



1 - Membuat Games Kucing Tikus

Saya berjanji tidak akan menyebarkan e-book ini tanpa seizin ka [Indra](#)

Halo semua, apa kabar? Semoga kalian sehat, semangat untuk coba mengikuti membuat games Kucing dan Tikus ini ya.

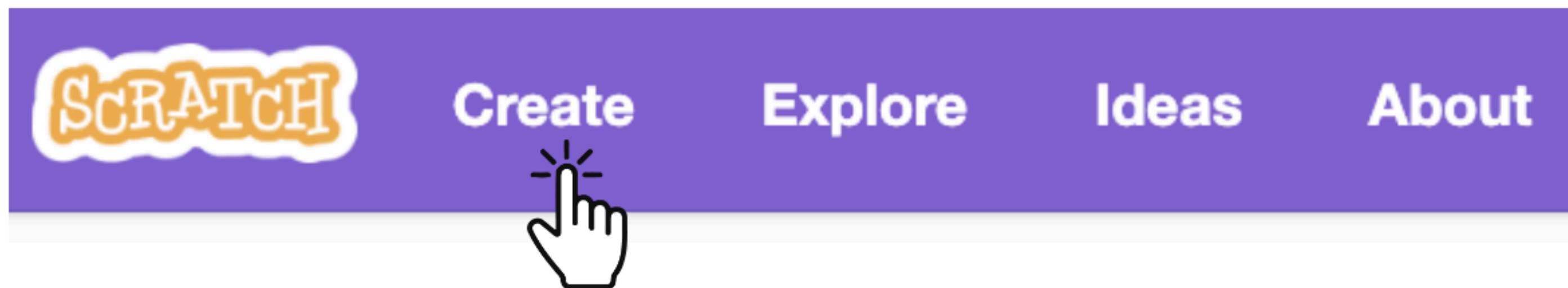
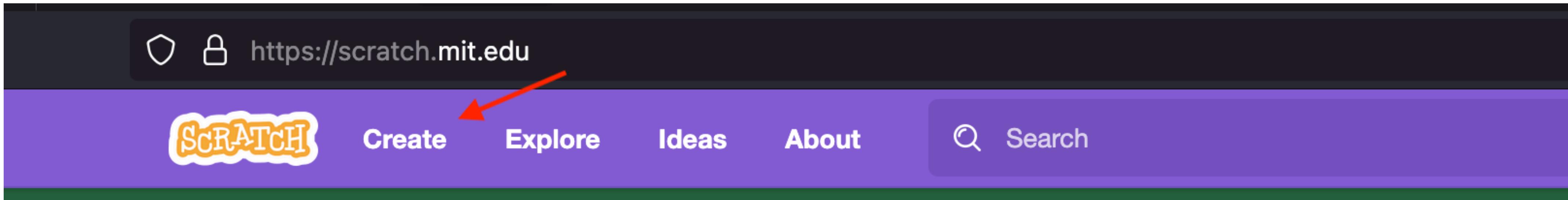
Oh iya, kalian masih ingat pembahasan mengenai seri Pengenalan Tools? Pada pembahasan itu, kita tahu ada menu **Settings** ya, salah satu fungsinya untuk mengganti ke Bahasa Indonesia. Tapi pada setiap screenshot ini, kakak tidak menggunakan Bahasa Indonesia ya, tujuan agar kalian bisa lebih familiar dengan istilah-istilah bahasa inggris pada block kode. Selamat belajar, semoga menyenangkan ya 😊

Setiap screenshot yang ada di Ebook ini di ambil dari

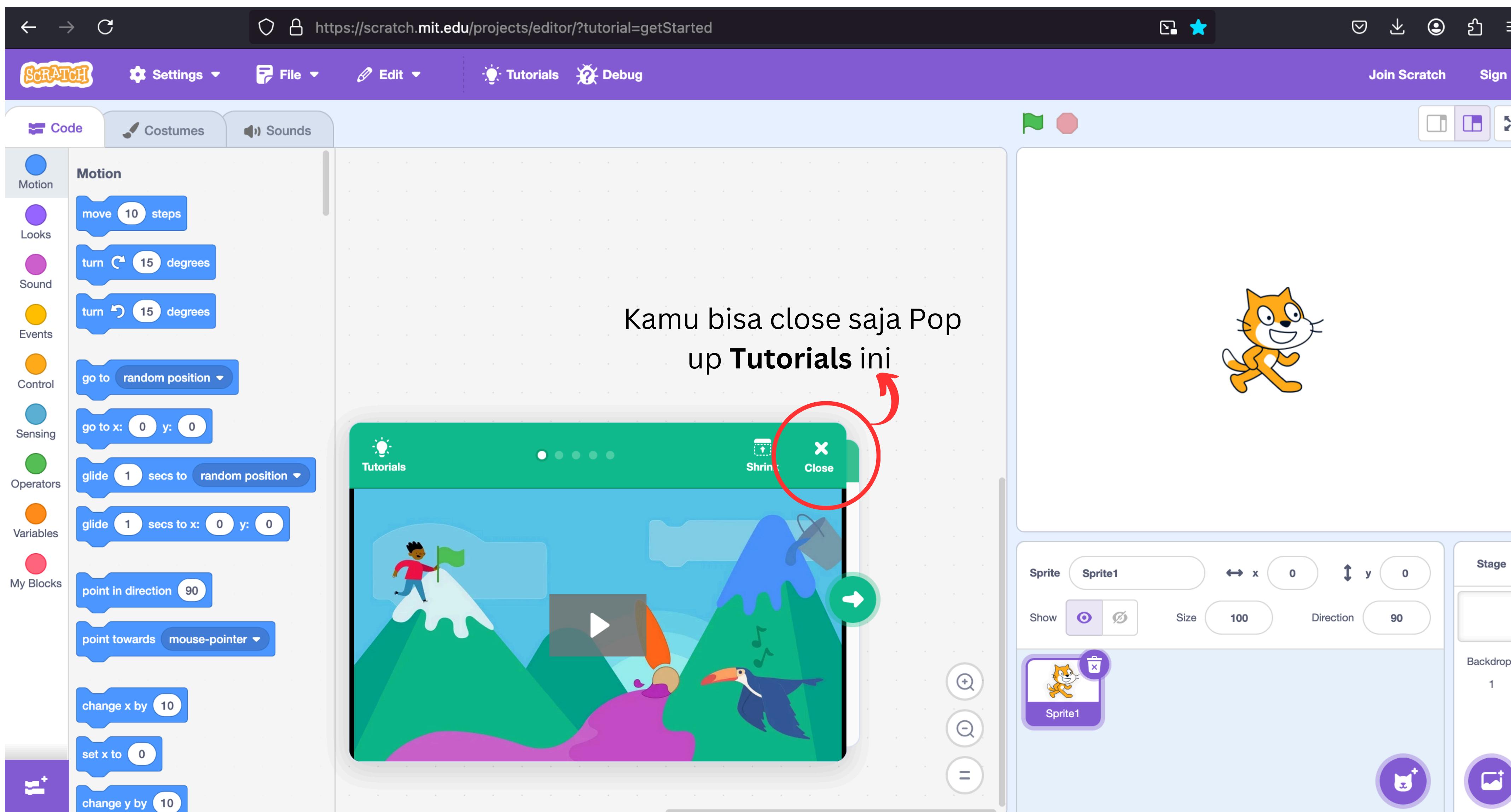
- "Gambar diambil dari Scratch (scratch.mit.edu), dibuat oleh Scratch Foundation, dan dilisensikan di bawah CC BY-SA 4.0."
- "Gambar diambil dari Scratch (scratch.mit.edu)

