

Judul Buku : 7 Days till Ice Cream
 Bahasa Sumber : Bahasa Inggris
 Penerjemah : Devanni Kusuma Putri

Teks Bahasa Sumber	Teks Bahasa Sasaran
7 Days till Ice Cream	7 Hari Untuk Dapat Es Krim
Coding • Grades K–3	Pengkodean. Anak usia 3 tahun.
By Bernardo Feliciano	Oleh Bernardo Feliciano
Illustrated by Rayane Vieira	Ilustrasi oleh Rayane Vieira
Coding	Pengkodean
LUCKY. TASTY	LUCKY. LEZAT
It's Sunday—ice cream day! But sometimes the ice cream truck turns down the wrong street. Can Jerron, A.J., and Cha crack the ice cream man's code? They want him to come their way!	Ini hari Minggu – waktunya makan es krim! Akan tetapi, terkadang truk es krim belok ke jalan yang salah. Bisakah Jerron, A.J., dan Cha memecahkan kode si penjual es krim? Mereka ingin penjual es krim itu datang!
<i>Makers Make It Work</i> is a series of fun easy-to-read stories that focus on problem-solving and hands-on action. Each book also includes an activity for young makers to try themselves.	<i>Makers Make It Work</i> adalah seri cerita yang mudah dipahami dan berfokus pada pemecahan masalah serta tindakan langsung. Setiap buku mencakup kegiatan yang dapat dicoba oleh para penemu muda.
Anyone can be a Maker!	Setiap orang bisa menjadi seorang penemu !

Makers use their hands, their heads, and their creativity to overcome every challenge facing them. YOU can be a Maker, too!	Para penemu menggunakan tangan, pikiran, dan kreatifitasnya untuk mengatasi setiap tantangan yang dihadapi. Kalian juga bisa menjadi penemu!
<i>“All titles in the Makers Make It Work series encourage creativity and also support STEAM initiatives. Highly recommended.”</i> —Children’s Bookwatch	<i>“Semua cerita dalam seri Makers Make It Work mendorong kreativitas dan juga mendukung prakarsa STEAM. Buku ini sangat dianjurkan untuk dibeli.”</i> —Children’s Bookwatc
Look for all the Makers Make It Work stories! www.kanepress.com	
Dear Parents and Educators,	Yth Orang Tua/Pendidik,
You’ve heard about Makers Fairs. You’ve seen the articles.	Anda telah mendengar tentang <i>Makers Fairs</i> ¹ dan membaca artikelnya.
Maybe you even have a Maker Space in your very own classroom or school library.	Mungkin Anda juga mempunyai ruangan <i>Maker Space</i> ² di setiap ruang kelas atau perpustakaan sekolah.
So, just what is all the excitement about? How can being a Maker help a child?	Untuk tujuan apa semua itu? Bagaimana menjadi seorang penemu dapat membantu perkembangan anak?
Making something with their own hands—whether it’s a birdhouse, a birthday	Menciptakan sesuatu dengan tangan sendiri – seperti rumah burung, gaun ulang tahun atau

¹ *Maker Fairs*: ?????

² *Maker Space*: Ruang pribadi yang digunakan untuk membuat sesuatu.

dress, or a computer code—helps kids focus their creativity and strengthens their problem-solving skills.	memprogram computer – membantu anak fokus pada kreatifitas dan memperkuat keterampilan memecahkan masalahnya.
It encourages curiosity, and afterward, kids feel the satisfaction of both self-sufficiency and accomplishment.	Hal ini mendorong rasa ingin tahu lalu membuat anak-anak merasakan kepuasan dari kemandirian dan pencapaian.
Kane Press has crafted a special series of books to tie in with the Makers Movement.	Kane Press telah membuat seri buku khusus yang berkaitan dengan si Pembuat Perubahan.
Makers Make It Work® is a series of empowering stories for young readers.	Makers Make It Work® adalah seri cerita yang menarik pembaca pemula.
Each book is inspired by a specific topic of the Makers Movement—from robots, to woodworking, to 3D printing and baking.	Setiap buku terinspirasi oleh topik tertentu tentang Pembuat Perubahan – mulai dari robot, pengerjaan kayu hingga percetakan 3D dan pembuatan kue.
The series was developed to support the classroom STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Math) initiative.	Seri ini dikembangkan untuk mendukung kelas STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Math).
The goal of each Makers Make It Work book is to pique children’s interest through an engaging story about making, show how it translates to everyday life, and get kids excited about exploring new ideas and creating things with their own hands.	(TEMPLATE)
Activities at the back of each book focus specifically on the story and its	

