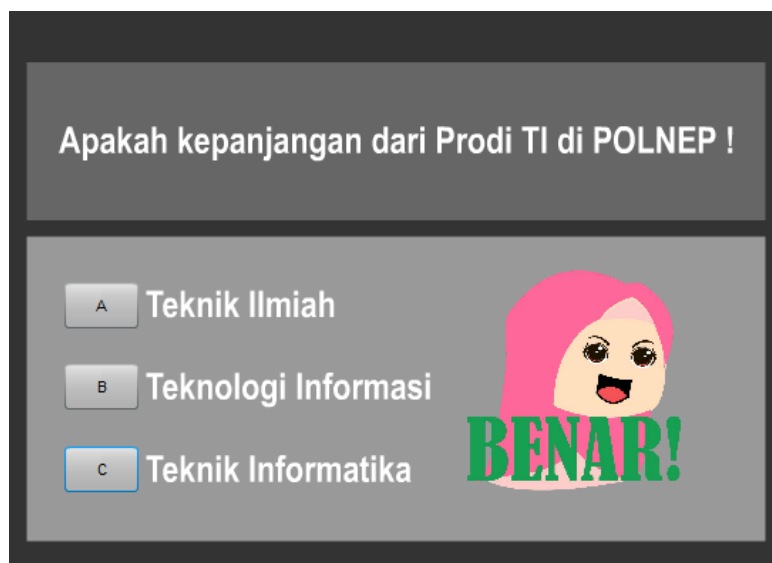
	<b>PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA</b> <b>JURUSAN TEKNIK ELEKTRO</b> <b>POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK</b> <b>PRAKTIKUM KOMPUTER ANIMASI</b>	
	<b>SEMESTER 6</b>	<b>WAKTU : 10 JAM</b>
<b>JOBSHEET 4.1</b> <b>“Animasi Quiz – Basic Feedback”</b>		

### Tujuan

1. Memperkenalkan penerapan interaksi dalam animasi
2. Mahasiswa dapat merancang animasi bentuk pertanyaan/quiz yang interaktif dengan menampilkan hasil dari jawaban yang dipilih dengan benar.

---

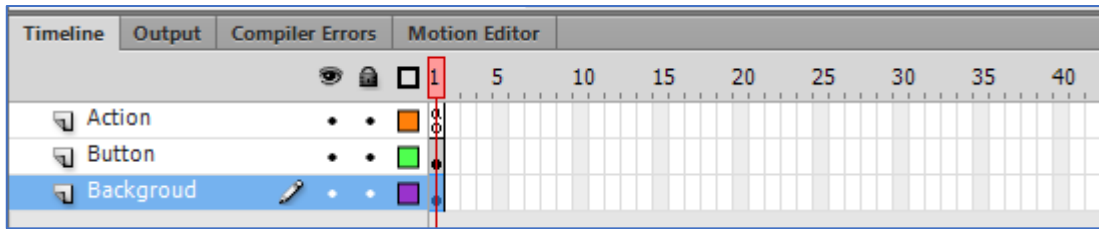
### Hasil Praktikum



Mahasiswa dapat mendesign tampilah soal dengan memuat pertanyaan dan pilihan jawaban yang dapat memberikan feedback / interaksi jika salah satu pilihan jawaban dipilih, dimana interaksi dapat berupa hasil pilihan jawaban bernilai salah atau benar.

