



SDN PUNTEN 01 BATU

BATU CODING ROBOTIC COMMUNITY


Learning Coding and Robotic For Everyone

BATU CODING ROBOTIC COMMUNITY

MATERI 2: **GAME “TANGKAP BUAH”**

Eko Teguh Triwisuda, ST.

[Batu Coding Robotic Community]

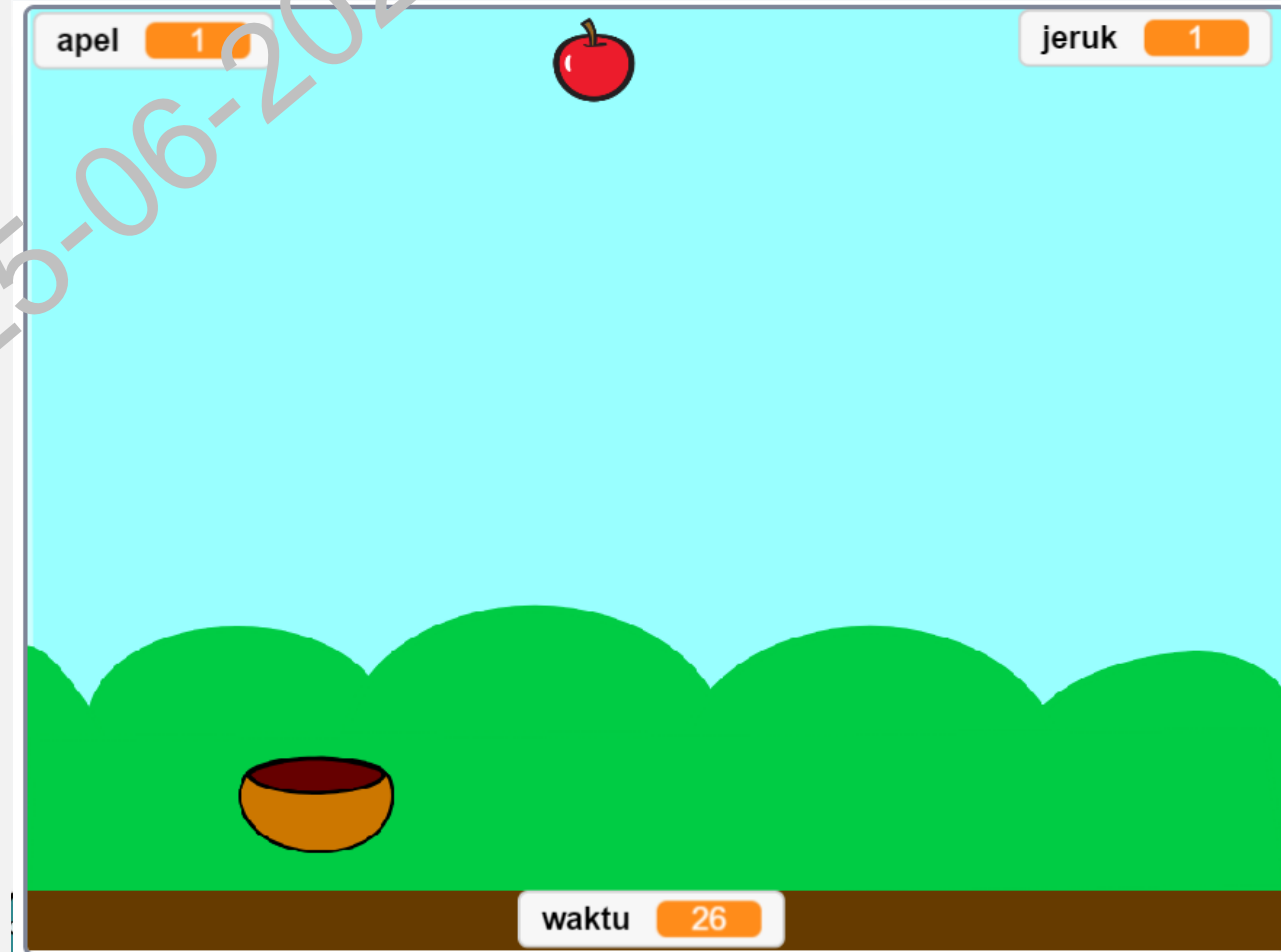
 081-252-71-2274

Tampilan Game “Tangkap Buah”