topic and offer a fun, easy, Maker-type project to try.	
<p>Anyone can be a Maker . . . and anyone can be a Reader!</p> <p>The Kane Press Team</p>	
<p>Visit www.kanepress.com to see all titles in the</p> <p>Makers Make It Work series! More titles coming soon!</p>	
<p>To my beautiful wife Ann and my daughters</p> <p>Nelle and Anjali. Together, we solve the puzzles we find in the world. Also, to the real Jerron, Cha, and JJ. And Eir, the Zany Ice Cream Man.</p> <p>—B.A.F.</p> <p>To Mom and Israel. Thank you for all the support you give me.</p> <p>—R.V.</p>	
<p>Copyright © 2020 by Boyds Mills & Kane</p> <p>All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without permission in writing from the publisher.</p>	

<p>For information regarding permission, contact the publisher through its website: www.kanepress.com.</p> <p>Library of Congress Cataloging-in-Publication Data</p> <p>Names: Feliciano, Bernardo, author. Vieira, Rayanne, illustrator.</p> <p>Title: 7 days till ice cream / by Bernardo Feliciano ; illustrated by Rayanne Vieira.</p> <p>Other titles: Seven days till ice cream 7 days until ice cream</p> <p>Description: New York : Kane Press, [2020] Series: Makers make it work </p>	
<p>Summary: Cha, Jerron, and A.J. use what they learned at computer coding camp to alter the ice cream truck's route so it passes by them on Sunday.</p>	<p>Sinopsis: Cha, Jerron, dan A.J. menerapkan hal yang mereka pelajari di kamp pengkodean komputer untuk mengubah rute truk es krim agar melewati mereka pada hari Minggu.</p>
<p>Identifiers: LCCN 2019010466 (print) LCCN 2019013922 (ebook) ISBN 9781635922721 (ebook) ISBN 9781635922714 (pbk) ISBN 9781635922707 (reinforced library binding)</p> <p>Subjects: CYAC: Ice cream trucks—Fiction. Problem solving—Fiction. Computer programming—Fiction.</p> <p>Classification: LCC PZ7.1.F447 (ebook) LCC PZ7.1.F447 Aah 2020 (print) DDC [E]—dc23</p>	

<p>LC record available at https://lccn.loc.gov/2019010466 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1</p> <p>First published in the United States of America in 2020 by Kane Press, an imprint of Boyds Mills & Kane</p> <p>Printed in China</p> <p>Makers Make It Work is a registered trademark of Boyds Mills & Kane.</p> <p>Visit us online at www.kanepress.com</p>	
<p>“It’s coming!” Jerron leaned forward and looked down the street.</p>	<p>“Truknya datang!” Jerron mencondongkan tubuhnya dan melihat ke jalan.</p>
<p>The ice cream truck was just a block away.</p>	<p>Truk es krim itu hanya berjarak 100 meter saja.</p>
<p>“I haven’t had ice cream in ages,” A.J. said.</p>	<p>“Rasanya aku sudah lama sekali tidak makan es krim,” Ujar A.J.</p>
<p>“Since last Sunday,” Cha added.</p>	<p>“Sejak hari Minggu lalu,” Cha menambahkan.</p>
<p>Every Sunday, Jerron’s uncle bought them ice cream. His parents almost never let them get any.</p>	<p>Setiap hari Minggu, paman Jerron membelikan mereka es krim. Orang tua mereka hampir tidak pernah membelikannya.</p>
<p>On Sundays, it was a special treat.</p>	<p>Pada setiap hari Minggu mereka makan es krim.</p>
<p>“Wait, wha—?” Jerron groaned.</p>	<p>“Tunggu, apa—?” Jerron heran.</p>
<p>Before the ice cream truck reached them, it turned right.</p>	<p>Sebelum truk itu sampai di dekat mereka, tiba-tiba dia belok kanan.</p>
<p>It drove off down another street.</p>	<p>Truk es krim itu mengarah ke jalan lain.</p>

