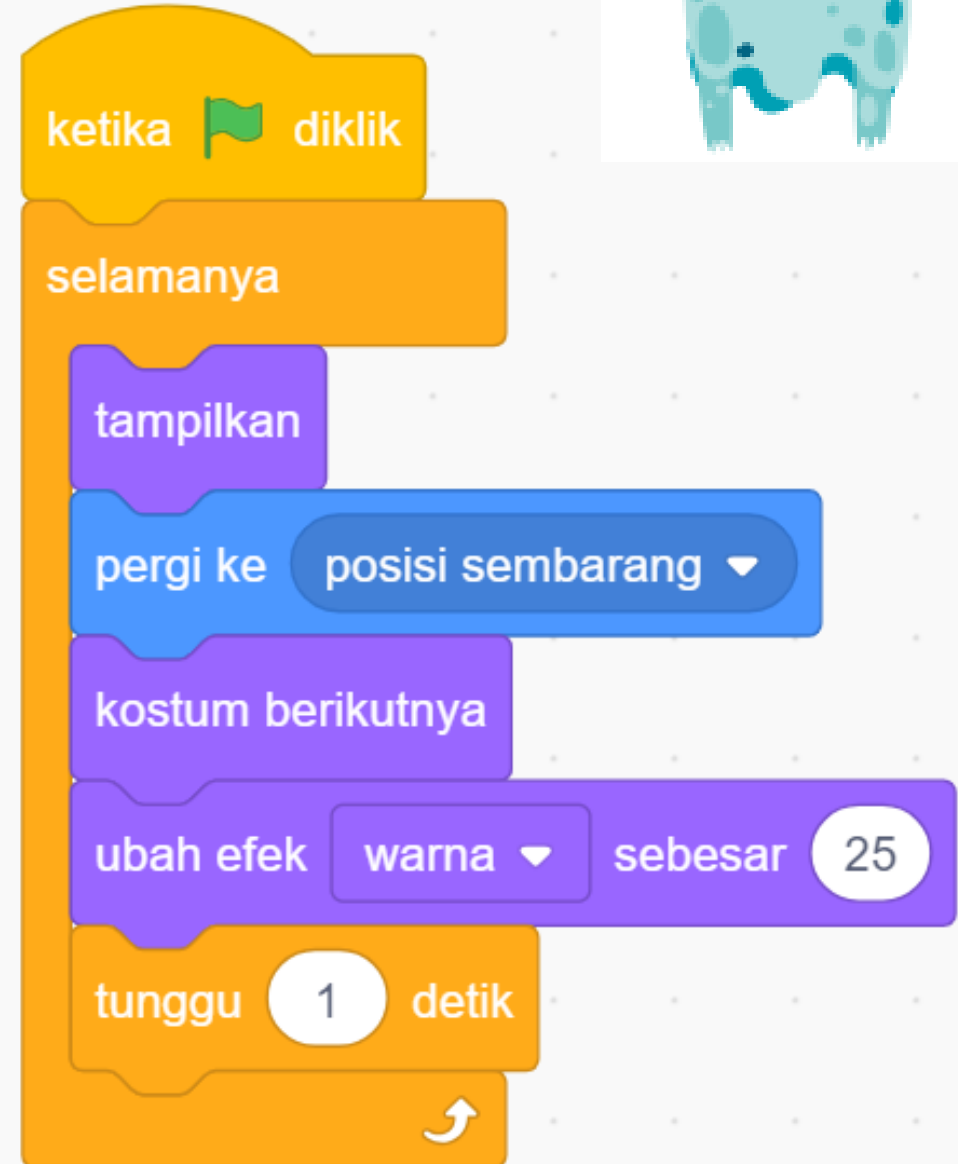
- Tambahkan Sprite : **Ghost**
- Atur sprite itu menjadi :
 - Nama sprite = **Hantu**
 - Ukuran = **50**



Kode [1] untuk sprite Hantu



- Saat game mulai, maka ulangi terus :
 - Tampilkan sprite Hantu
 - Sprite Hantu pindah ke posisi acak (sembarang)
 - Kostum sprite Hantu berganti dengan warna berubah
 - Tunggu 1 detik





Simpan Dulu Gaes !