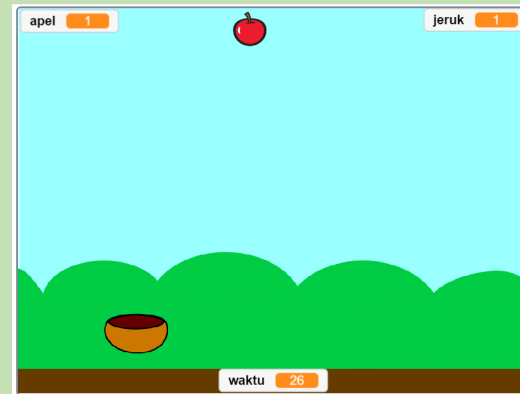


Skenario Game **TANGKAP BUAH**

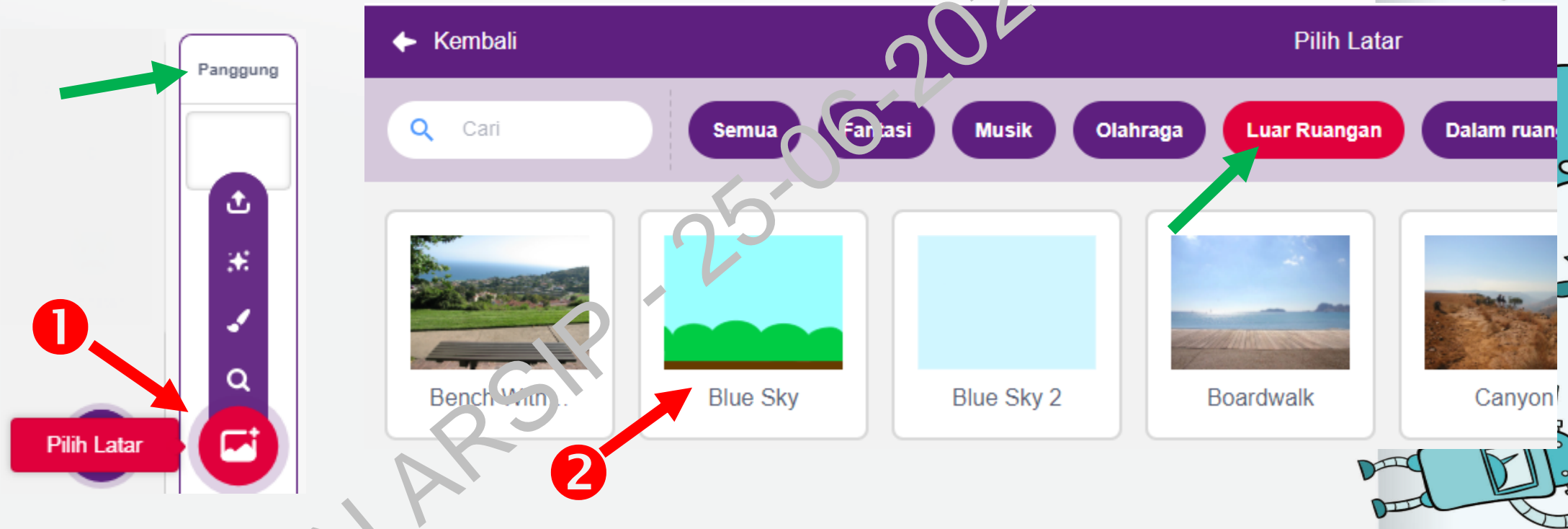
- Apel dan Jeruk berwarna warni berjatuhan dari langit selama 30 detik.
- Ayo tangkap semua apel dan jeruk itu !
- Untuk setiap Apel dan Jeruk yang berhasil ditangkap, maka skor Apel dan Jeruk akan bertambah 1.
- Ayo tangkap Apel dan Jeruk sebanyak-banyaknya dalam waktu yang ada !



Latar Game

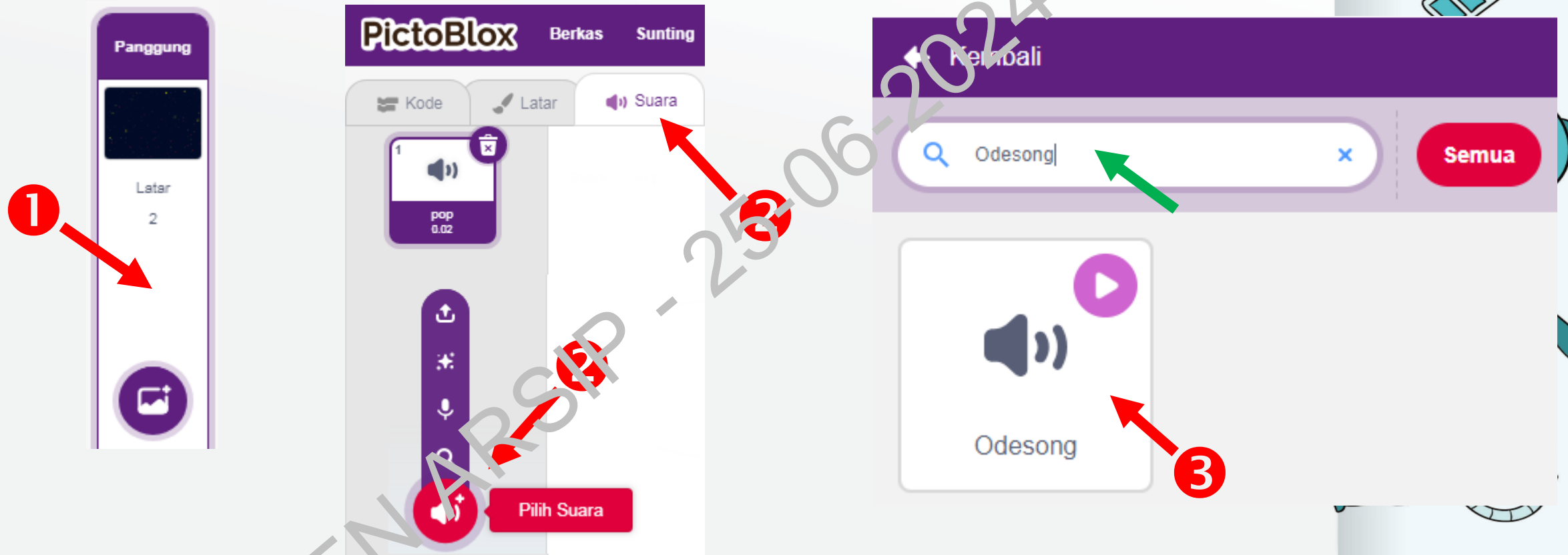



Latar Games



1. Pilih (klik) “**Pilih Latar**” pada bagian **Panggung**
2. Tambahkan latar “**Blue Sky**” dari kategori “**Luar Angkasa**” (atau bebas latar lain)