LUCKY LEON'S	LUCKY LEON'S
TASTY TREATS	CAMILAN LEZAT
Cha threw her baseball hat to the ground. "Not again!" she said.	Cha melempar topi bisbolnya ke tanah. "Tidak lagi!" katanya.
Cha, A.J., and Jerron were waiting at Jerron's uncle's house.	Cha, A.J., dan Jerron menunggu di depan rumah paman Jerron, Paman Bernie.
Sometimes Uncle Bernie's house was on the ice cream truck's route on Sunday.	Rumah Paman Bernie terkadang dilewati truk es krim pada hari Minggu.
And sometimes . . . it wasn't.	Namun, terkadang ... tidak.
"I don't get it," said A.J. "The ice cream guy was headed this way!"	"Aku tidak mengerti," kata A.J. "Padahal truk es krim itu sudah mengarah ke arah sini!"
"Maybe something made him turn," Cha said.	"Mungkin ada sesuatu yang membuat truk itu berbelok," ujar Cha.
Jerron nodded. "It's weird, but there must be some logic to it. I'll bet we can figure it out."	Jerron mengangguk. "Aneh, tapi pasti ada alasannya. Aku yakin kita bisa menemukan penyebabnya."
"By Sunday," A.J. said.	"Sampai hari Minggu," saran A.J.
Sunday was their next chance for ice cream from Uncle Bernie.	Hari Minggu berikutnya adalah kesempatan mereka untuk mendapat es krim dari Paman Bernie.
"Right? Seven days. Seven days till ice cream. Deal?"	"Bagaimana? Tujuh hari. Tujuh hari untuk dapat es krim. Setuju?"

Jerron put out his hand. Cha covered it with her hand. A.J. placed his on top. “Deal,” they agreed.	Jerron mengulurkan tangan. Cha meletakkan tangannya di atasnya. Tangan A.J. berada paling atas. “Setuju,” mereka menyutujuinya.
MONDAY	SENIN
UNCLE BERNIE’S HOUSE	RUMAH PAMAN BERNIE
The next day, they staked out the street.	Keesokan harinya, mereka menyusuri jalan.
A.J. sat on Uncle Bernie’s stoop.	A.J. duduk di balkon rumah Paman Bernie.
Cha waited two blocks away.	Cha menunggu sejauh 200 meter dari rumah Paman Bernie.
Jerron stood on the corner where the ice cream man had turned.	Sedangkan Jerron berdiri di persimpangan tempat penjual es krim berbelok.
Right at three o’clock, Jerron heard the music.	Tepat pukul tiga sore, Jerron dengar suara musik truk es krim.
The truck was on its way! It got to the corner. Would it go straight?	Truk itu dalam perjalanan! Sudah hampir sampai di persimpangan. Apakah truk itu tidak akan berbelok?
It turned right . . . again! Why?	Truk itu belok ke kanan lagi! Kenapa begitu?
Jerron looked around. The street seemed fine.	Jerron melihat sekelilingnya. Tampaknya tidak ada apa-apa di jalan itu.
No potholes. No big puddles. Just Granny Lou-Lou’s cat Midnight sleeping in the sun.	Tidak ada lubang. Tidak ada genangan besar. Hanya ada kucing Nenek Lou-Lou, bernama Midnight yang sedang tidur di bawah sinar matahari.

Jerron raced down the street.	Jerron berlari menyusuri jalan.
Cha and A.J. ran toward him.	Cha dan A.J. berlari ke arahnya.
“Hey!” he yelled. “I’ll bet the ice cream dude doesn’t like black cats!”	“Hei!” teriaknya. “Pasti penjual es krim itu tidak suka kucing hitam!”
“Black cats?” said Cha.	“Kucing hitam?” Cha heran.
“Maybe he thinks a black cat is bad luck—” said Jerron.	“Mungkin dia mengira kucing hitam pembawa sial.” ujar Jerron.
“So he turns right when he sees it,” Cha finished for him.	“Jadi dia belok kanan saat melihat kucing itu,” sela Cha menyelesaikan perkataan Jerron.
“If that’s true, we can test this,” A.J. said. “It’s like . . . a computer program.”	“Kalau itu benar, kita bisa membuktikannya,” kata A.J. “Ini seperti ... memprogram komputer.”
Cha nodded. “We’ll crack his code!”	Cha mengangguk. “Kita akan memecahkan kodenya!”
The three friends had gone to camp together earlier that summer.	Tiga sahabat itu pergi berkemah awal musim panas.
They learned to code and program video games and made their computers do cool and funny things.	Mereka belajar membuat kode dan memprogram video <i>game</i> serta membuat komputer mereka melakukan hal keren dan lucu.
Coding is the process of writing instructions for a computer in a way—or code—that it understands. A computer reads the code and follows the coder’s instructions.	Pengkodean (<i>coding</i>) adalah proses membuat instruksi untuk komputer dengan cara (kode) yang dipahami komputer. Komputer akan