PictoBlox

PictoBlox

Berkas

Sunting

Tutorial

Board

Connect



PEMBURU HANTU|



1

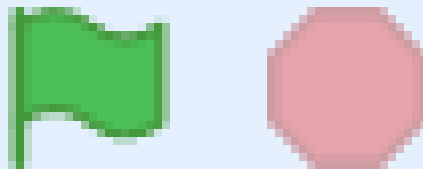
2

Uji Coba Program

- Setiap selesai membuat satu bagian kode-kode program, sebaiknya lakukan uji coba program.
- Apakah sudah bekerja dengan benar atau belum ?

Apakah sprite Bidikan bisa berpindah mengikuti mouse ???
Apakah sprite Hantu bisa berpindah dan muncul secara acak ???

Klik Bendera Hijau :
Start program



Klik Segi8 Merah :
Stop program

Variabel : Skor

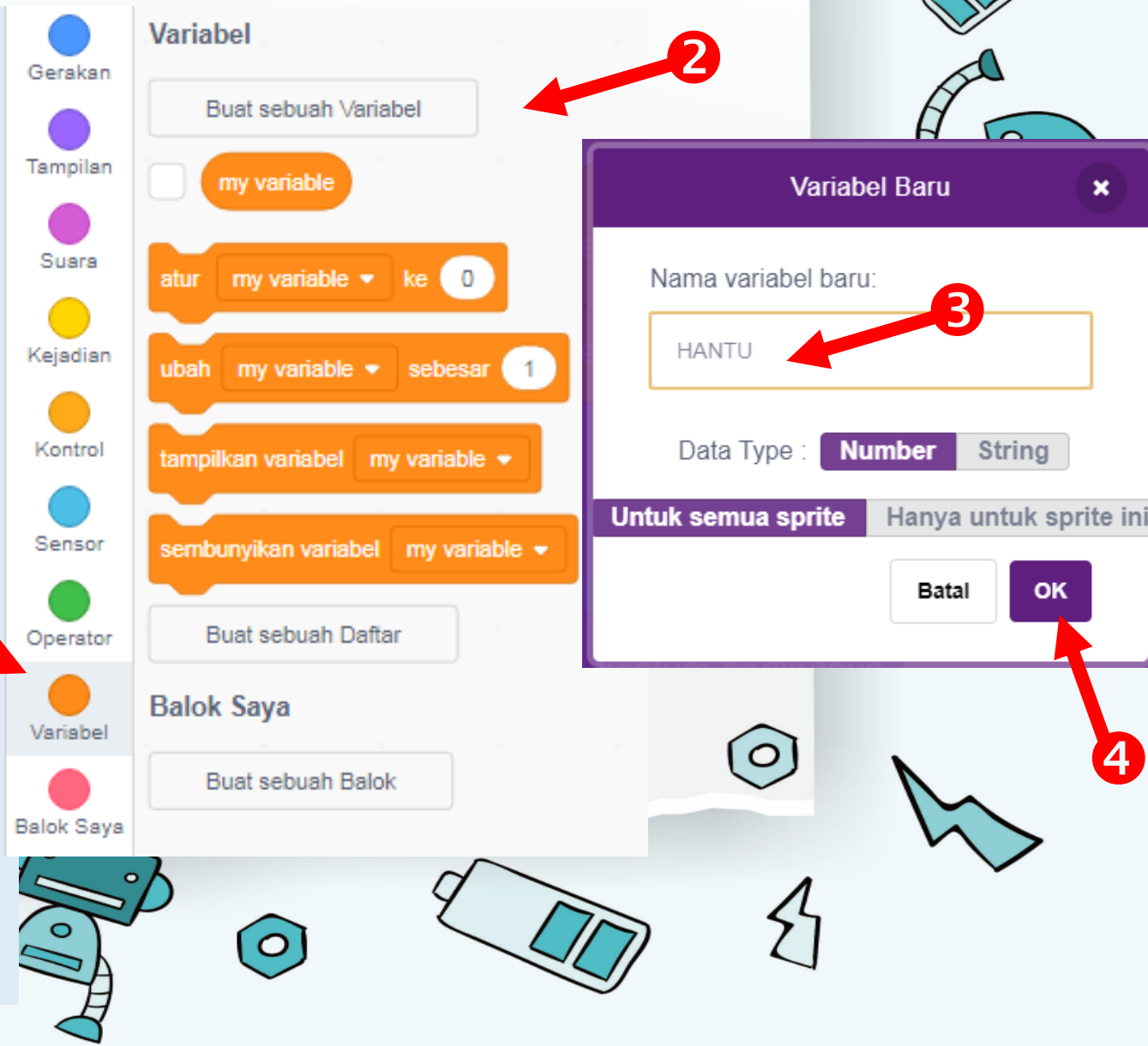
Skor 10



Variabel : HANTU

- Untuk mencatat berapa Hantu berhasil ditembak, kita membutuhkan Variabel

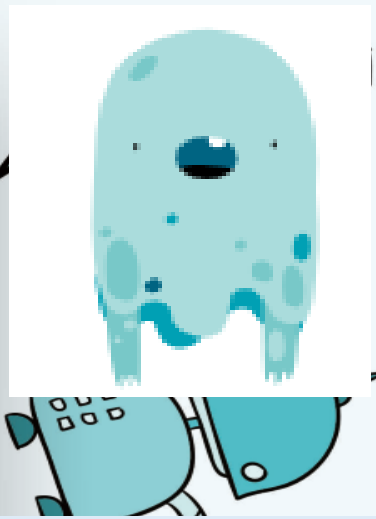
1. Pilih palet Variabel :
2. pilih Buat sebuah variabel
3. beri nama variabel misalnya : *HANTU*
4. klik tombol OK
5. maka variabel **HANTU** akan muncul di latar game



Lengkapi kode sprite Hantu



Tambahkan Kode [2] sprite Hantu



- Saat game mulai, maka :
- atur variabel HANTU = 0

- ulangi terus :
 - Jika sprite Hantu menyentuh sprite Bidikan dan tombol mouse di-klik (kena tembakan), maka :

- nilai variabel HANTU bertambah 1
- sprite Hantu menghilang selama 1 detik





Simpan Dulu Gaes !

PictoBlox

PictoBlox

Berkas

Sunting

Tutorial

Board

Connect



PEMBURU HANTU|



1

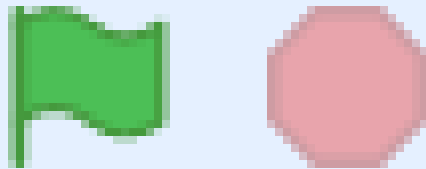
2

Uji Coba Program

- Setiap selesai membuat satu bagian kode-kode program, sebaiknya lakukan uji coba program.
- Apakah sudah bekerja dengan benar atau belum ?

Apakah skor HANTU bertambah jika tembakan kena Hantu ???