## Step Praktikum

1. Buatlah 3 layer seperti pada gambar dibawah ini :

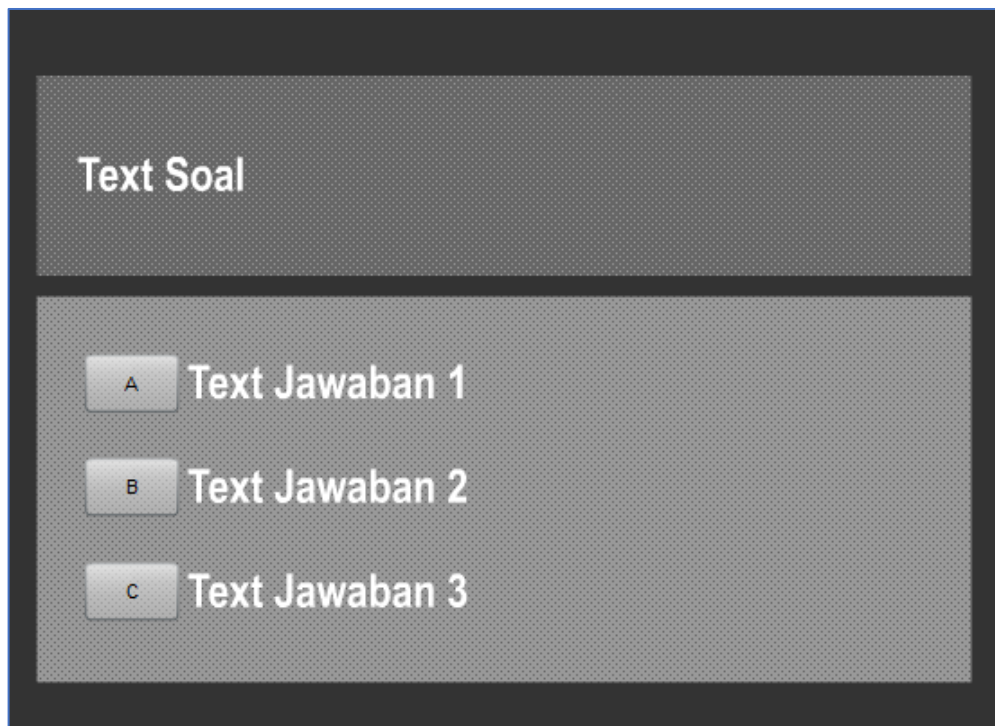


2. Design Tampilan seperti pada gambar dibawah ini :

(Layer Background memuat kotak shape untuk bagian soal dan bagian jawaban)

(Layer Button memuat component button A, B, dan C, serta Text Soal dan Text Jawaban)

(Layer Action memuat perintah action script untuk menampilkan hasil pilihan)



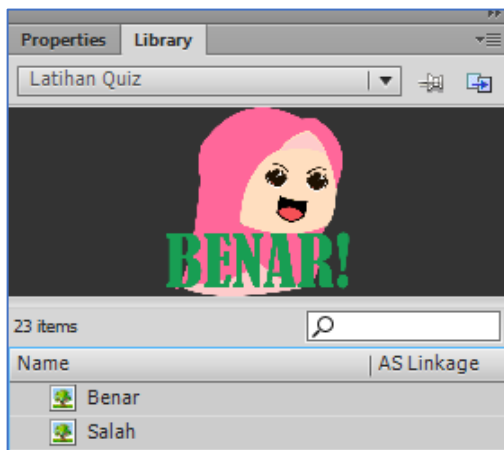
Atur instance name untuk masing-masing button A, B, dan C menjadi