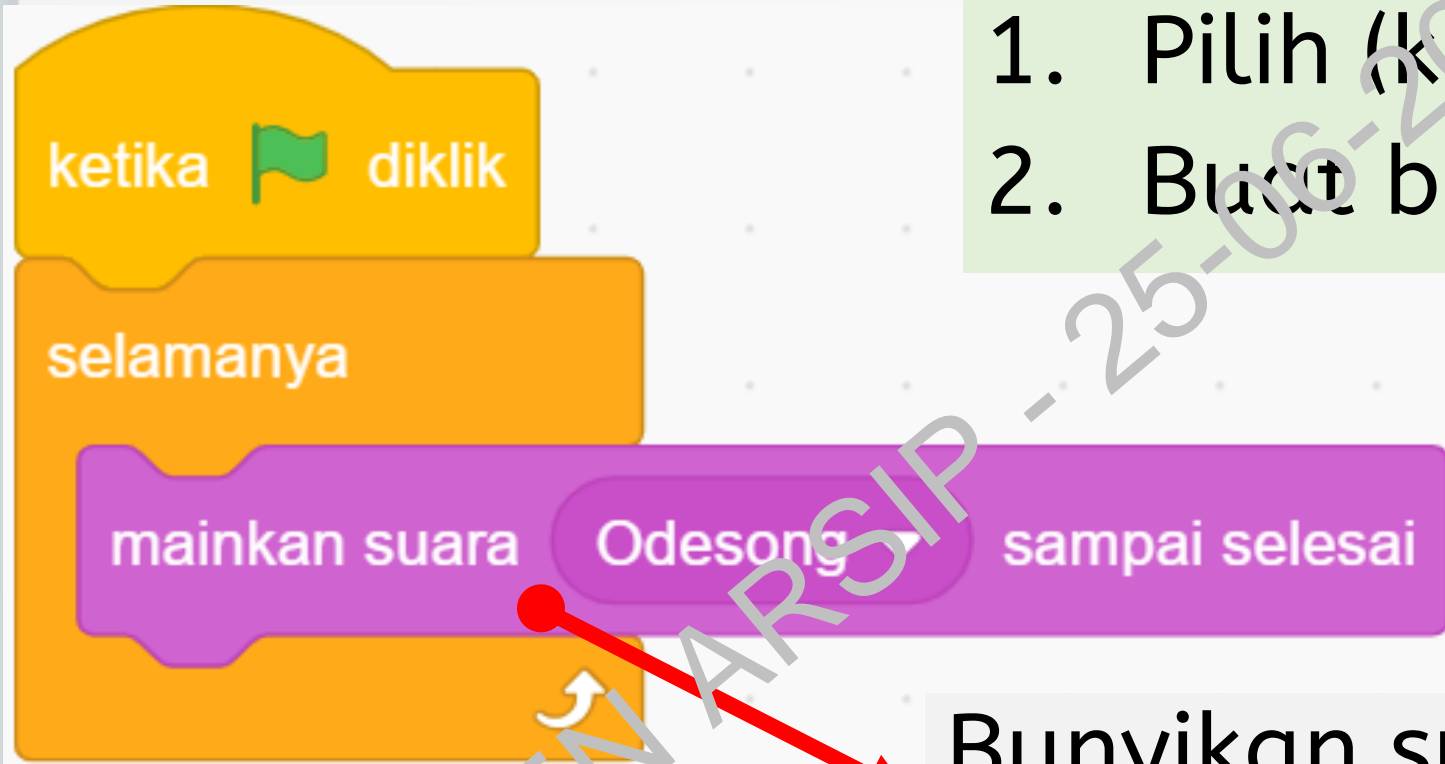
Suara Latar Games



1. Pilih (klik) “**Panggung**”
2. Pilih (klik) tab “**Suara**” lalu pilih ikon  **Pilih Suara**”
3. Pada bagian pencarian, ketik “**Odesong**”, pilih efek suara :
“**Odesong**”

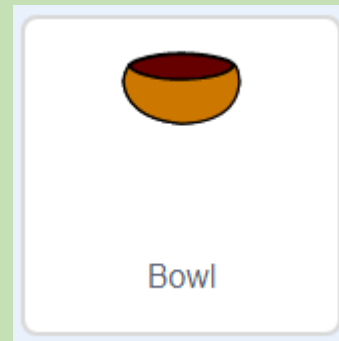
Kode untuk Latar/Panggung

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



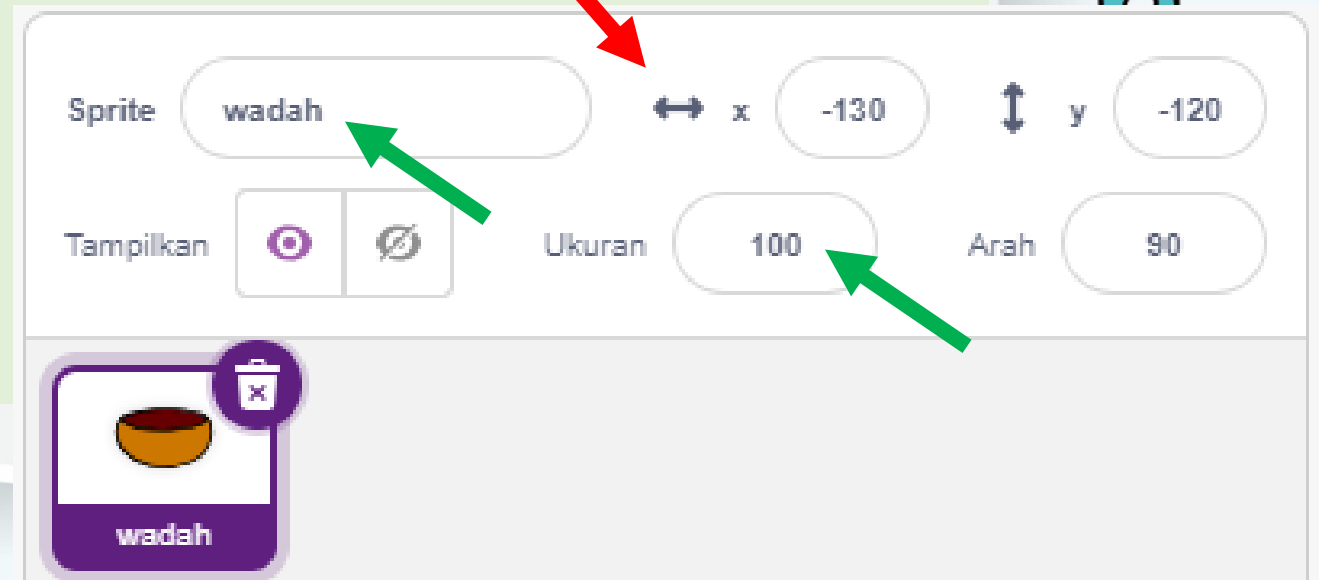
Bunyikan suara "Odesong"
terus menerus (berulang)