	membaca kodenya dan menjalankan instruksi yang diberikan.
They made a plan for the next day. They planned for everything, except— A.J. frowned. “Where will we get black cats?”	Mereka membuat rencana untuk keesokan harinya. Mereka merencanakan semuanya, kecuali...
They all cried at once, “I have an idea!”	“Aku punya ide!” seru mereka bersamaan.
A computer program is a list of instructions that a computer follows one at a time.	Program komputer merupakan daftar instruksi yang akan dijalankan oleh komputer satu per satu.
The computer starts at the beginning of the list, reads the instruction, and does what it says. Then the computer reads the next instruction and does what it says.	Komputer akan mulai dari awal daftar, membaca instruksinya dan menjalankannya. Setelah itu, komputer akan membaca instruksi selanjutnya dan menjalankannya.
It keeps doing this until it reaches the end of the list.	Komputer akan terus menjalankan daftar instruksi hingga ke akhir daftar.
TUESDAY	SELASA
Tuesday morning, A.J. and Cha arrived with their supplies—poster board and black markers.	Pada Selasa pagi, A.J. dan Cha tiba dengan perlengkapan mereka: papan poster dan spidol hitam.
“Where’s Jerron?” asked Cha.	“Di mana Jerron?” Cha bertanya.
“There he is,” A.J. said.	“Itu dia,” jawab A.J.
Jerron was holding a can of tuna. Behind him was a whole bunch of cats!	Jerron membawa sekaleng tuna. Banyak kucing yang membuntutinya.

Jerron shrugged. "Midnight likes tuna."	"Midnight suka tuna," ujarnya sambil mengangkat bahu.
"Right," said Cha. "Let's set up our test."	"Benar," jawab Cha. "Mari kita persiapkan uji coba ini."
"Will a black cat make the ice cream dude turn right?" said Jerron.	"Apakah kucing hitam akan mebuat si penjual es krim belok kanan?" tanya Jerron.
"But don't we want the ice cream dude to go straight?" asked A.J.	A.J. balik bertanya, "Tapi, bukankah kita ingin penjual itu lurus terus?"
"First, we'll see what he does if he sees a black cat," Cha said. "Next, we'll test for when the condition is false."	"Pertama-tama, kita akan lihat reaksi si penjual itu saat melihat kucing hitam," ujar Cha. "Setelah itu, akan kita uji lagi dengan kondisi bernilai <i>false</i> ³ "
"False? You mean when he checks for a black cat and doesn't see one?" asked A.J.	" <i>False</i> ? Maksudmu kondisi ketika dia melihat kucing hitam dan ketika tidak melihatnya?" tanya A.J
CONDITION TRUE. IF. THEN	CONDITION TRUE. IF. THEN
CONDITION FALSE	CONDITION FALSE
"Yup," Cha said. "That's the only way to know he's turning right for the cat, not something else."	"Benar," jawab Cha. "Itu adalah satu-satunya cara untuk mengetahui apakah dia belok kanan karena kucing atau karena hal lain."

³ *False*: Istilah pemrograman untuk menentukan nilai suatu data pemrograman bernilai salah.