Button A : jawaban\_1

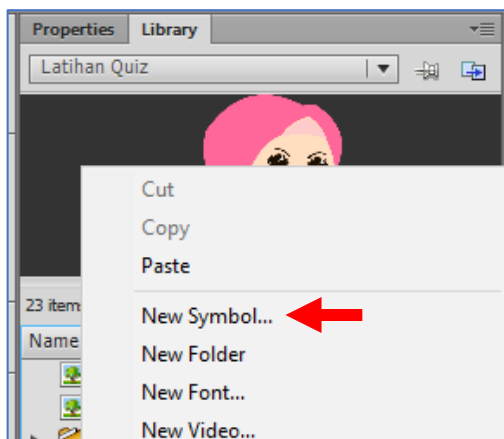
Button B: jawaban\_2

Button C : jawaban\_3

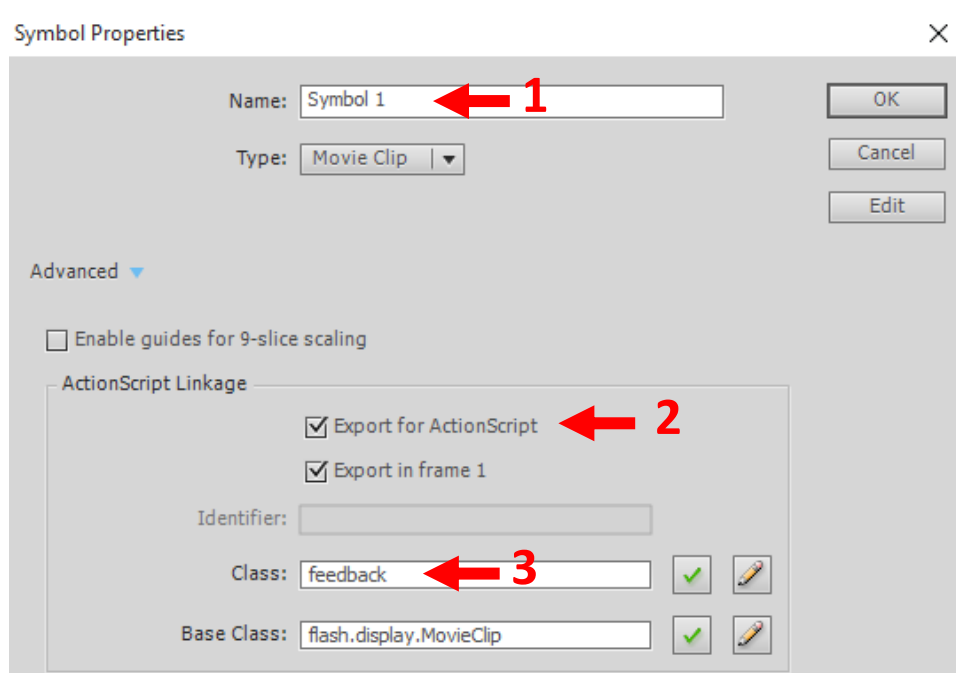
3. Import gambar yang akan dijadikan feedback kedalam library [gambar benar & salah]



4. Pada bagian Library tambahkan symbol dengan cara klik kanan di bagian library -> new symbol



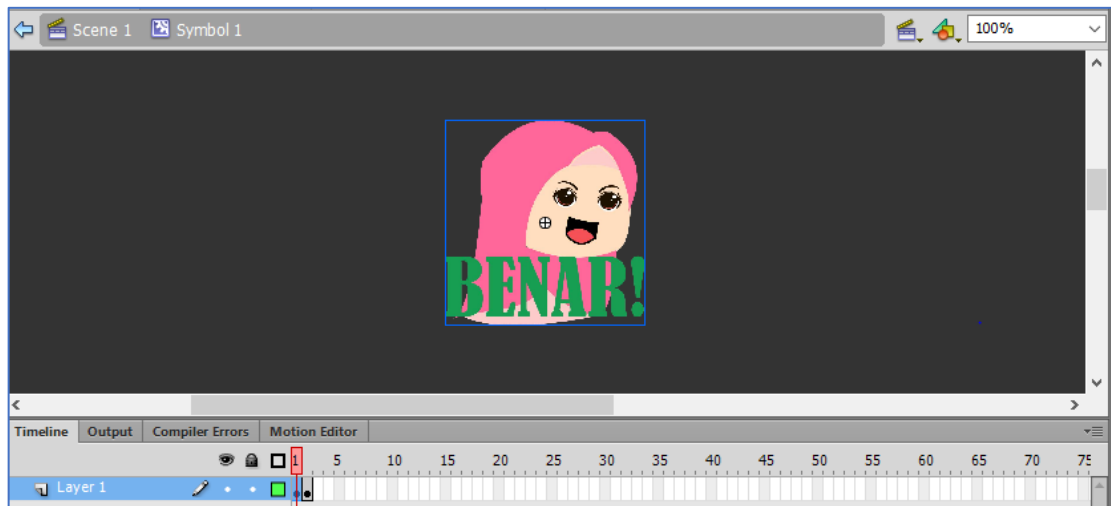
Kemudian atur penamaan, tipe, dan aktifkan export for actionscript seperti berikut :