Sprite Wadah



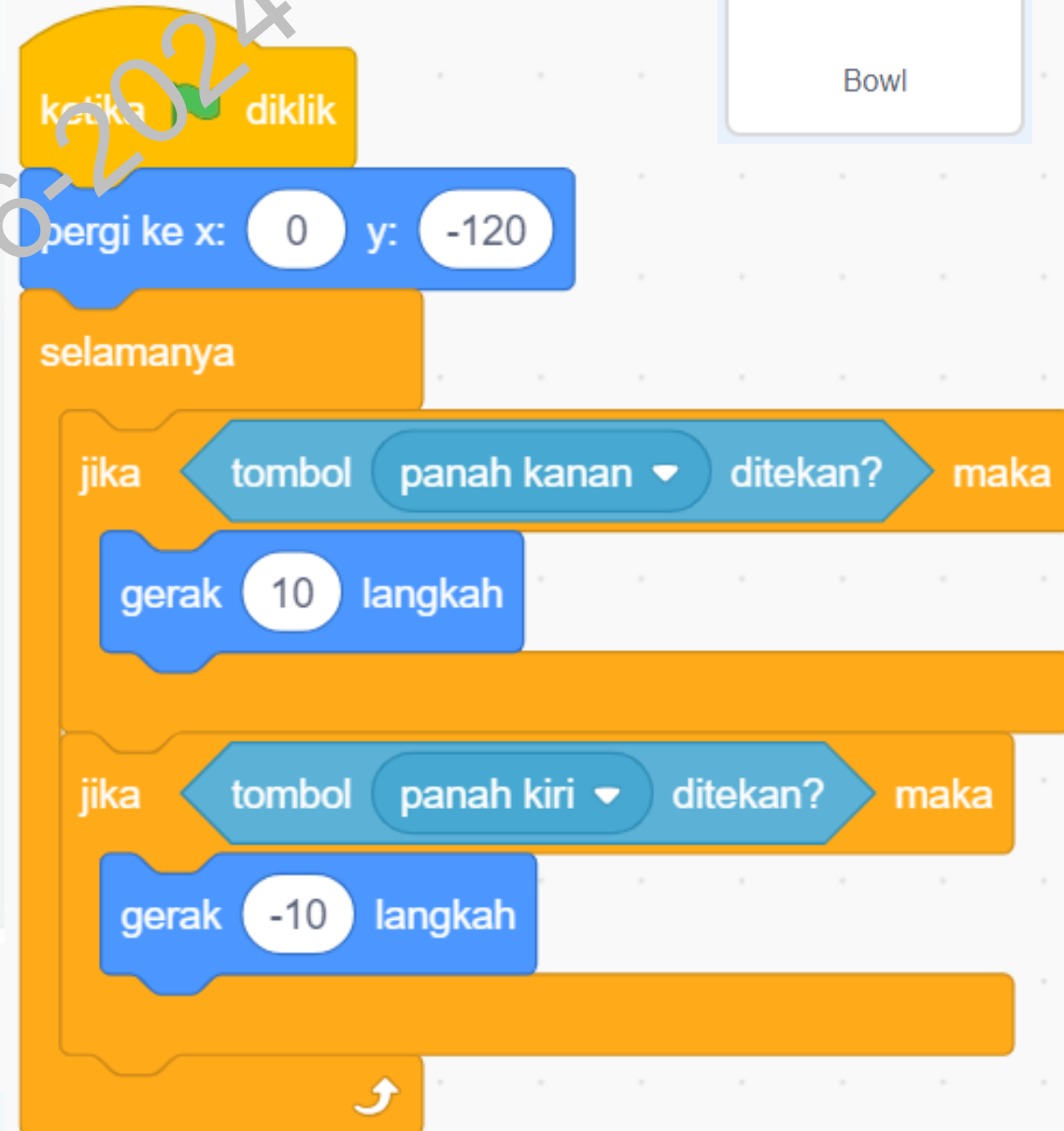
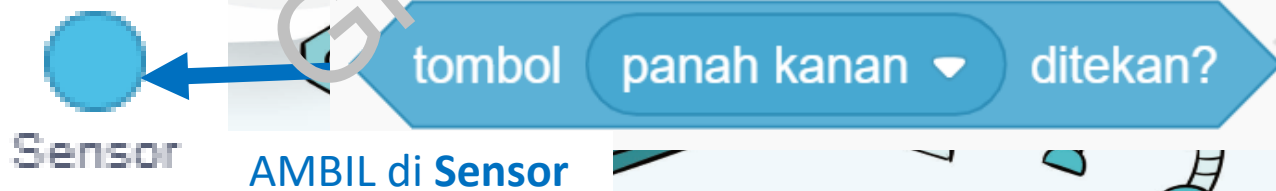
Sprite Games : wadah

1. Tambahkan sprite **"Bowl"**
2. Atur properti sprite menjadi :
 - Nama sprite = **wadah**
 - Ukuran = **100**
 - properti2 lain dibiarkan saja



Kode #1 untuk sprite Wadah

- Di awal, Wadah berada di tengah bawah layar
- Selama game berjalan :
- jika tombol Panah Kanan ditekan, Wadah akan berpindah tempat 10 langkah (ke kanan)
- jika tombol Panah Kiri ditekan, Wadah akan berpindah tempat -10 langkah (ke kiri)





Simpan Dulu Gaes !

