

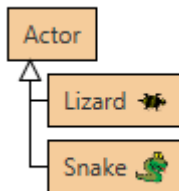
Penerapan kondisi pada Greenfoot

Ikutilah Praktikum sebagai berikut:

1. Piliha background dengan gambar berikut:



2. Buat subclass baru dari superclass actor yaitu lizard dan snake sehingga hirarkinya menjadi sebagai berikut:



3. Klik kanan pada lizard dan pilih open editor kemudian isikan kode pada method act:

```
/**
 * Kadal gurun yang berjalan relatif banyak ke depan
 *
 * @author (Sahirul Alim T.B)
 * @version (1.1 or 23/02/2023)
 */
public class Lizard extends Actor
{
    /**
     * Act - method utama untuk menjalankan semua perilaku dari class lizard
     * the 'Act' or 'Run' button gets pressed in the environment.
     */
    public void act()
    {
        // Add your action code here.
        move(1);
        if(getX()>=590){
            turn(5);
        }
        if(getX()<10){
            turn(-5);
        }
        if(getY()>390){
            setLocation(getX(), 11);
        }
        if(getY()<=10){
            setLocation(getX(), 389);
        }
    }
}
```

Efek dari kode tersebut adalah membuat class Lizard akan bergerak maju kedepan dan akan berputar ketika berada pada pojok kanan dan kiri sedangkan jika terletak pada pojok bawah maka akan otomatis akan muncul dari atas dan sebaliknya.

4. Klik kanan pada class Snake kemudian pilih open editor. Tambahkan kode pada method act berikut:

```
import greenfoot.*; // (World, Actor, GreenfootImage, Greenfoot and MouseInfo)

/**
 * Write a description of class Snake here.
 *
 * @author (your name)
 * @version (a version number or a date)
 */
public class Snake extends Actor
{
    /**
     * Act - do whatever the Snake wants to do. This method is called whenever
     * the 'Act' or 'Run' button gets pressed in the environment.
     */
    public void act()
    {
        // Add your action code here.
        if(Greenfoot.isKeyDown("UP")){
            setLocation(getX(),getY()-5);
        }
    }
}
```

Efek dari kode tersebut adalah snake tersebut dapat bergerak ke atas jika menekan keyboard arah atas.