Mari kita mulai

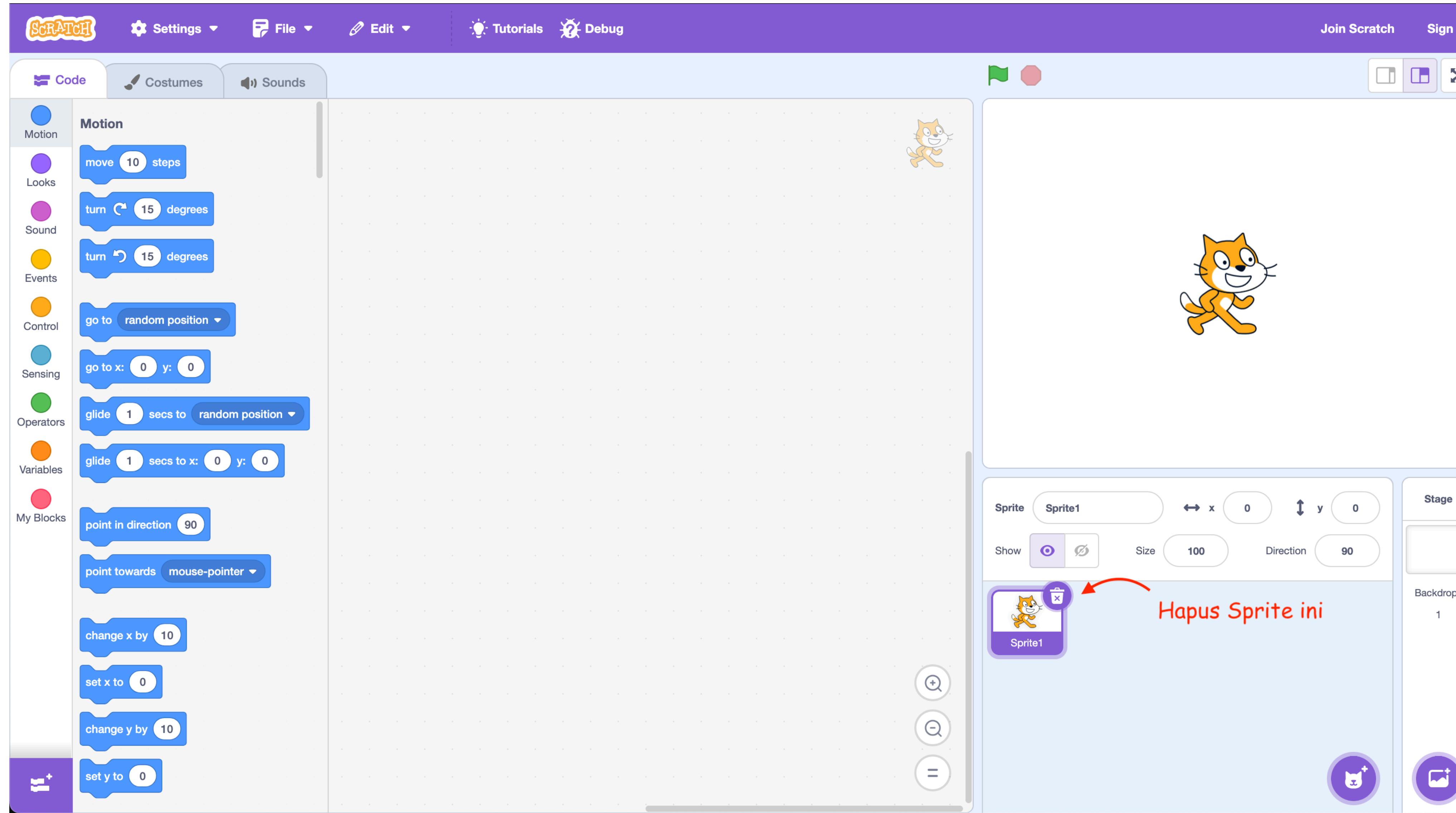
1. Buat Project Baru di **Scratch** dengan klik **Create**