A condition in programming is something that must be true in order for something to happen.	Condition ⁴ dalam pemrograman harus bernilai <i>true</i> ⁵ agar sesuatu yang diinstruksikan dijalankan.
If the condition is true, then the computer will perform a particular instruction <i>before</i> it continues to follow the rest of the program.	<i>If</i> ⁶ suatu <i>condition</i> bernilai <i>true</i> , <i>then</i> ⁷ komputer akan menjalankan instruksi tertentu <i>sebelum</i> lanjut menjalankan program selanjutnya.
If the condition Is false, the program goes on to the next instruction in the program without performing the special instruction.	Jika <i>condition</i> -nya <i>false</i> , maka program akan langsung berlanjut ke instruksi berikutnya tanpa menjalankan instruksi khusus.
“Sunday is five days away. We have plenty of time to test.” Jerron rubbed his hands together.	“Hari Minggu hanya tinggal lima hari lagi. Kita masih punya banyak waktu,” ucap Jerron sambil menggosokkan kedua tangannya.
“I can taste that ice cream now!”	“Aku bisa merasakan es krimnya nanti!”
At three o’clock, the friends put the can of tuna on Granny Lou-Lou’s corner.	Pada pukul tiga sore, mereka meletakkan sekaleng tuna di sudut rumah Nenek Lou-Lou.
Midnight went to eat it. The ice cream man saw her, and . . .	Midnight memakannya. Penjual es krim itu melihatnya, dan...

⁴ *Condition*: merupakan kondisi di mana jika suatu data bernilai *true*, maka program tersebut akan dijalankan.

⁵ *True*: Istilah pemrograman untuk menentukan nilai suatu data pemrograman bernilai benar.

⁶ *If* dan ⁷ *then*: Rumus untuk menjalankan program komputer.

<p>“He turned right!”</p> <p>“But now he’s gone. We can’t test for when he doesn’t see the cat,” said A.J. “Hmmm. Tomorrow let’s try this.”</p> <p>He showed Jerron and Cha a drawing.</p>	<p>“Dia belok kanan!”</p> <p>“Sekarang dia menghilang. Kita tidak bisa mengujinya karena dia tidak melihat kucing itu,” ujar A.J. “Hmmm, besok kita akan mencoba ini,” ucapnya sambil menunjukkan gambar kepada Jerron dan Cha.</p>
<p>On Wednesday, the three friends set up on street corners according to A.J.’s plan.</p>	<p>Pada hari Rabu, tiga sahabat itu mengatur persimpangan jalan sesuai rencana A.J.</p>
<p>Jerron kept the cats out of sight. The truck went straight toward Uncle Bernie’s house.</p>	<p>Jerron menjauhkan kucing-kucing dari pandangan penjual es krim. Truk itu bergerak lurus menuju rumah Paman Bernie.</p>
<p>Meanwhile, A.J. and Cha paraded with their signs at the corner.</p>	<p>Sementara itu, A.J dan Cha mempertontonkan tanda yang mereka bawa di persimpangan.</p>
<p>When the truck got to them, it turned right!</p>	<p>Ketika si penjual melihat mereka, dia belok ke kanan.</p>
<p>“Yes! We solved it!” Jerron said. “If the ice cream man sees black cats, then he goes right. If he doesn’t, he goes straight. Keep the cats away on Sunday, and I’m sure he’ll go by Uncle Bernie’s.”</p>	<p>“Hore! Kita berhasil!” ucap Jerron. “<i>Apabila</i> si penjual es krim melihat kucing hitam, <i>maka</i> dia akan belok kanan. Tetapi, <i>apabila</i> dia tidak melihatnya, si penjual es krim akan bergerak lurus. Kita harus menjauhkan kucing hitam itu pada hari Minggu. Dengan begitu, aku yakin dia akan lewat rumah Paman Bernie.”</p>
<p>“If we want, we can get him to come back!” Cha grinned. She drew on A.J.’s plan.</p>	<p>“Jika kita mau, kita bisa membuatnya kembali!” Cha menyeringai dan menggambarannya di rencana A.J.</p>

“This really is like coding a computer,” said A.J., “except it’s the ice cream man!”	“Ini benar-benar seperti mengodekan sebuah komputer,” ucap A.J. “Hanya saja dia manusia.”
THURSDAY	KAMIS
The next day, the driver circled the block.	Keesokan harinya, si penjual itu memutari rumah Paman Bernie.
“Yeah!” Cha cheered.	“Hore!” Cha gembira.
But then something unexpected happened.	Akan tetapi, sesuatu tak terduga terjadi.
The ice cream driver turned left!	Penjual es krim itu belok ke kiri!
“Why did he turn left?” Jerron groaned. Was it the ladder? Thirteen blackbirds? Kids stepping on sidewalk cracks? Spilled salt packets? The calico cat?	“Mengapa dia belok kiri?” ucap Jerron kesal. Apakah karena melihat tangga? Tiga belas burung hitam yang terbang? Anak-anak yang menginjak retakan trotoar? Tumpahan garam? Atau kucing <i>calico</i> ⁸ ?
They had so many conditions to test. And only two days to do it.	Mereka punya banyak kemungkinan untuk diuji, namun waktu mereka hanya tersisa dua hari lagi.
FRIDAY	JUMAT
Then on Friday it rained.	Lalu pada hari Jumat, hujan turun.
“OK,” said Cha, with her hands on her hips. “We only have tomorrow to figure out why he turned left. We have to make a plan.”	“Baiklah,” ujar Cha sambil berkacak pinggang. “Waktu kita hanya tinggal besok untuk menemukan alasan mengapa dia belok kiri. Kita harus membuat rencana.”

