**LEMBAR JAWAB LATIHAN SOAL**

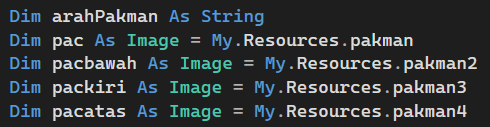
**NIM : 71220917**

**NAMA :anggrayni layuk**

**NILAI :**

**Latihan Pengamatan**

1. Buatlah agar Pakman menghadap ke arah yang sesuai saat bergerak!
2. Menambahkan kode berikut pada Public Class Form1



1. Tambahkan kode berikut pada Private Sub Redraw()

A screen shot of a computer code

Description automatically generated

1. Tambahkan kode berikut pada Form1\_KeyDown

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

1. Tambahkan variabel nyawa, tampilkan dengan sebuah sprite dan modifikasi kode program agar permainan baru akan selesai setelah Pakman tertangkap 3 kali oleh Hantu!
2. Menambahkan kode berikut pada **Public Class Form1** untuk deklarasi sprite

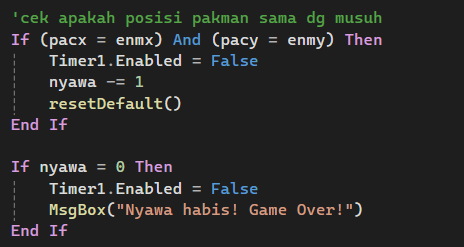


1. Tambahkan kode berikut pada **Private Sub Redraw()** untuk menambahkan gambar nyawa

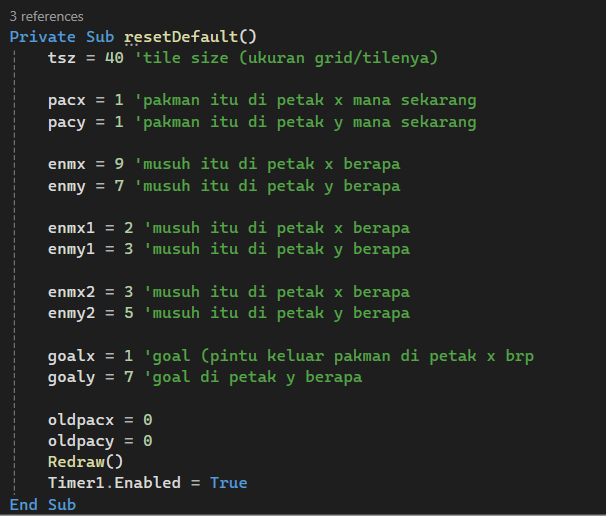
A black background with white text

Description automatically generated

1. Tambahkan kode berikut pada **Timer1\_Tick()** untuk mengurangi nyawa dan melakukan pengecekan apakah nyawa telah habis

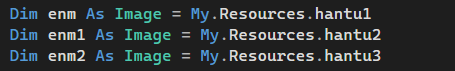


resetDefault untuk mengembalikan posisi pakman dan musuh ke tempat semula/reset ke awal

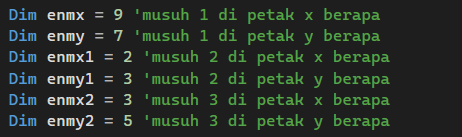


1. Tambahkan Hantu lebih banyak lagi menjadi 3 buah Hantu! Jika perlu memperluas papan permainan, lakukan!
2. Menambahkan kode berikut pada **Public Class Form1**

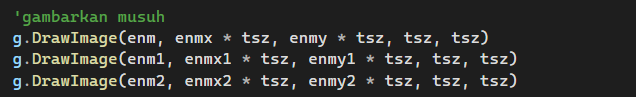
Untuk deklarasi sprite musuh ke-2 dan musuh ke-3