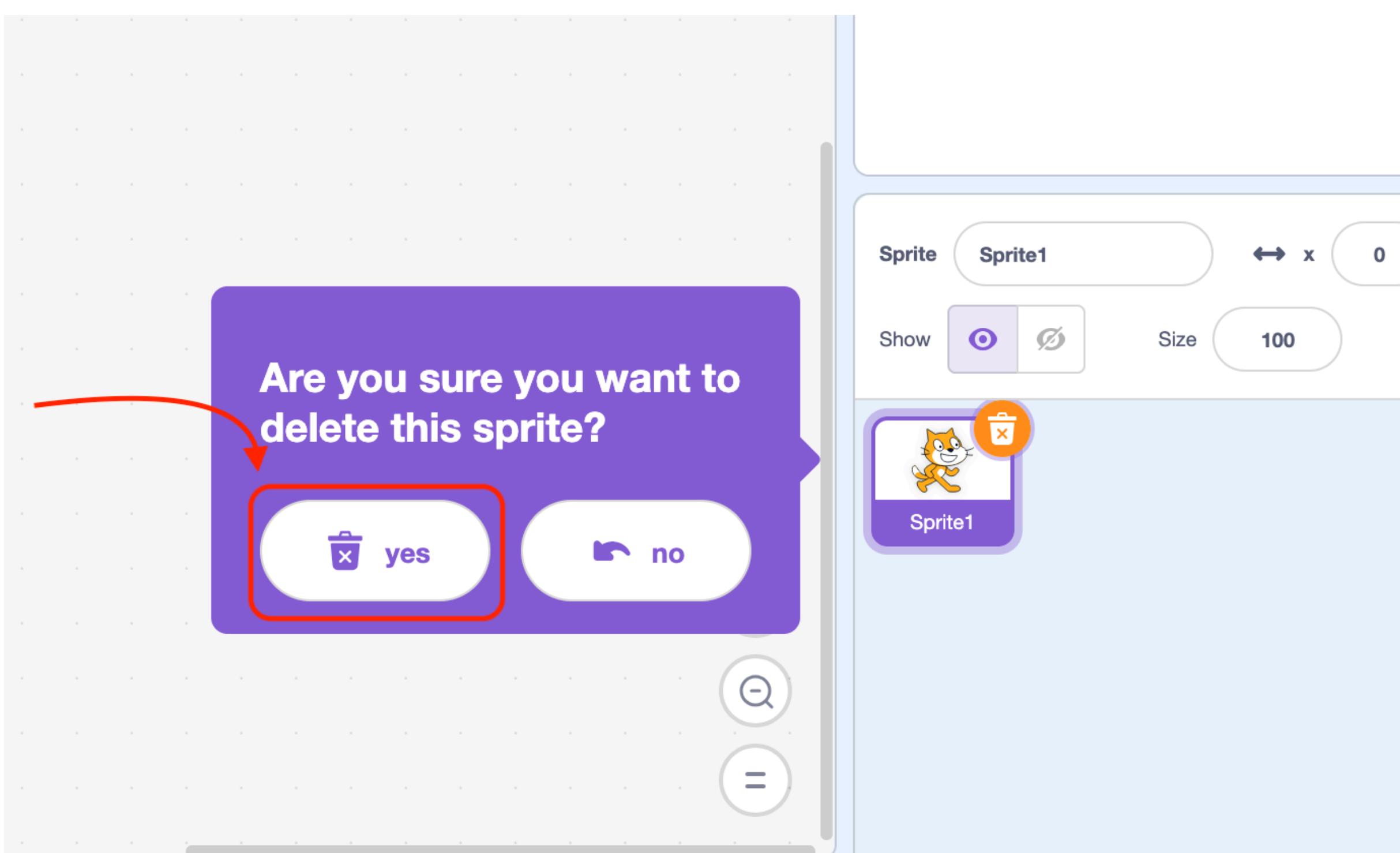
- Kemudian akan terbuka Halaman **Scratch Editor**



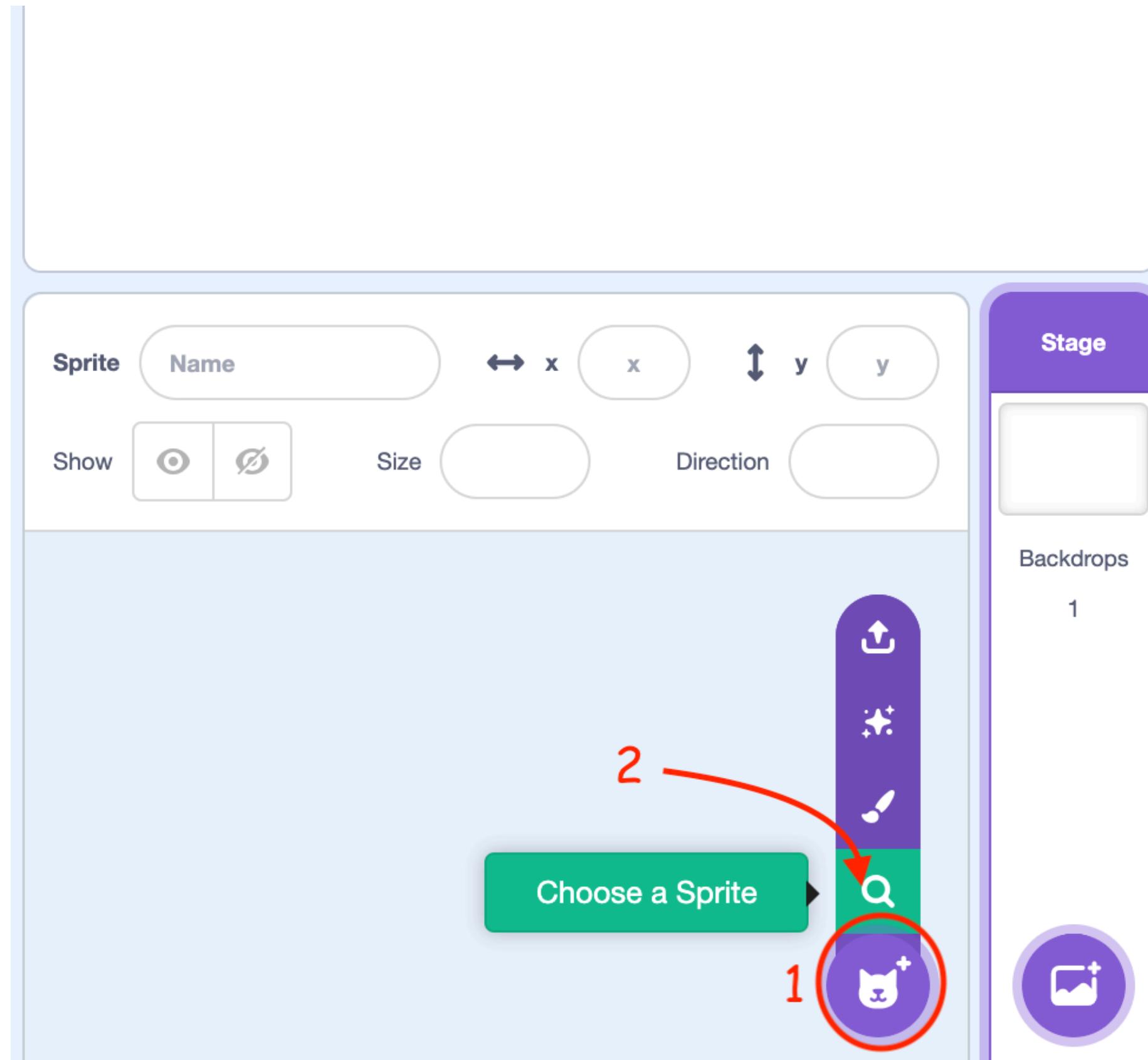
1. Kita tidak pakai **Sprite** Kucing yang berdiri ini, jadi kita hapus dan mengganti dengan **Sprite** yang namanya **Cat 2** dan menambahkan **Sprite** yang namanya **Mouse1**