⁸ *Calico*: Kucing yang memiliki tiga warna di tubuhnya

“First, let’s make our sketch bigger,” suggested Jerron, “with more streets.”	“Pertama-tama, mari gambar rencana kita pada kertas yang lebih besar,” Jerron menyarankan, “dengan lebih banyak jalan.”
“Huh?” A.J. and Cha said at the same time.	“Apa?” ucap A.J. dan Cha bersamaan.
Bridge St. 4 th st. 3 rd	Bridge St 4 th 3 rd .
Jerron explained, “More streets means more corners . . .”	Jerron menjelaskan, “Lebih banyak jalan artinya lebih banyak persimpangan.”
“And more corners means we can do more tests!” finished A.J.	“Lebih banyak persimpangan artinya akan makin banyak yang bisa kita uji!” A.J. menyelesaikan kalimat Jerron.
After making a map of the whole neighborhood, Cha said, “Time to plan.”	Setelah membuat peta seluruh komplek , Cha berkata, “Saatnya menyusun rencana.”
By Saturday morning, the map looked like this.	Pada pagi hari Sabtu, petanya terlihat seperti ini.
Day St. Hill St. School St. Uncle Bernie’s House. Granny Lou Lou’s House.	Day Street. Hill Street. School Street. Rumah Paman Bernie. Rumah Nenek Lou-Lou.
First, the friends tested for all conditions set to false by making sure the first corner was completely clear.	Pertama-tama, tiga sahabat menguji semua <i>condition</i> menjadi bernilai <i>false</i> dengan memastikan persimpangan pertama bersih dari semua tanda.
Then they tested conditions one by one.	Setelah itu mereka menguji semua <i>condition</i> satu per satu.
This went on all day until . . . “Ladders! Ladders make him turn left!”	Mereka mengujinya sepanjang waktu, hingga...

	“Tangga! Tangga membuatnya belok ke kiri!”
They were ready for Sunday—and ice cream!	Akhirnya, mereka siap untuk hari Minggu ... dan terlebih untuk es krim.
On Sunday afternoon, Uncle Bernie pulled into his driveway and said, “Sorry, kids. Looks like no ice cream today. There’s road construction all over the neighborhood.”	Pada Minggu sore, Paman Bernie memasuki halaman rumahnya dan berkata, "Maaf anak-anak. Sepertinya truk es krimnya tidak lewat hari ini. Ada perbaikan jalan di seluruh komplek. "
Jerron grinned. “Don’t worry, Uncle Bernie,” he said. “We’ve got this.”	"Jangan khawatir, Paman Bernie," ucap Jerron sambil menyeringai. "Kita bisa menanganinya."
Jerron, A.J., and Cha sprang into action. With a black cat at First Avenue . . .	Jerron, A.J., dan Cha memulai aksinya. Menempatkan kucing hitam di First Avenue...
a ladder at School Street dengan sebuah tangga di School Street...
no cats or ladders until Fourth menjauhkan kucing ataupun tangga hingga persimpangan keempat...
. . . and with one final ladder on Day Street, the friends guided the ice cream truck to Uncle Bernie’s door	... dan meletakkan satu tangga terakhir di jalan Day Street, tiga sahabat itu berhasil mengarahkan truk es krim itu ke rumah Paman Bernie.
Bridge St. 4 th . 3 rd . 2 nd . 1 st . Elm St. Day St. Hill St. School St.	Bridge St. 4 th . 3 rd . 2 nd . 1 st . Elm St. Day St. Hill St. School St.
There are actually (at least) two codes here!	Sebenarnya hanya ada (paling tidak) dua kode di sini.

