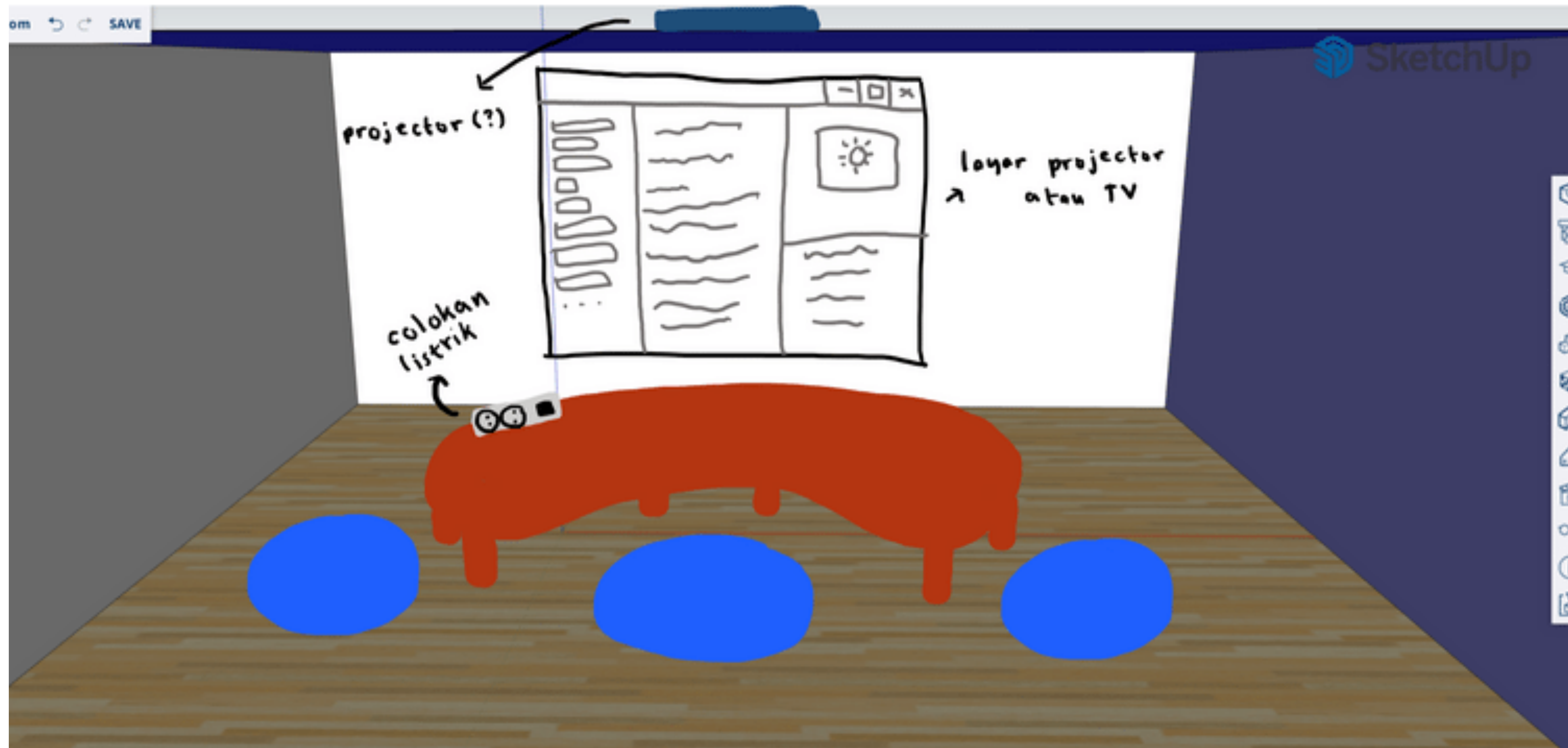