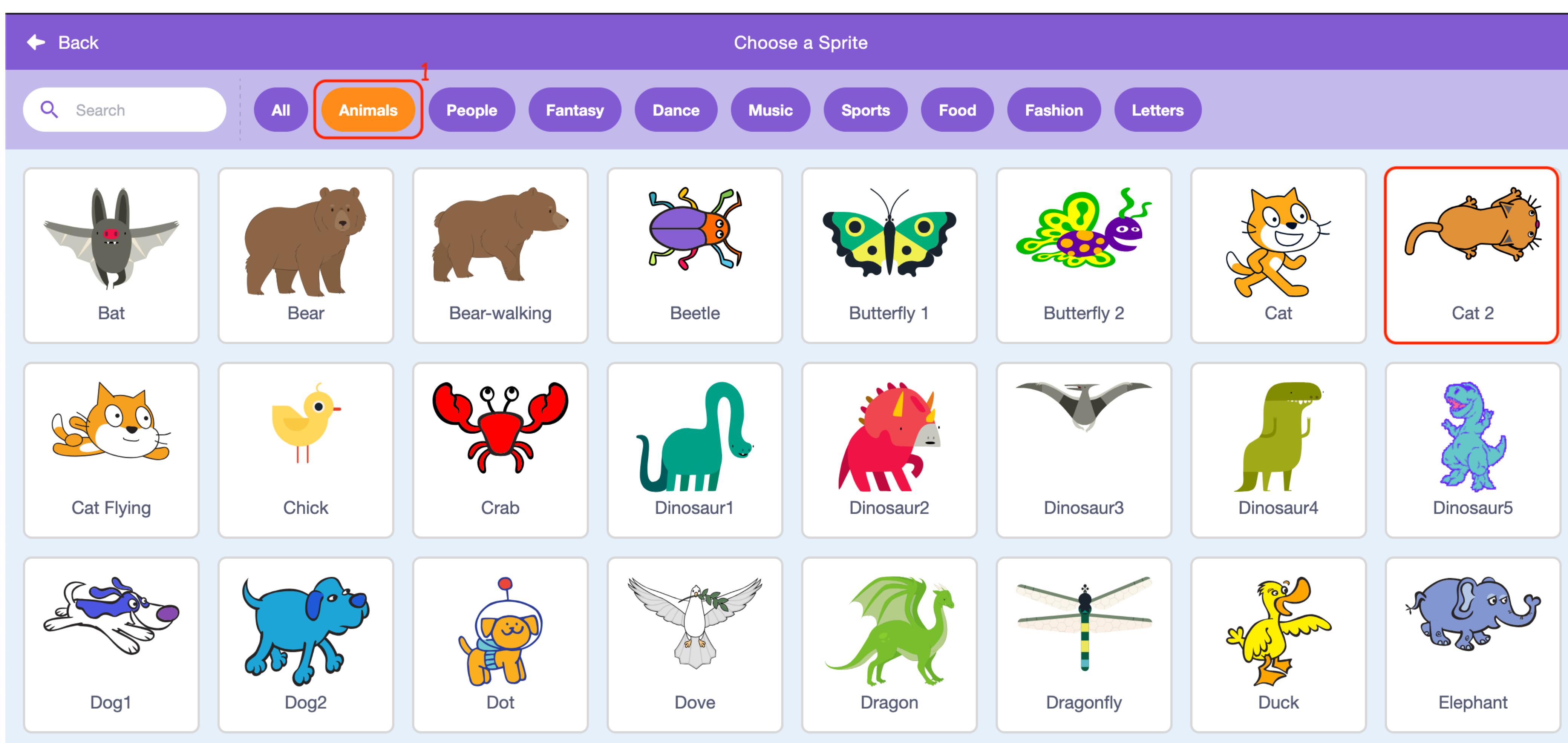
- Kemudian klik **yes** untuk menghapus



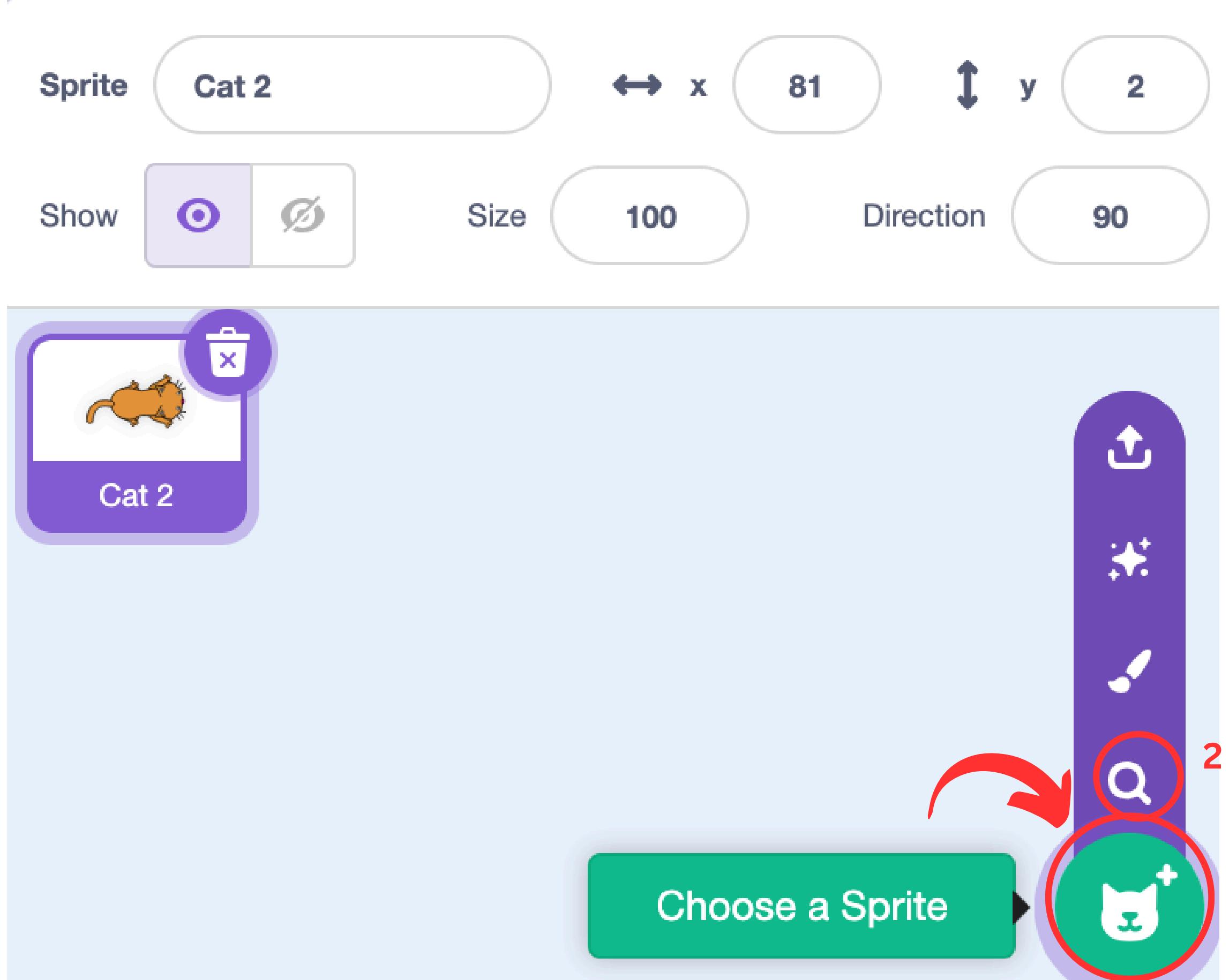
- Setelah itu, klik icon **Tambahkan Sprite** (gambar nomor 1) kemudian icon **Search** (gambar nomor 2)