The kids code the ice cream man—by hiding or showing black cats and ladders on corners—to guide him around the neighborhood.	Anak-anak itu mengodekan si penjual es krim dengan menyembunyikan atau menunjukkan kucing hitam dan tangga untuk mengarahkannya ke daerah kompleks perumahan mereka.
But they have to use the code in the ice cream man’s head to do this.	Namun, mereka harus memasukkan kode ini ke dalam kepala si penjual es krim agar berhasil.
The funny rules the ice cream man follows are a code, too. Who knows how they got there?	Aturan lucu yang diikuti si penjual es krim juga sebuah kode. Siapa yang tahu bagaimana mereka bisa membuatnya?
Jerron gave A.J. and Cha fist bumps. “And that,” he said, “is how you code the ice cream dude.”	Jerron beradu kepalan tangan dengan A.J. dan Cha. “Dan itulah,” ucapnya mengawali, “caranya mengodekan penjual es krim.”
Uncle Bernie bought them all ice cream.	Paman Bernie membelikan es krim untuk mereka.
He even treated the ice cream man to a cone.	Dia bahkan membelikan si penjual es krim sebuah es krim contong.
“You earned it,” he said, “after what these kids put you through.”	“Kau pantas mendapatkannya,” katanya kepada si penjual es krim, “setelah apa yang mereka lakukan padamu.”
“Are you kidding?” said the ice cream man. “I sold more ice cream this week than I have all summer!”	“Kau bercanda?” balas si penjual es krim. “Aku menjual lebih banyak es krim minggu ini daripada sepanjang musim panas.”
LUCKY LEON’S	LUCKY LEON
TASTY TREATS	CAMILAN LEZAT

There are many ways to solve a coding problem. Jerron, Cha, and A.J. found one solution.	Ada banyak cara untuk memecahkan masalah pengodean. Jerron, Cha, dan A.J. telah menemukan satu cara.
How would you program the ice cream truck?	Bagaimana kalian memprogram truk es krim ini?
Learn Like a Maker	Berpikir Seperti Seorang Penemu
Why did the ice cream truck driver keep turning right?	Mengapa supir truk es krim terus belok kanan?
Jerron, Cha, and A.J. used logic to figure out how to get him to come their way.	Jerron, Cha, dan A.J. menggunakan logika mereka untuk mengetahui bagaimana membuat si supir truk mengarah kepada mereka.
They found out that coding the ice cream man was kind of like coding a computer!	Ternyata membuat kode untuk si penjual es krim ini sama seperti mengodekan komputer!
Look Back	Periksa Kembali
<ul style="list-style-type: none"> How does the picture on page 19 show the results of Jerron, Cha, and A.J.'s plan? 	<ul style="list-style-type: none"> Bagaimana gambar di halaman 19 memperlihatkan hasil dari rencana Jerron, Cha, dan A.J.?
<ul style="list-style-type: none"> Reread pages 28 and 29. Draw a map to show a different way to get the ice cream truck to Uncle Bernie's house. 	<ul style="list-style-type: none"> Baca ulang halaman 28 dan 29. Gambarlah peta dengan jalan yang berbeda agar truk es krim sampai ke rumah Paman Bernie.
Try This!	Cobalah!
Write a Code	Menuliskan kode

Use coding logic to get a friend from one point to another.	Berpikirlah dengan logika pengodean untuk membuat temanmu berpindah dari satu tempat ke tempat lain.
All you need is paper in three different colors.	Kalian hanya membutuhkan kertas dengan tiga warna berbeda.
Arrange the papers on the ground to guide your friends.	Susunlah kertas itu di lantai untuk mengarahkan teman-temanmu.
If they follow the code, then they will reach the red paper at the end.	Jika mengikuti kodenya, maka temanmu akan sampai pada kertas merah.
<p>Code:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Begin at “Start.” Walk until you reach a colored paper on the ground. • If the paper is yellow, turn right. • If the paper is blue, turn left. • If the paper is red, stop. <p>What other codes can you come up with?</p>	<p>Kode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berjalanlah dari titik “<i>Start</i>” hingga kalian menemukan kertas yang berwarna di lantai. • Jika warnanya kuning, berbeloklah ke kanan. • Jika warnanya biru, berbeloklah ke kiri. • Jika warnanya merah, berhentilah. <p>Kode apa lagi yang bisa kalian buat?</p>