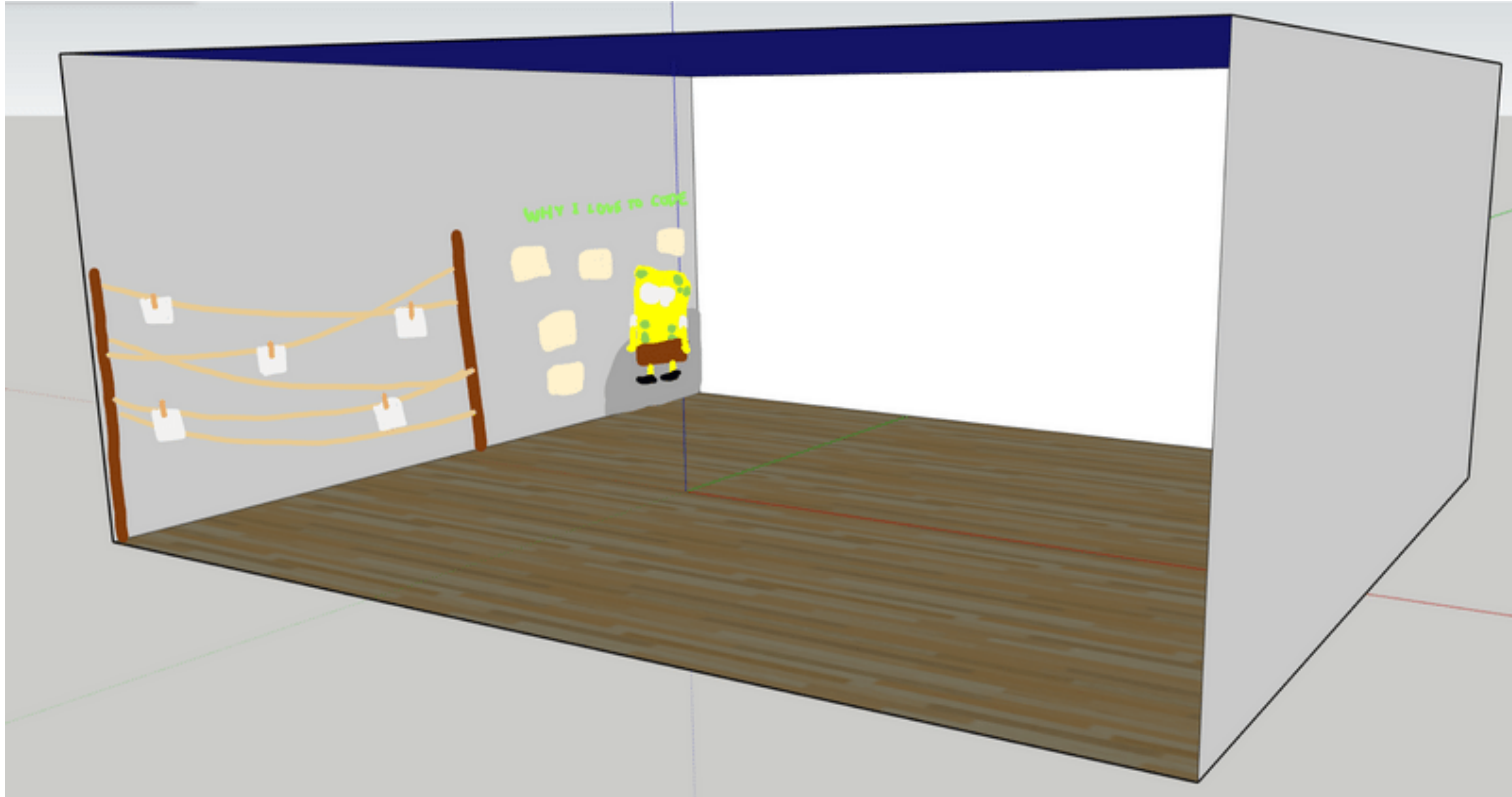