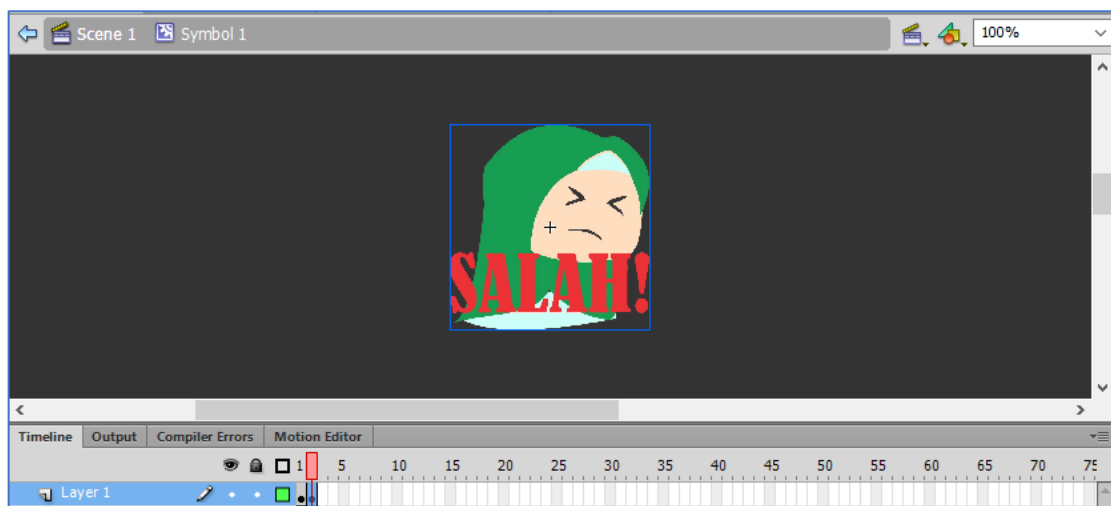
Kemudian setelah jadi diklik ok maka kalian akan langsung diarahkan untuk menyempurnakan symbol yang dibuat ... *bagi yang tidak muncul bisa dengan klik kanan symbol yang baru dibuat dan pilih edit*

#### *Didalam behaviour dari symbol 1*

- ✓ pada frame 1 masukan masukan gambar benar (drag and drop) kemudian sesuaikan ukurannya (jgn terlalu besar),



- ✓ pada frame 2 klik kanan -> insert blank keyframe kemudian gambar salah (drag and drop) kemudian sesuaikan ukurannya.



- ✓ Setelah itu kembali ke scene 1

4. pada Layer action masukan perintah berikut

```
1 import flash.events.MouseEvent;
2 stop();
3
4 var hasil : feedback;
5
6 jawaban_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, soal);
7 jawaban_2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, soal);
8 jawaban_3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, soal);
9
10 function soal(e:MouseEvent):void {
11     var nama_button:String = e.currentTarget.name;
12
13     if (nama_button == "jawaban_1") {
14         tampilkan_feedback(2);
15     }
16     else if (nama_button == "jawaban_2") {
17         tampilkan_feedback(2);
18     }
19     else if (nama_button == "jawaban_3") {
20         tampilkan_feedback(1);
21     }
22 }
```

```
24 feedback_number : Number;
25 function tampilkan_feedback (feedback_number) : void {
26     hasil = new feedback();
27     hasil.x = 400;
28     hasil.y = 260;
29     hasil.gotoAndStop(feedback_number);
30     hasil.waktu = 0;
31     hasil.feedback_number = feedback_number;
32     hasil.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, gerak);
33     addChild(hasil);
34 }
35
36 function gerak(e:Event):void {
37     var ob:Object = e.currentTarget;
38
39     if (ob.waktu > -1) {
40         ob.waktu++;
41         if (ob.waktu > 20) {
42             ob.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, gerak);
43             removeChild(DisplayObject(ob));
44         }
45     }
46 }
47 }
```