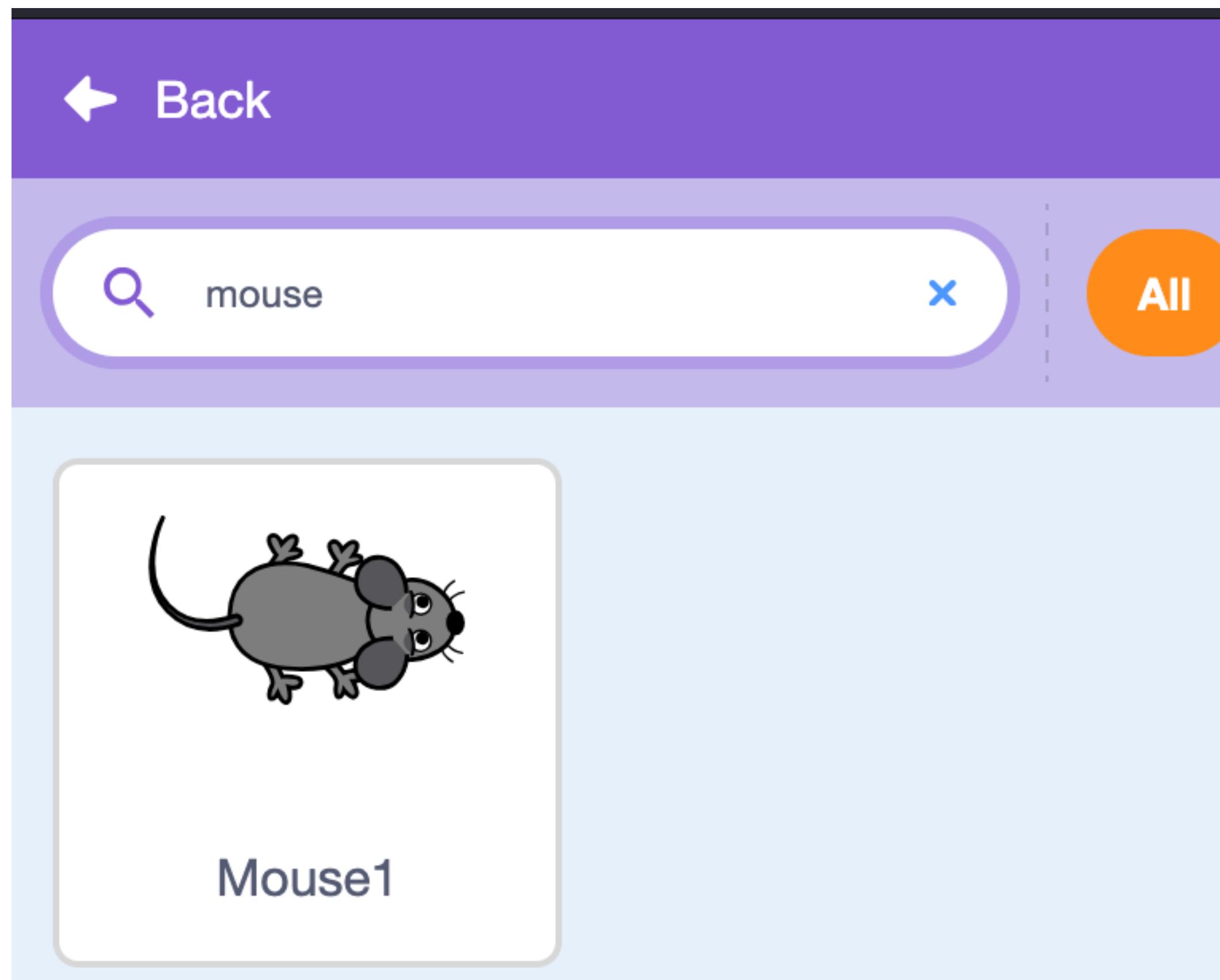
- kemudian kalian akan ke halaman **Choose a Sprite**. Klik tombol **Animals** dan pilih **Cat 2**. Seperti gambar di bawah ini ya. Untuk nomor 1 dan 2