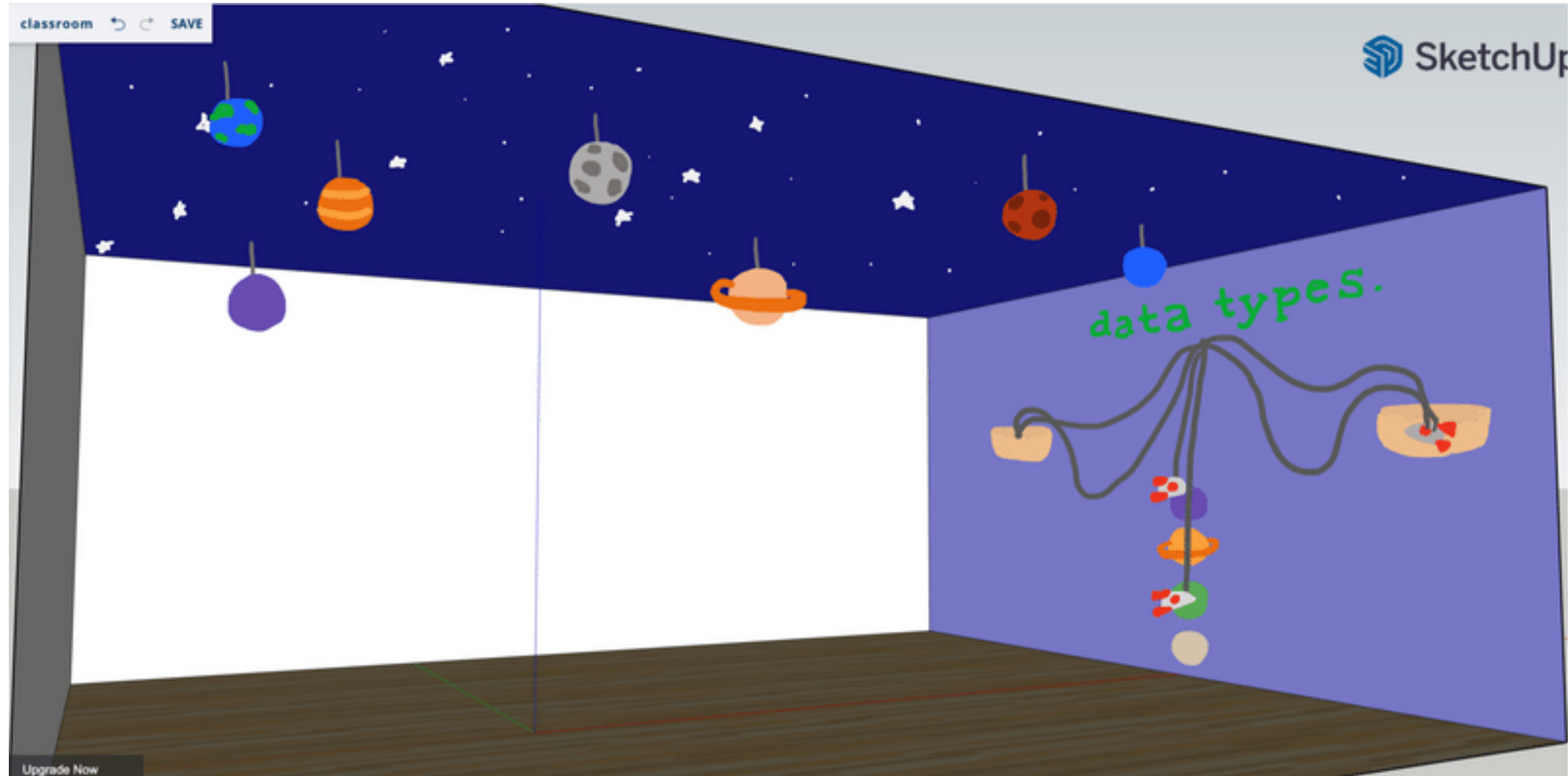
Front View



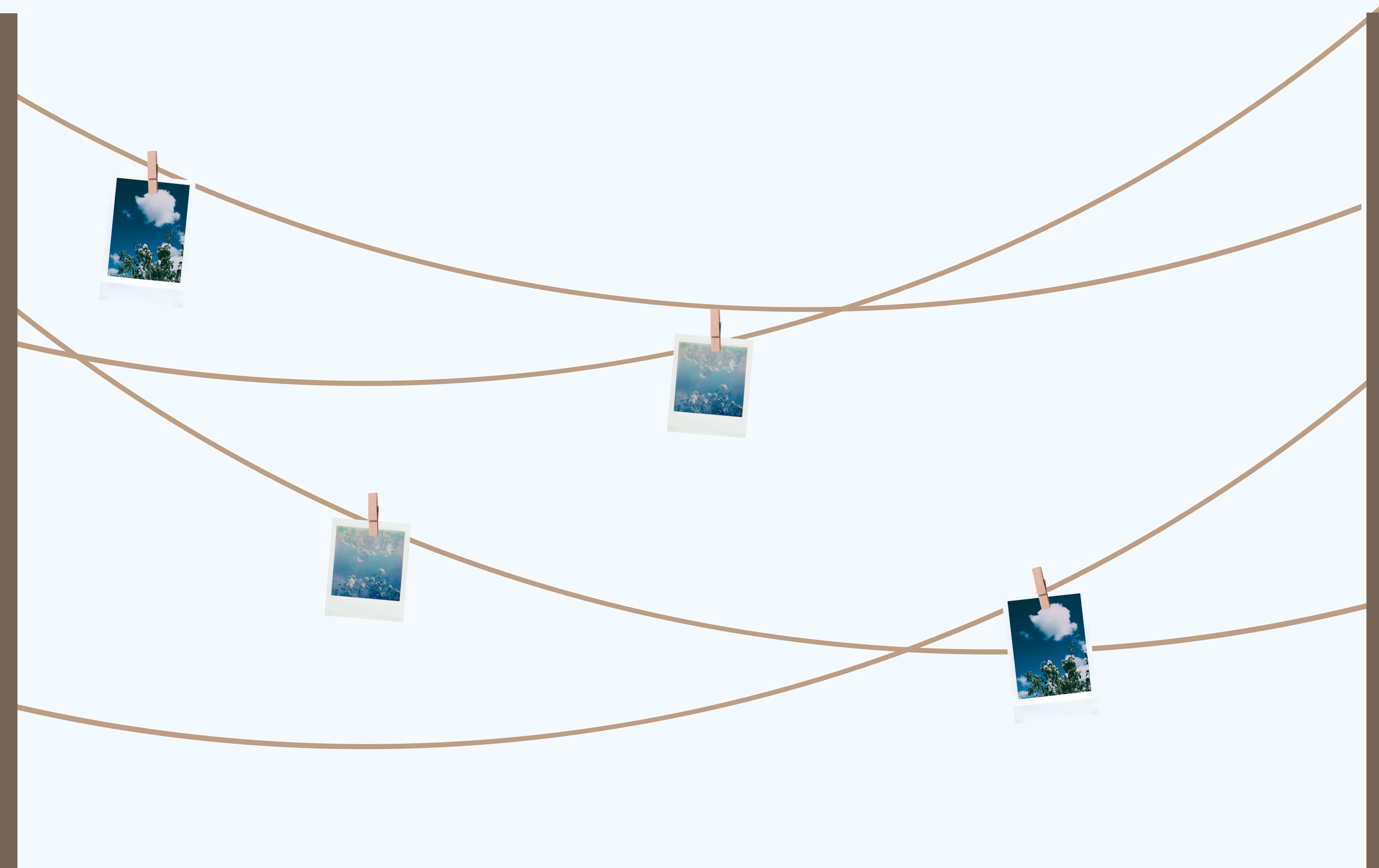
Left Wall



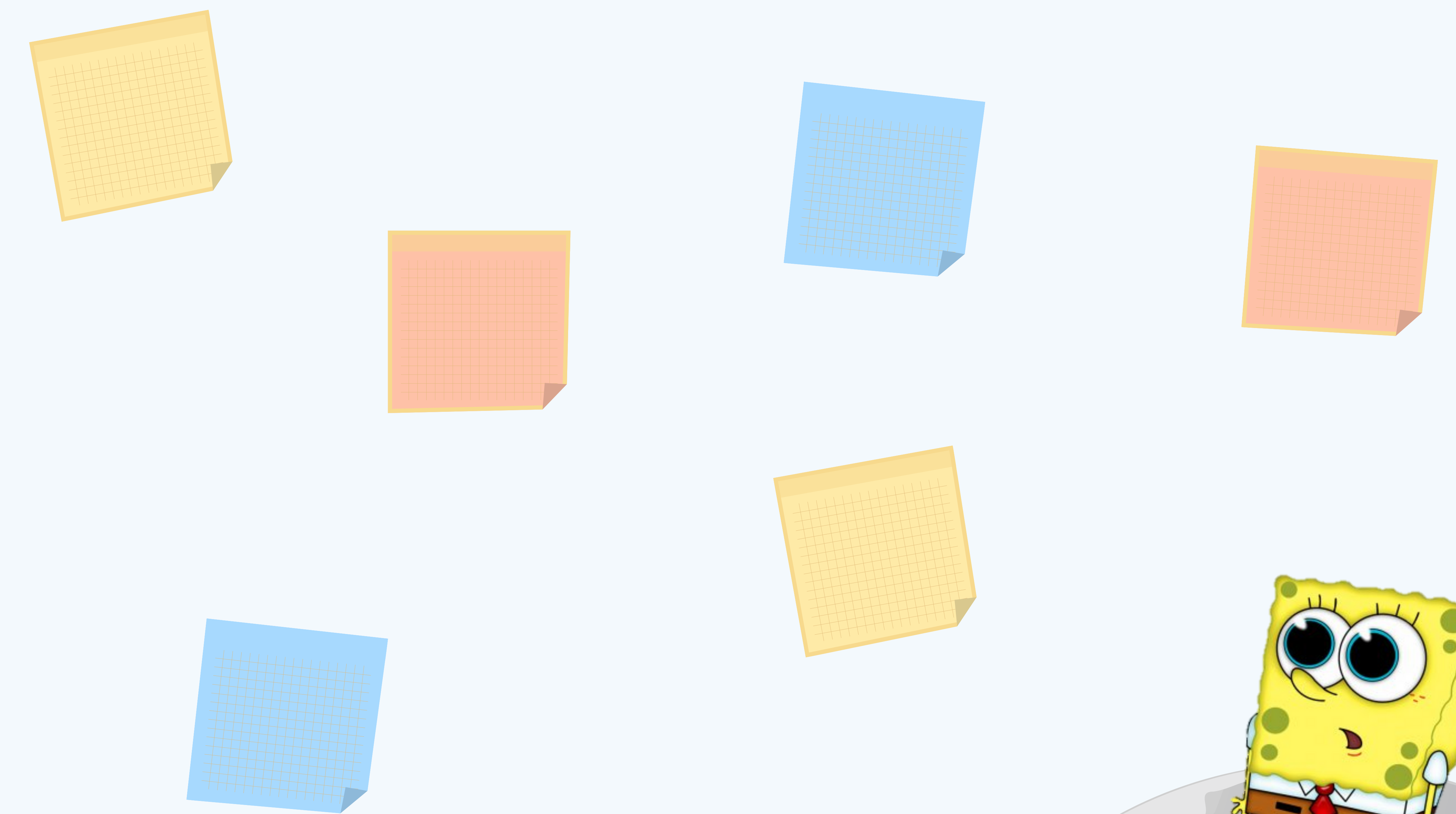
Right Wall



Sisi Kiri Kelas (gambaran)



WHY I LOVE TO CODE



Sisi Kanan Kelas (deskripsi)

IDE 2

Hiasan dinding "data types"

Tujuan:

- Membuat kelas tampak lebih menarik dengan cara yang mengedukasi
- Mengajarkan murid-murid mengenai data types dan apa saja yang termasuk dalam masing-masing data types (integer, string, float, dan boolean).

Alat dan bahan:

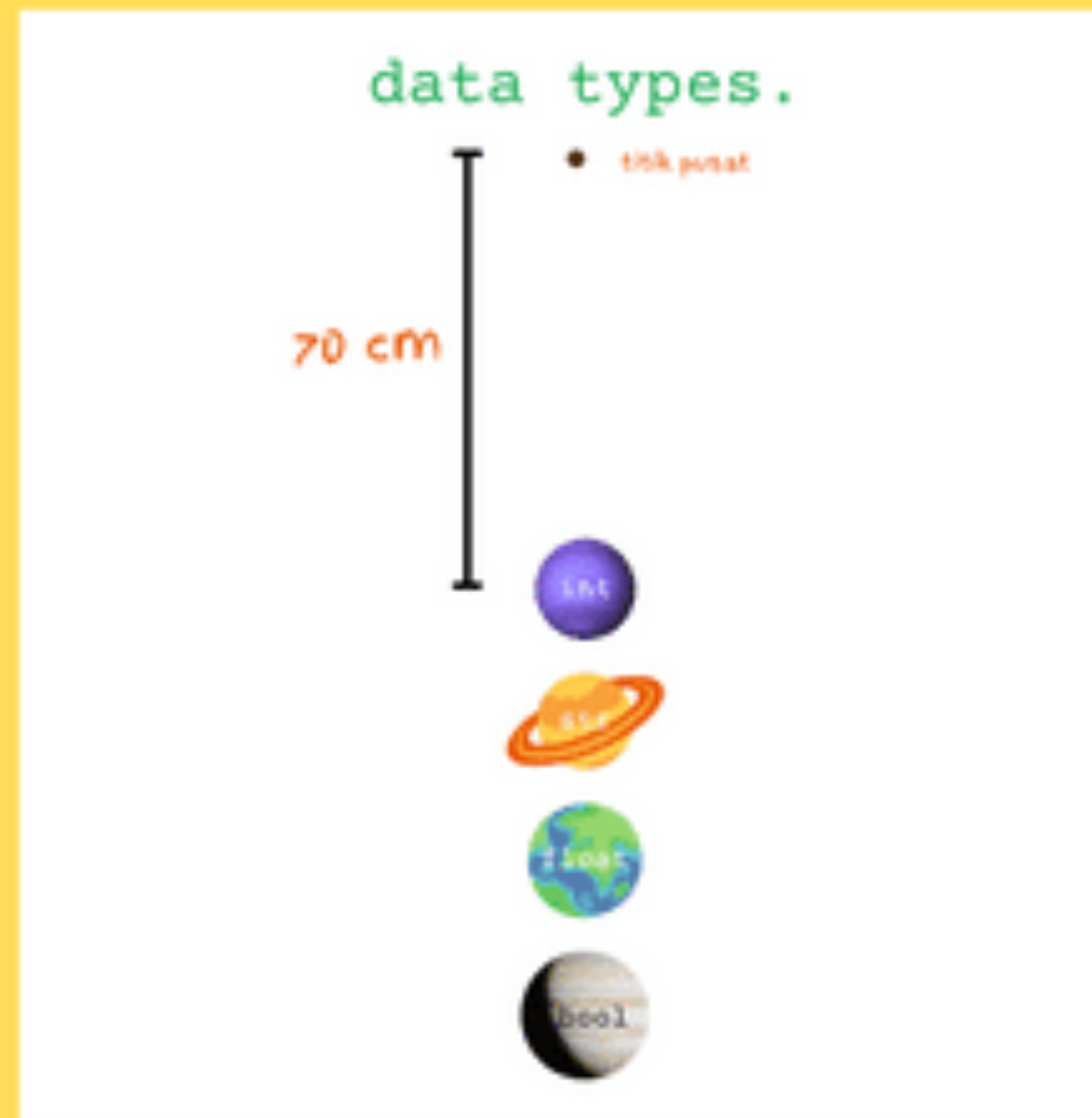
File yang sudah di print (page 5-12), tali (baca keterangan page 4), wadah (baca keterangan page 4), paku atau lem untuk memasang tali di tembok dan untuk menempelkan gambar-gambar.

Cara membuat:

1. Print files
2. Pasang "data types." dan planet-planet "int", "str", "float", "bool" seperti pada gambaran di page 4.
3. Pasang setiap tali supaya pusatnya sama (di bawah judul). Ujung lainnya dipasangkan ke masing-masing gambar roket, meteor, dan kucing.

PERHATIKAN: Ukur agar panjang masing-masing benda dengan planet yang benar itu sesuai.