PictoBlox

PictoBlox

Berkas

Sunting


Tutorial

Board

Connect

TANGKAP BUAH|



1. Beri nama game kamu dulu
2. Klik ikon  untuk menyimpan
3. atau memilih menu > Berkas > Save >> kerik nama file jika diminta
4. lalu klik tombol “Save”

PictoBlox

Berkas

Sunting

Tutorial

Blocks

Gerakan

Gerakan

gerak 10

Tampilan

putar

Suara

putar

Kejadian

Baru

Open

Save

Save As

Generate file sharing link

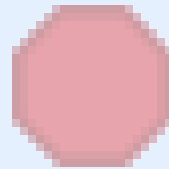
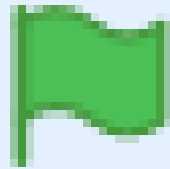
Open file from link

Examples

Uji Coba Program

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

Klik Bendera Hijau :
Start program



Klik Segi8 Merah :
Stop program

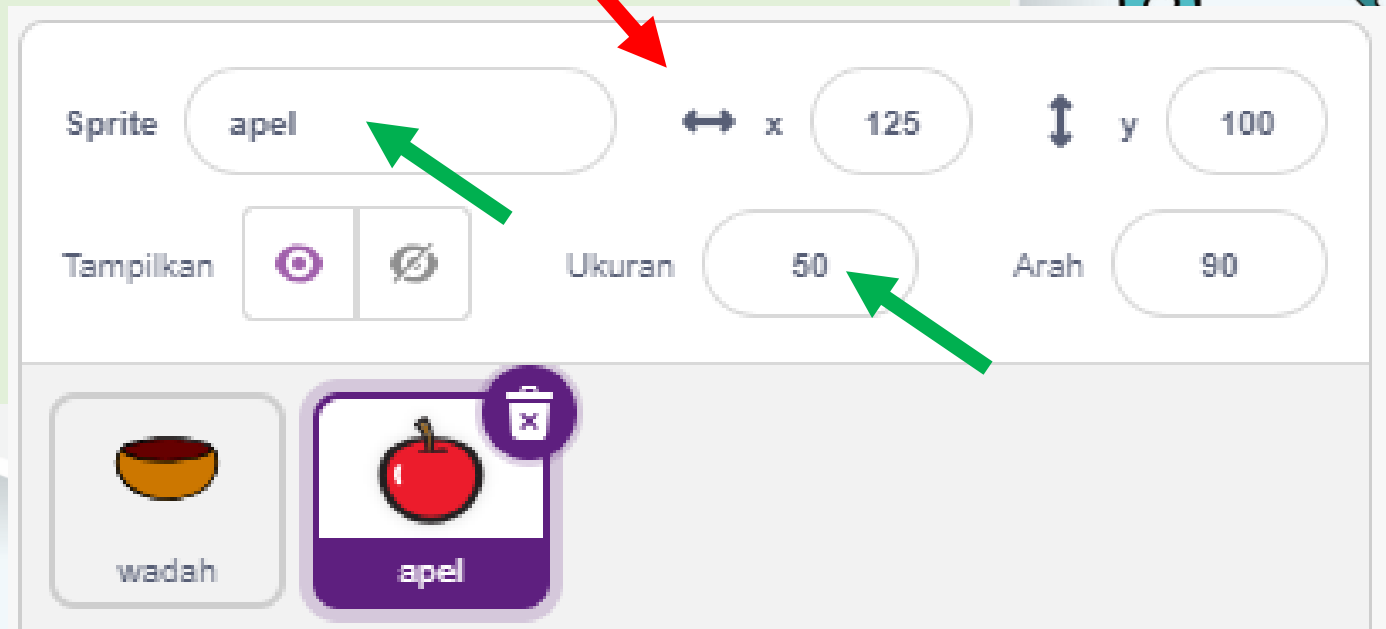
Sprite Apple



Apple

Sprite Games : Apel

1. Tambahkan sprite **“Apple”**
2. Atur properti sprite menjadi :
 - Nama sprite = **apel**
 - Ukuran = **50**
 - properti2 lain dibiarkan saja



Kode #1 untuk sprite Apel



Apple

- Selama game berjalan (lakukan efek Apel jatuh) :
- Apel akan berada di posisi x yang acak antara -200 hingga 200 dan posisi y = 180 (atas layar)
- Tampilkan sprite Apel
- Ulangi sampai posisi Apel (y = -180 atau bawah layar), ubah posisi y = -10 (turunkan posisi Apel), tunggu 0,1 detik
- Sembunyikan sprite Apel jika sudah berada di bawah layar