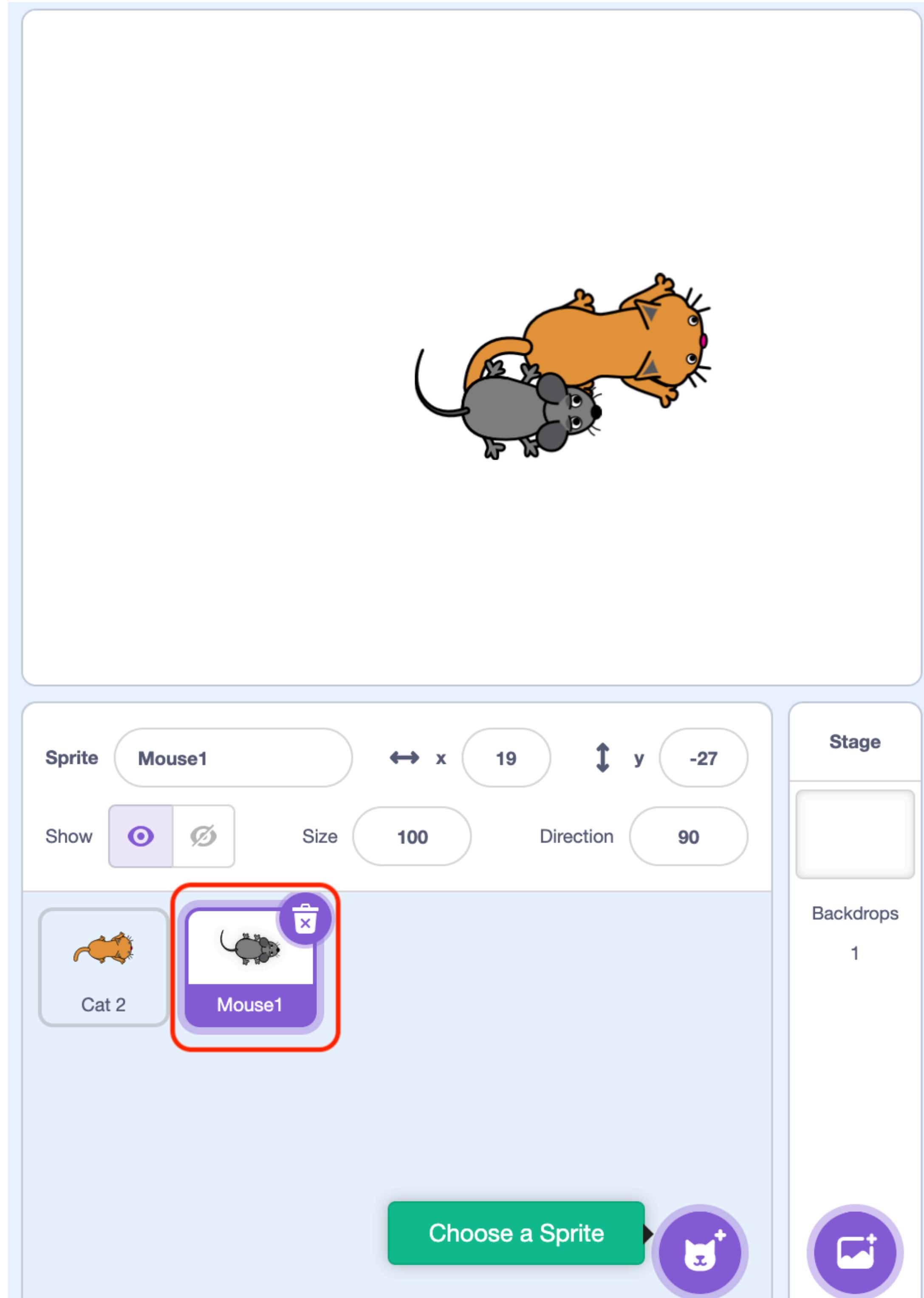
- Kemudian kita ulangi lagi ya. Klik-klik icon **Tambahkan Sprite** (gambar nomor 1) kemudian icon **Search** (gambar nomor 2) di atas



- kemudian kalian akan ke halaman **Choose a Sprite**. Klik tombol **Search** dan ketik **Mouse**. Seperti gambar di bawah ini ya.



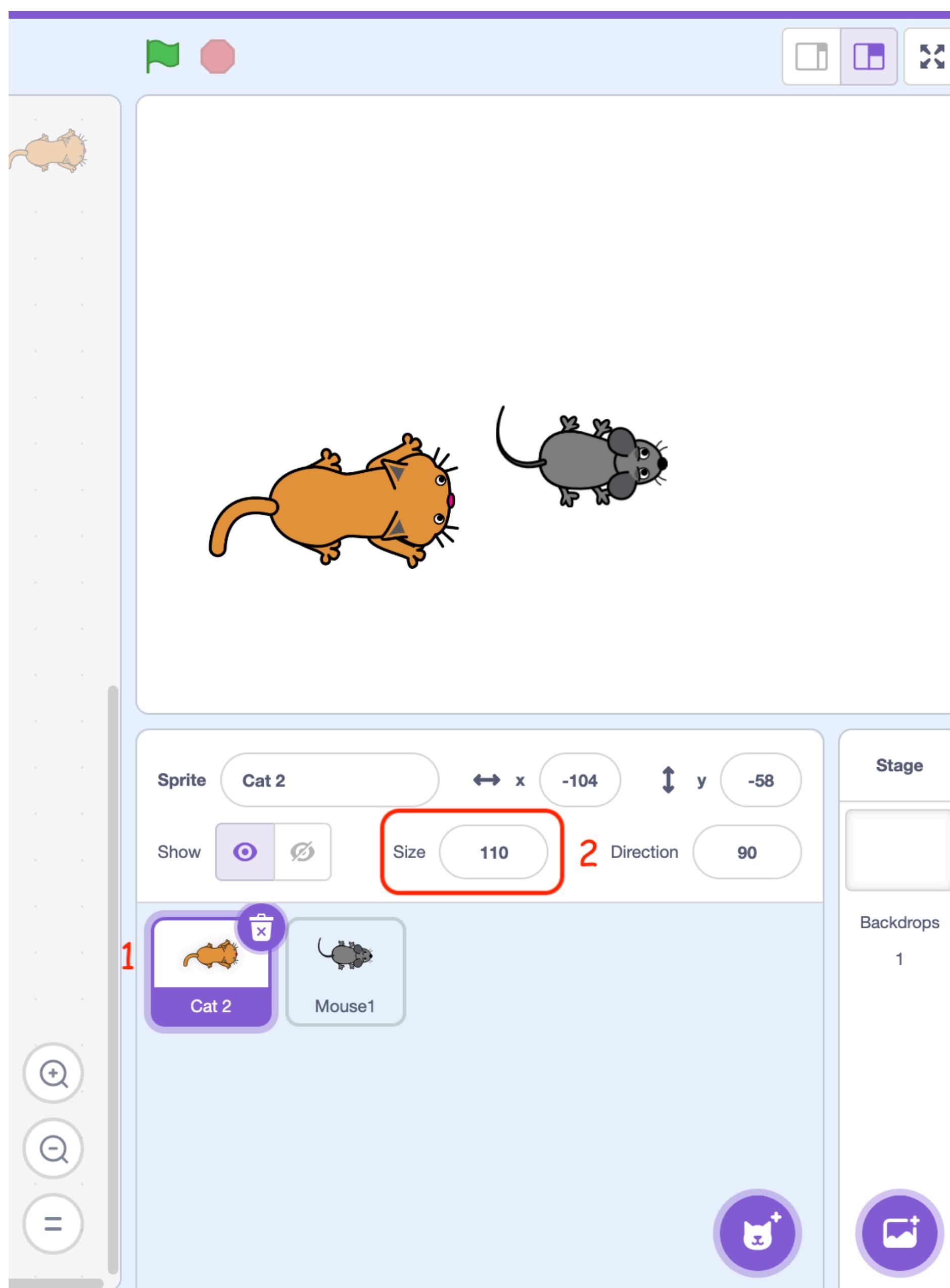
- Setelah itu, klik **Sprite Mouse 1** ya. Nanti akan masuk ke **List Sprite** kalian. Seperti gambar di bawah ini ya.