Untuk menempatkan x dan y dari musuh ke-2 dan musuh ke-3

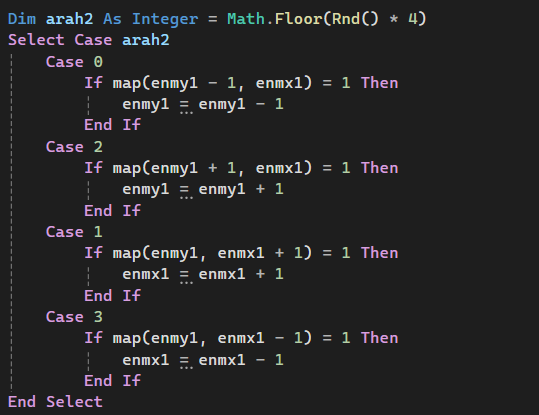


1. Tambahkan kode berikut pada **Private Sub Redraw()** untuk menambahkan gambar musuh

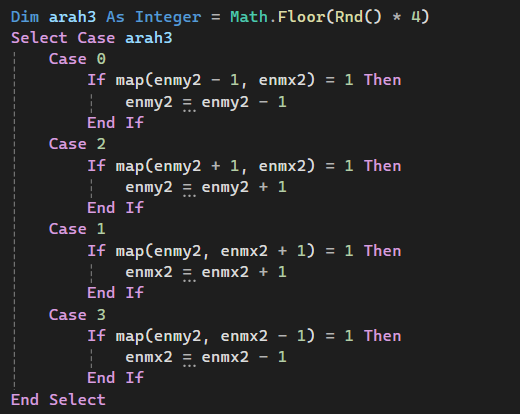


1. Tambahkan kode berikut pada **Timer1\_Tick()**

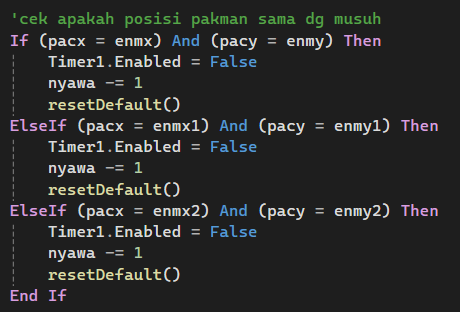
Untuk arah pergerakan musuh ke-2



Untuk arah pergerakan musuh ke-3

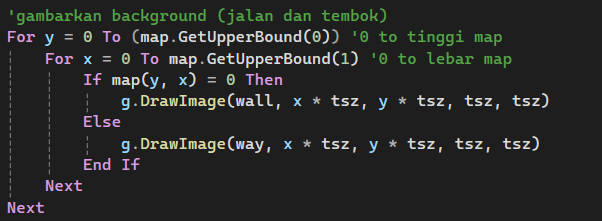


Untuk mengurangi nyawa apabila pakman bertemu dengan musuh ke-2 maupun musuh ke-3, kemudian mengembalikan posisi pakman dan musuh ke tempat semula (reset ke awal).



1. Ubah kode pada bagian prosedur Redraw() agar penggambaran *sprite* untuk peta papan permainan bisa menyesuaikan secara otomatis dengan ukuran senarai petanya (map)! Teknik bisa menggunakan cara yang sama untuk perubahan ukuran Form1 pada prosedur Form1\_Load.
2. Tambahkan kode berikut pada **Private Sub Redraw()**

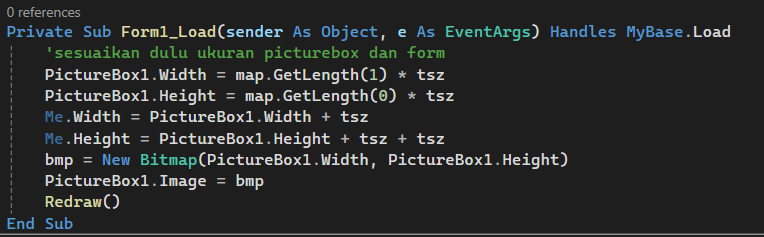
Untuk menyesuaikan jalan dan tembok untuk peta papan permainan



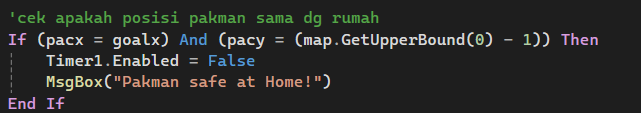
Untuk menyesuaikan goal selalu berada di pojok kiri bawah



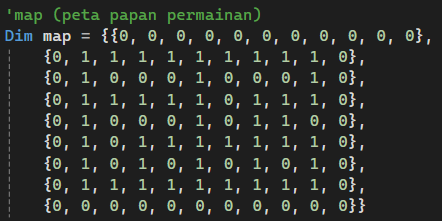
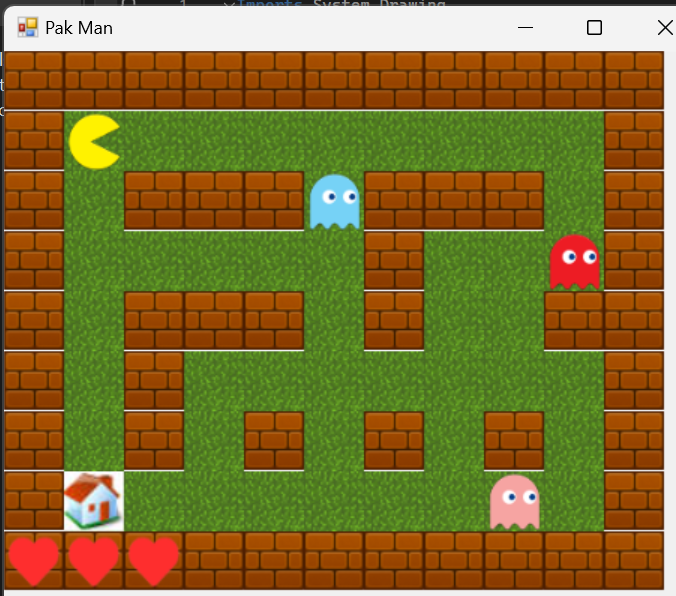
1. Tambahkan kode berikut pada **Form1\_Load()** untuk mengatur panjang dan lebar dari PictureBox1 supaya menyesuaikan dengan panjang dan lebar map



1. Tambahkan kode berikut pada **Timer1\_Tick()** untuk mengecek apabila pakman sudah berada di titik goal yang sudah disesuaikan dengan peta permainan, maka menang dan pakman aman.



Peta papan permainan sesuai modul



Peta papan permainan custom