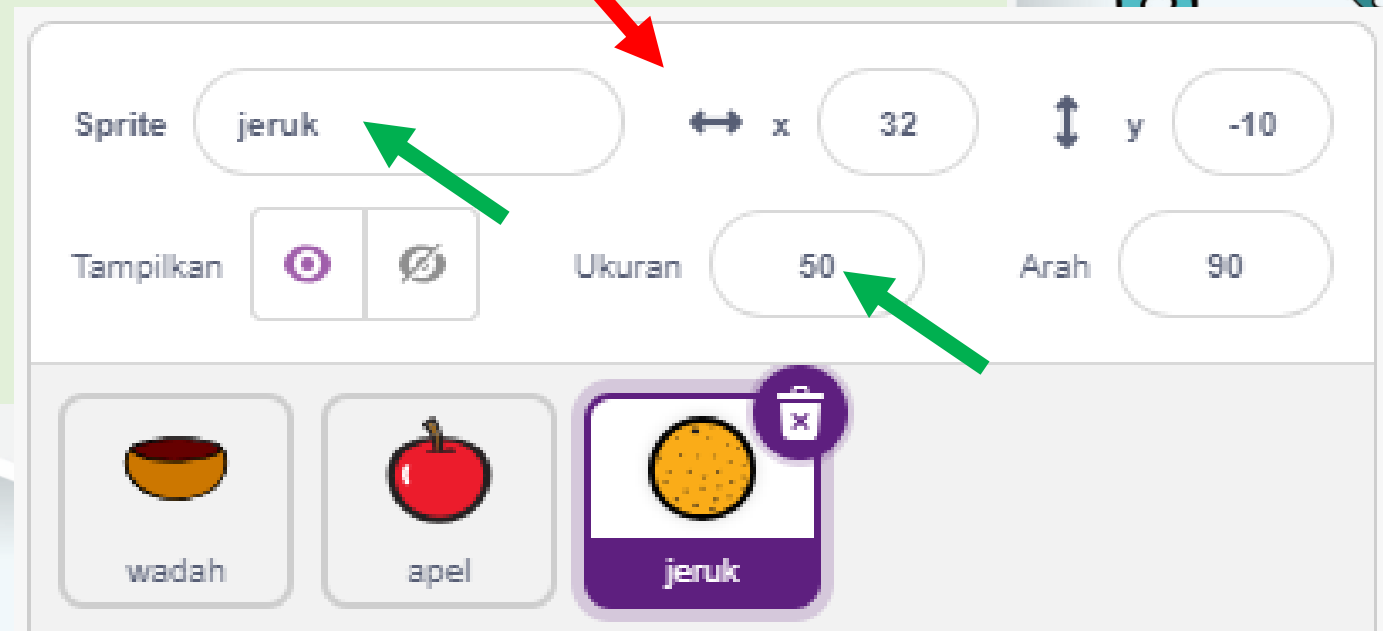
Sprite Jeruk



Orange

Sprite Games : Apel

1. Tambahkan sprite **“Orange”**
2. Atur properti sprite menjadi :
 - Nama sprite = jeruk
 - Ukuran = 50
 - properti2 lain dibiarkan saja



Kode #1 untuk sprite Jeruk



Orange

- Selama game berjalan (lakukan efek Jeruk jatuh) :
- **Tunggu dulu 0.5 detik**
- Apel akan berada di posisi x yang acak antara -200 hingga 200 dan posisi y = 180 (atas layar)
- Tampilkan sprite Jeruk
- Ulangi sampai posisi Jeruk (y = -180 atau bawah layar), ubah posisi y = -10 (turunkan posisi Jeruk), tunggu 0,1 detik
- Sembunyikan sprite Jeruk jika sudah berada di bawah layar





Simpan Dulu Gaes !

PictoBlox

PictoBlox

Berkas

Sunting


Tutorial

Board

Connect

TANGKAP BUAH|



1. Beri nama game kamu dulu
2. Klik ikon  untuk menyimpan
3. atau memilih menu > Berkas > Save >> kerik nama file jika diminta
4. lalu klik tombol “Save”

PictoBlox

Berkas

Sunting

Tutorial

Blocks

Gerakan

Gerakan

gerak 10

Tampilan

putar

Suara

putar

Kejadian

Baru

Open

Save

Save As

Generate file sharing link

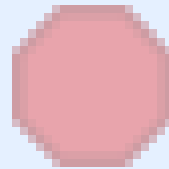
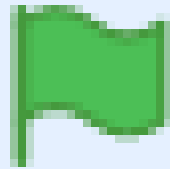
Open file from link

Examples

Uji Coba Program

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

Klik Bendera Hijau :
Start program



Klik Segi8 Merah :
Stop program

The background features a light gray surface with a white rectangular area in the center. This area is divided into a green upper half and a light green lower half. The green half contains the text 'Melengkapi Kode' in white. The light green half is empty. A diagonal watermark 'GREEN ARSIP - 25-06-2024' is visible across the image. The background is decorated with various blue and yellow technical icons, including lightning bolts, gears, a battery, a wrench, a robot, and a smartphone.

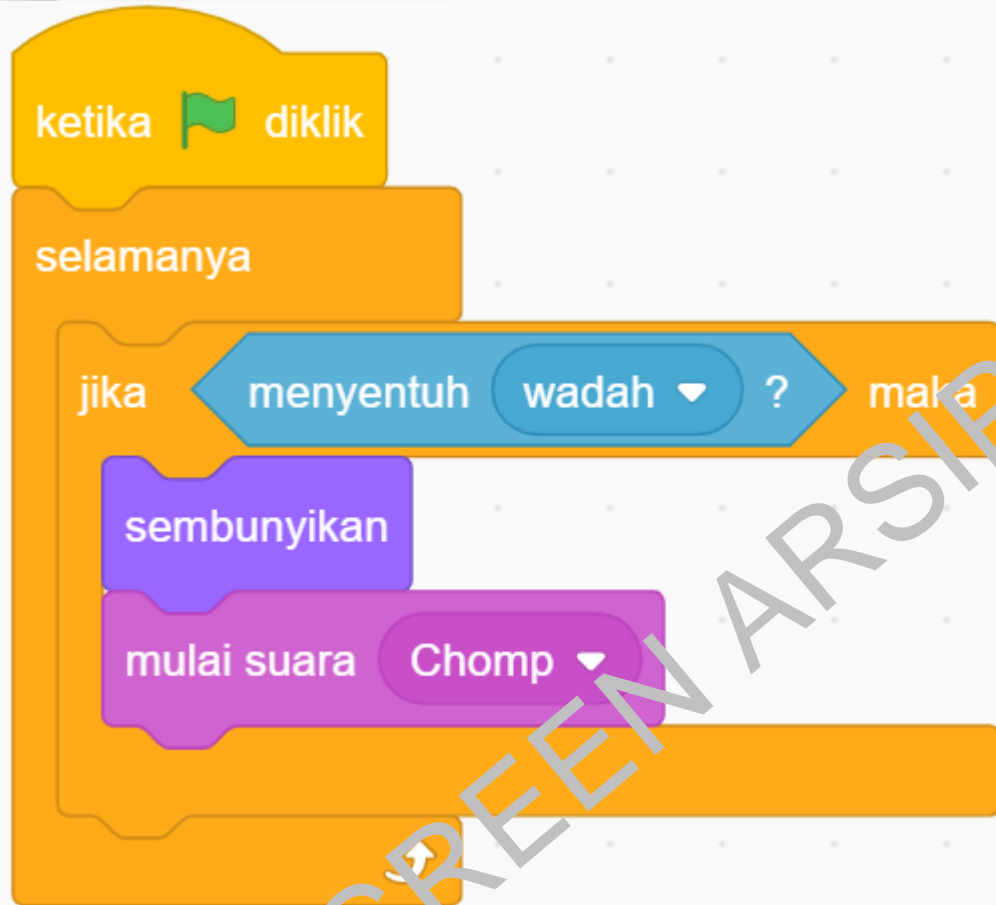
Melengkapi Kode

Kode #2 untuk sprite Apel

pilih (klik) dulu sprite :



Apple



• **TAMBAHKAN KODE** ini **di bawah** kode yang sudah ada !