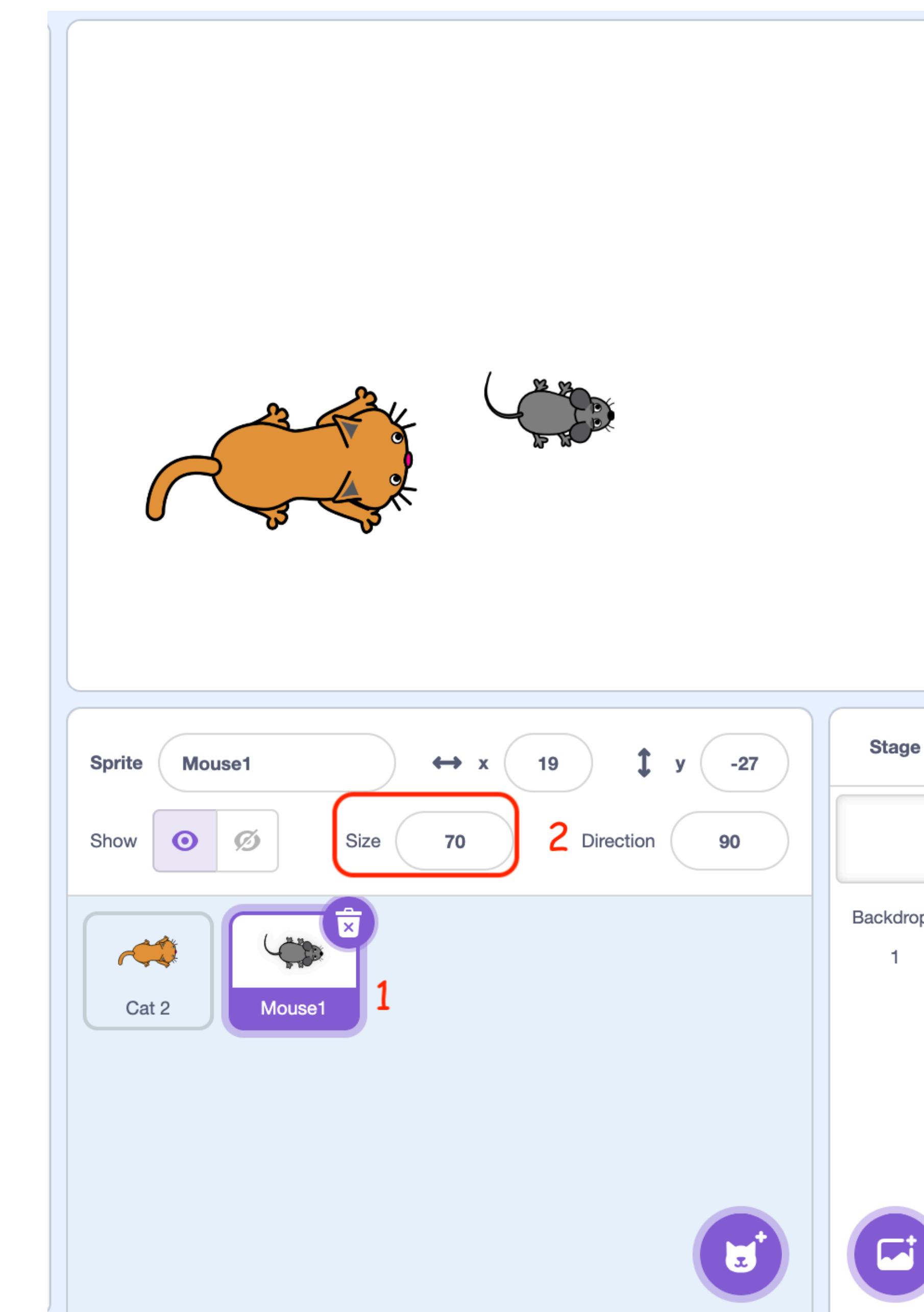
Sampai sini, kita sudah berhasil menambahkan **Sprite** yang akan kita pakai di project kali ini.

2. Merubah ukuran **Size** pada **Sprite**. Tujuannya agar **Sprite Cat 2** terlihat lebih besar dan **Sprite Mouse1** terlihat lebih kecil

