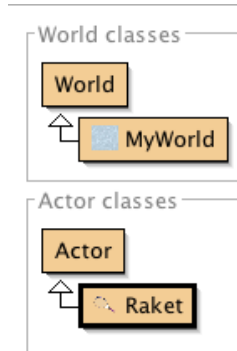


Materi Bekerja dengan mouse.

Buatlah actor raket seperti pada gambar



Membuat kode untuk bergerak sesuai dengan posisi raket

```
public void gerakRaket(){
    if(Greenfoot.getMouseInfo() != null)
    {
        int lokX=Greenfoot.getMouseInfo().getX();
        int lokY=Greenfoot.getMouseInfo().getY();
        setLocation(lokX,lokY) ;
    }
}
```

Gerak smash raket

```
public void smashRaket(){
    if(Greenfoot.mousePressed(this)){
        move(100);
        turn(90);
        Greenfoot.delay(5);
        turn(-90);
    }
}
```

Panggil method yang dibuat di act

```
public void act()
{
    // Add your action code here.
    gerakRaket();
    smashRaket();
}
```

Sehingga secara penuh kode menjadi

```
public class Raket extends Actor
{
    public void act()
    {
        // Add your action code here.
        gerakRaket();
        smashRaket();
    }

    public void gerakRaket(){
        if(Greenfoot.getMouseInfo() != null)
        {
            int lokX=Greenfoot.getMouseInfo().getX();
            int lokY=Greenfoot.getMouseInfo().getY();
            setLocation(lokX,lokY) ;
        }
    }

    public void smashRaket(){
        if(Greenfoot.mousePressed(this)){
            move(100);
            turn(90);
            Greenfoot.delay(5);
            turn(-90);
        }
    }
}
```

Praktikum mandiri.

Tambahkan musuh yang bergerak random dan musuh akan hilang jika menyentuh objek raket dan tombol mouse ditekan