• Selama game berjalan :

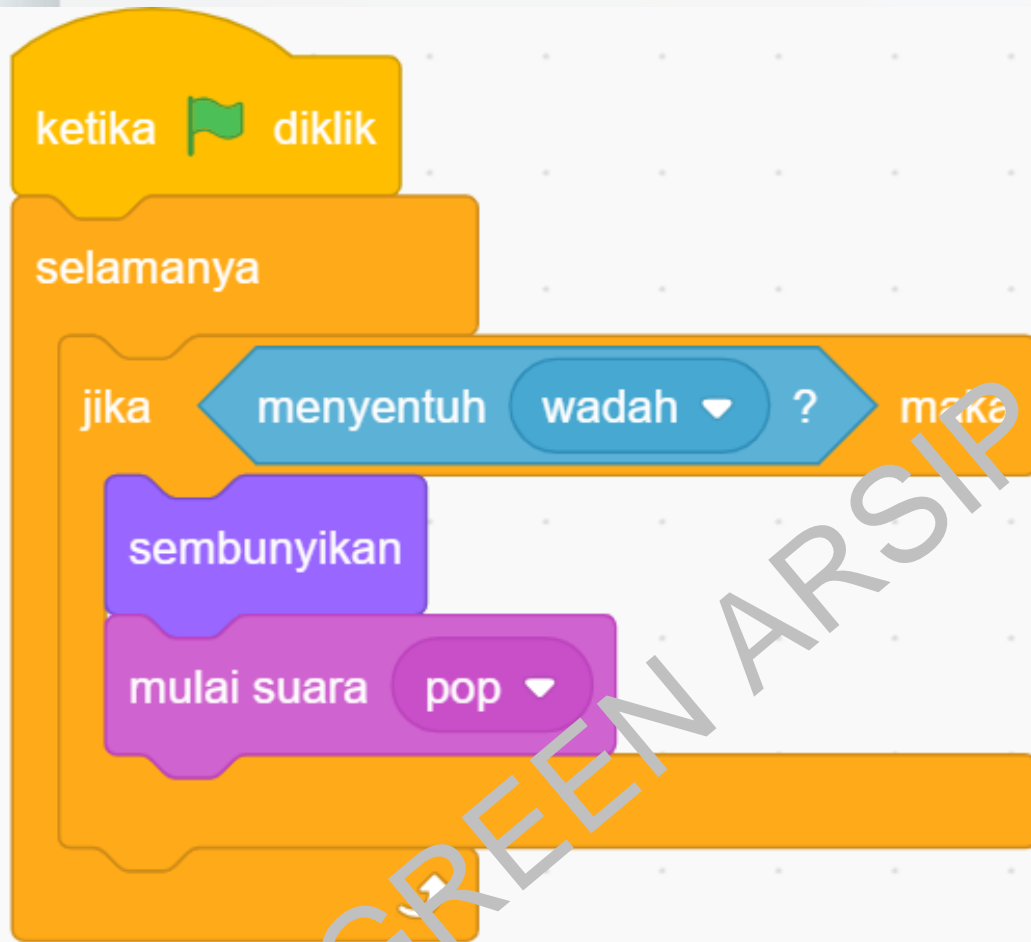
• Jika Apel menyentuh Wadah (apel ditangkap Wadah), maka sprite Apel menghilang dan ada efek suara “Chomp”

Kode #2 untuk sprite Jeruk

pilih (klik) dulu sprite :



Orange



- **TAMBAHKAN KODE** ini **di bawah** kode yang sudah ada !
- Selama game berjalan :
- Jika Jeruk menyentuh Wadah (jeruk ditangkap Wadah), maka sprite Jeruk menghilang dan ada efek suara "Pop"



Simpan Dulu Gaes !

PictoBlox

PictoBlox

Berkas

Sunting


Tutorial

Board

Connect

TANGKAP BUAH|



1. Beri nama game kamu dulu
2. Klik ikon  untuk menyimpan
3. atau memilih menu > Berkas > Save >> kerik nama file jika diminta
4. lalu klik tombol “Save”

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

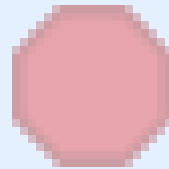
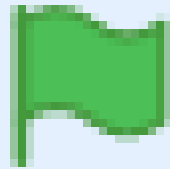
Open file from link

Examples

Uji Coba Program

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

Klik Bendera Hijau :
Start program



Klik Segi8 Merah :
Stop program

Modifikasi Game

Ayo Modifikasi Game ! ... agar bisa :

1. menampilkan skor berapa jumlah Apel dan Jeruk yang bisa ditangkap !
2. ada batas waktu berapa lama Apel dan Jeruk bisa ditangkap, misal 30 detik saja !
3. ada buah-buah lain yang berjatuhan juga !
4. de el el

Modif 1 : Menambahkan Skor (Jumlah) Apel



- Untuk menyimpan skor berapa jumlah Apel atau Jeruk yang berhasil ditangkap, kita membutuhkan tempat penyimpanan skor yang disebut **Variabel**.