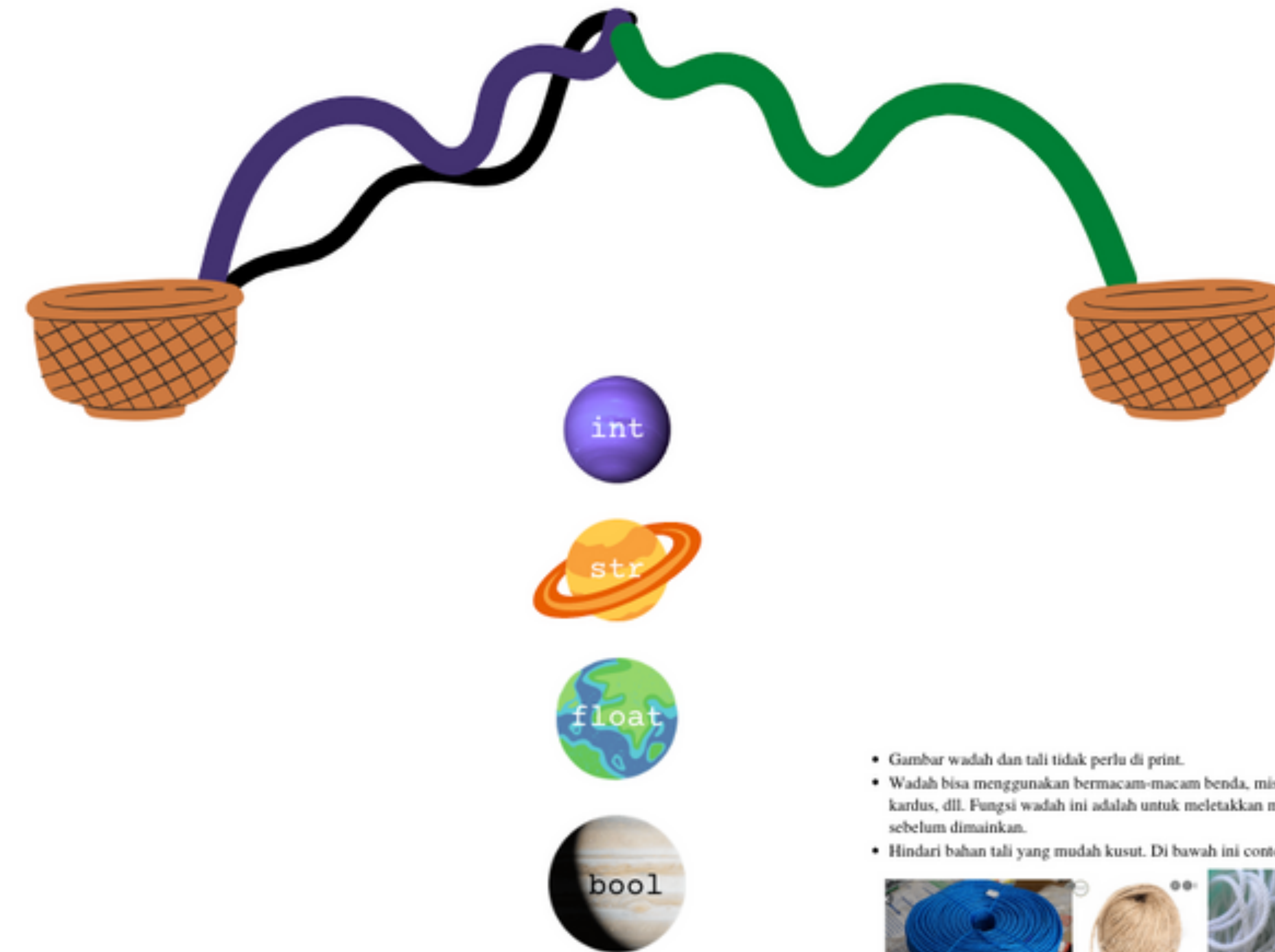
Contohnya di bawah ini adalah roket yang angkanya 1 berarti ia harus mendarat di planet "int". Karena jarak titik pusat ke planet "int" adalah 70 cm, maka tali yang akan dipasang panjangnya adalah 70 cm. Untuk roket 3.0 berarti panjangnya perlu sampai float, dan seterusnya.



Cara bermain:

1. Siapkan roket, meteor, dan kucing pada wadah di sisi kiri ataupun kanan (bebas).
2. Murid memilih salah satunya dan menebak apakah benda tersebut merupakan int, str, float, atau bool.
3. Murid melepaskan benda dan melihat hasilnya.

data types.



- Gambar wadah dan tali tidak perlu di print.
- Wadah bisa menggunakan bermacam-macam benda, misalnya mangkok, gelas plastik, kardus, dll. Fungsi wadah ini adalah untuk meletakkan meteor, roket, dan kucing sebelum dimainkan.
- Hindari bahan tali yang mudah kusut. Di bawah ini contoh yang bisa digunakan.