Klik Bendera Hijau :
Start program



Klik Segi8 Merah :
Stop program



Modifikasi Game

Ayo Modifikasi Game ! ... agar bisa :

1. Jumlah peluru yang dibatasi
2. Waktu yang tersedia untuk membasmi Hantu dibatasi
3. Ada musuh lain yang muncul, misal : Monster ...
4. de el el

Modifikasi #1 : Peluru dibatasi

- Tambahkan sebuah variabel baru, misal : variabel **PELURU**
- Modifikasi kode sprite **BIDIKAN** dengan menambahkan 2 blok kode ini (Ambil 2 blok ini dari palet **Variabel**)
- Jika Peluru habis (Peluru = 10), maka Game berakhir, tambahkan kode baru disamping >

jumlah peluru awal = 10 buah

peluru berkurang 1
tiap tembakan

Kode
"Bidikan"

ketika  diklik

atur PELURU ke 10

selamanya

jika tetikus ditekan? maka

mulai suara Ricochet

ubah PELURU sebesar -1

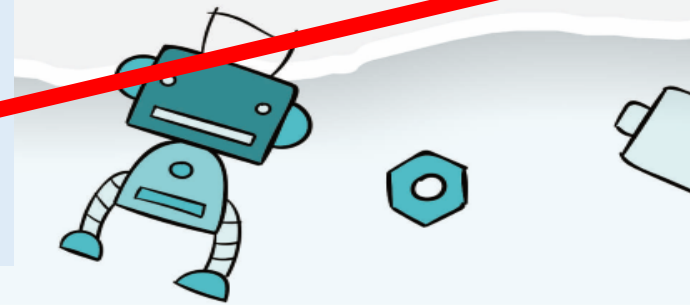
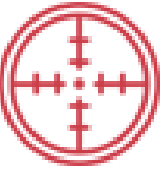
tunggu 0.5 detik

jika PELURU = 0 maka

katakan Peluru HABIS !

mainkan suara Win sampai selesai

berhenti semua



Modifikasi 2 : Waktu dibatasi

- Tambahkan sebuah variabel baru, misal : variabel **WAKTU**
- Modifikasi kode sprite **HANTU** dengan menambahkan 2 blok kode ini (Ambil 2 blok ini dari palet **Variabel**)
- Jika Waktu habis (Waktu < 0), maka Game berakhir, tambahkan kode baru disamping >



waktu = 300 >> 300 detik = 5 menit



waktu berkurang 1 tiap detik



Kode
"Hantu"



Modifikasi 3 : ada Musuh lain ?

- Coba kamu modifikasi sendiri dengan **menambahkan musuh-musuh** lain, misalnya : monster, naga, griffin, kuda nil terbang, ghost2, de el el ...



Monster



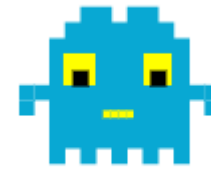
Dragon



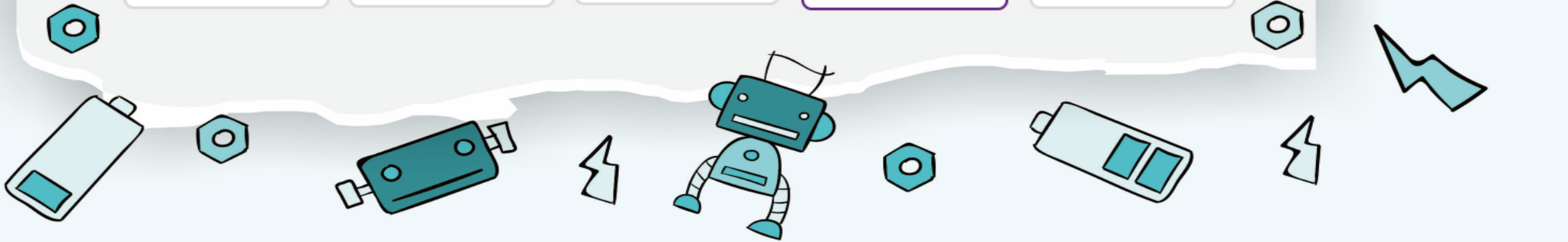
Griffin



Hippo1



Ghost2



TERIMA KASIH & SEMOGA BERMANFAAT

BATU CODING ROBOTIC COMMUNITY

Learning Coding and Robotic For Everyone