- Cara membuat Variabel :

1) Pilih palet Variabel

2) pilih **Buat sebuah variabel**

3) beri nama variabel misalnya : **Apel**

maka akan muncul di layar variabel **Apel**

1) klik tombol **OK**

Variabel Baru

Nama variabel baru:

apel

Data Type : Number String

Untuk semua sprite Hanya untuk sprite ini

Batal OK

Variabel

Buat sebuah Variabel

my variable

atur my variable ke 0

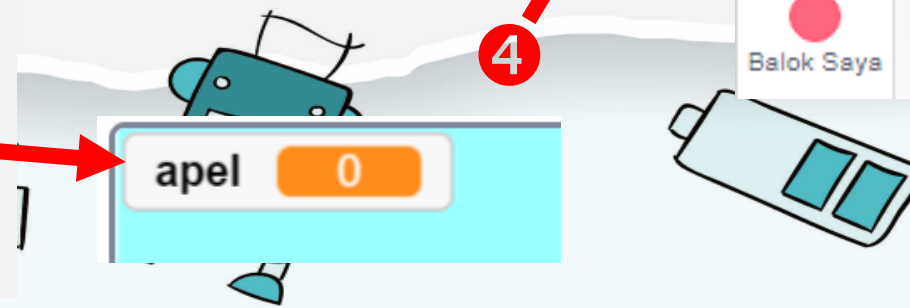
ubah my variable sebesar 1

tampilkan variabel my variable

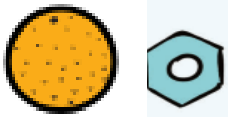
sembunyikan variabel my variable

Buat sebuah Daftar

Buat sebuah Balok



Menambahkan Skor (Jumlah) Jeruk



- Buat variabel lagi untuk menyimpan skor berapa jumlah Jeruk yang berhasil ditangkap !

- Cara membuat Variabel :
- Pilih palet Variabel
- pilih **Buat sebuah variabel**
- beri nama variabel misalnya : *Jeruk*
- lalu klik tombol **OK**

Variabel Baru

Nama variabel baru:

jeruk

Data Type : **Number** String

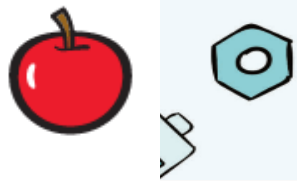
Untuk semua sprite Hanya untuk sprite ini

Batal OK

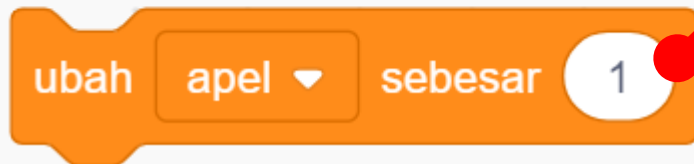
- Pindahkan posisi variabel jeruk agar berada di sisi kanan layar (seperti gambar dibawah), **caranya** : klik 'jeruk' dan tahan, lalu seret ke posisi kanan layar



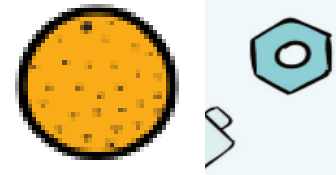
Modifikasi kode #2 sprite Apel



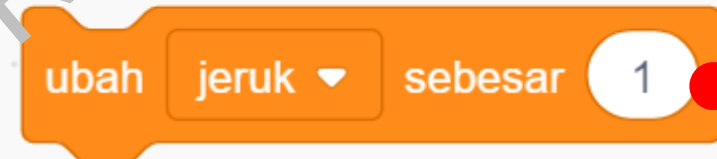
- Agar jumlah Apel yang ditangkap tercatat dalam variabel Apel, maka **tambahkan** 2 blok kode berikut :
- Ambil 2 blok ini dari palet **Variabel** >



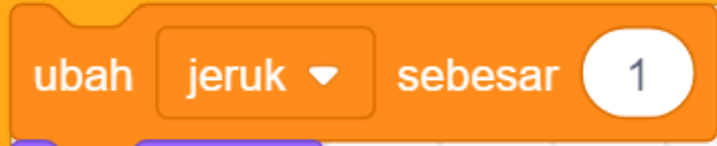
Modifikasi kode #2 sprite Jeruk



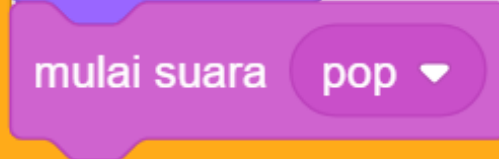
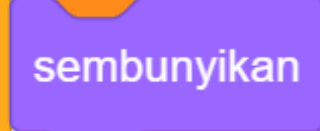
- Agar jumlah Apel yang ditangkap tercatat dalam variabel Apel, maka **tambahkan** 2 blok kode berikut :
- Ambil 2 blok ini dari palet **Variabel** >



agar variabel jeruk = 0 di awal game mulai



variabel jeruk bertambah 1 jika ditangkap wadah





Simpan Dulu Gaes !

PictoBlox

PictoBlox

Berkas

Sunting


Tutorial

Board

Connect

TANGKAP BUAH|



1. Beri nama game kamu dulu
2. Klik ikon  untuk menyimpan
3. atau memilih menu > Berkas > Save >> kerik nama file jika diminta
4. lalu klik tombol “Save”

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

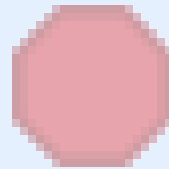
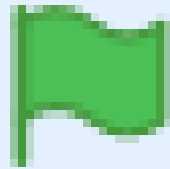
Open file from link

Examples

Uji Coba Program

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

Klik Bendera Hijau :
Start program



Klik Segi8 Merah :
Stop program

Modif 2 : Memberi batas waktu main

- Misal dibuat batas waktu untuk bisa menangkapi Apel dan Jeruk hanya selamat 30 detik, maka lakukan :

1. Buat variabel **waktu**
2. Buat kode baru pada sprite **Wadah** seperti disamping ini >>
3. Isi variabel waktu akan berkurang 1 setiap 1 detik
4. Jika waktu sudah habis (<0), maka bunyikan efek suara "Oops" dan hentikan game



TERIMA KASIH & SEMOGA BERMANFAAT

BATU CODING ROBOTIC COMMUNITY

Learning Coding and Robotic For Everyone