- Klik pada **Sprite Cat 2** kemudian ke **Size** rubah 100 menjadi 110

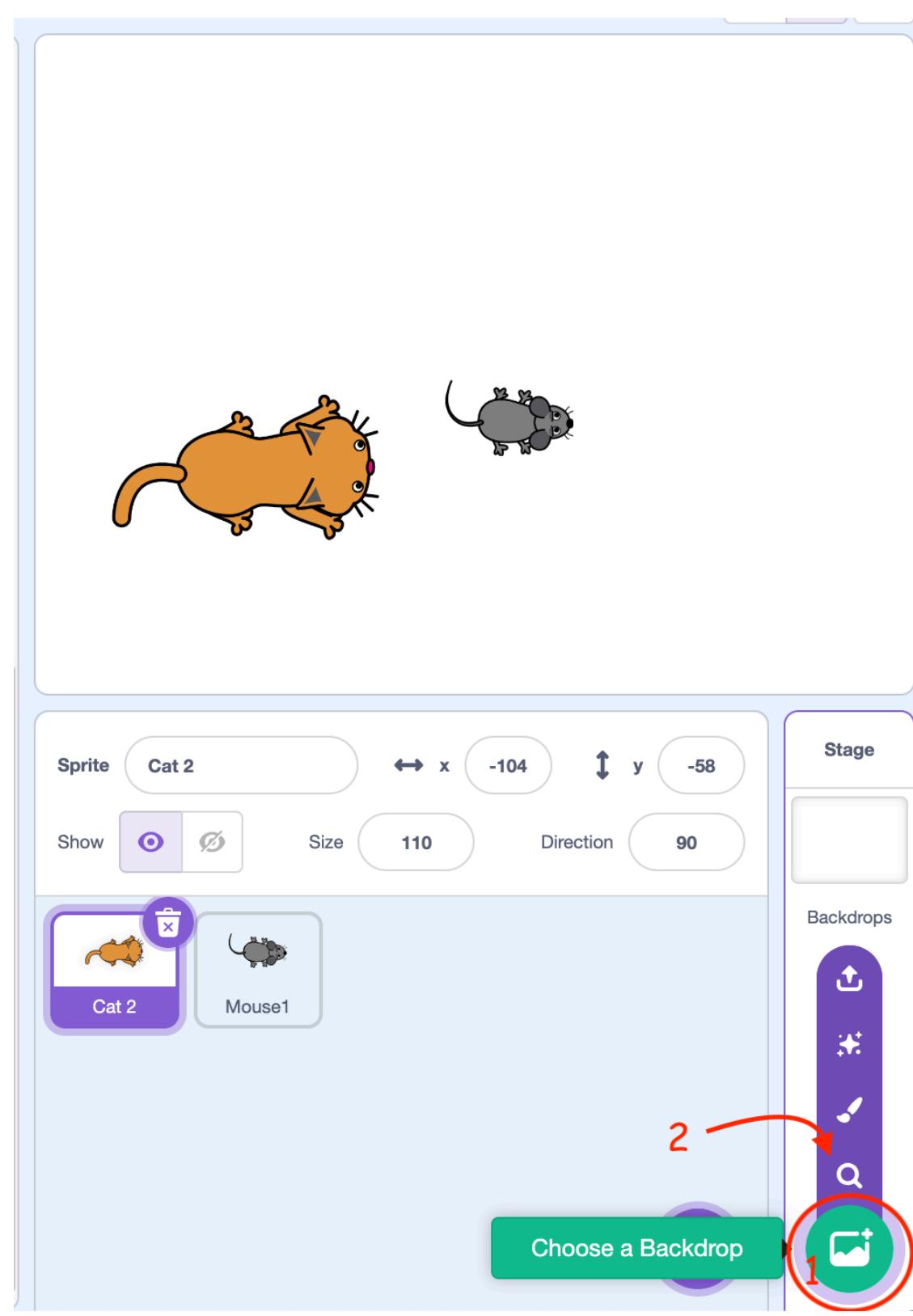


- Klik pada **Mouse1** kemudian ke **Size** rubah 100 menjadi 70

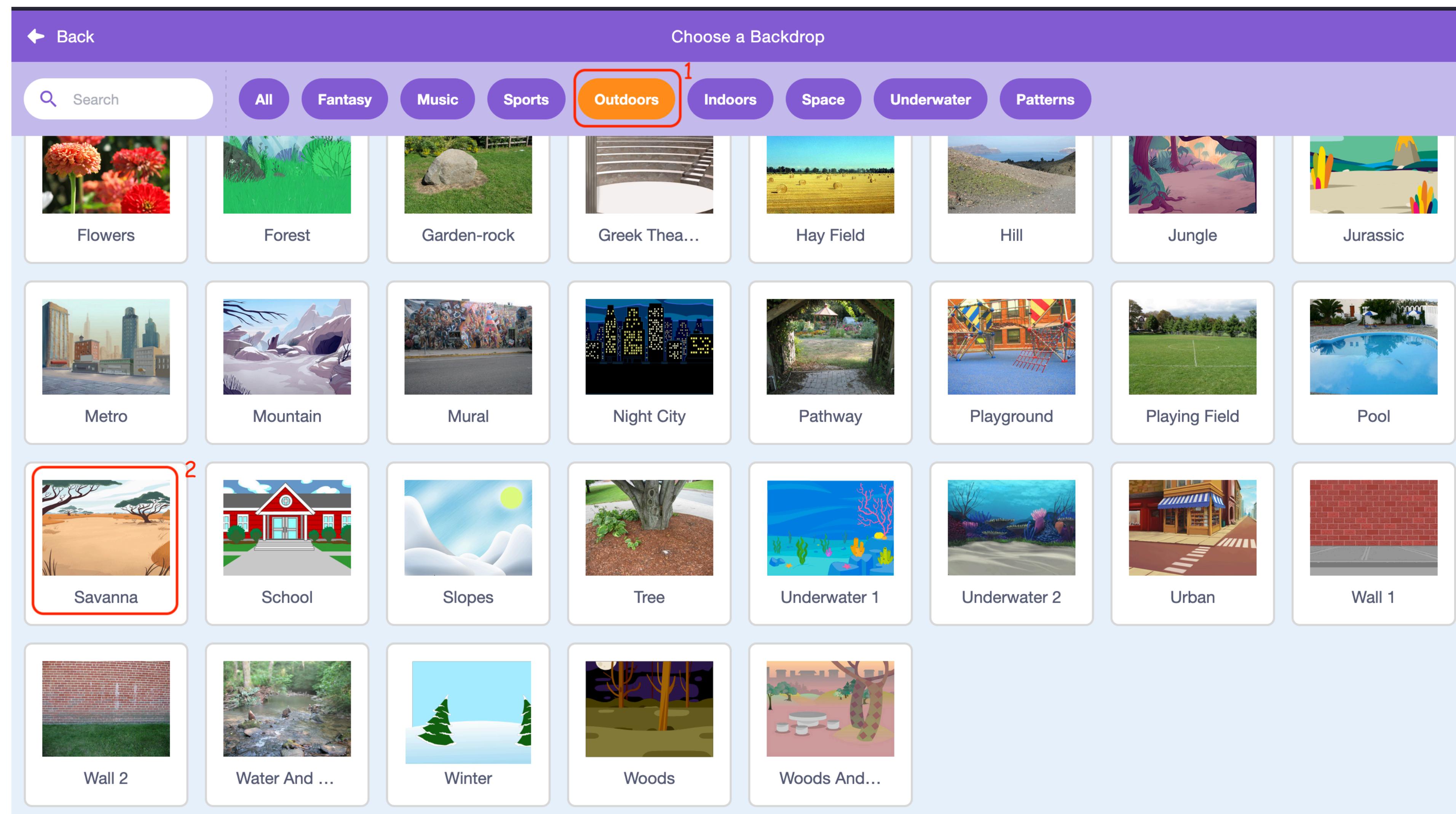


3. Merubah backdrop (gambar latar belakang) supaya gambar latar belakangnya bisa lebih sesuai project.

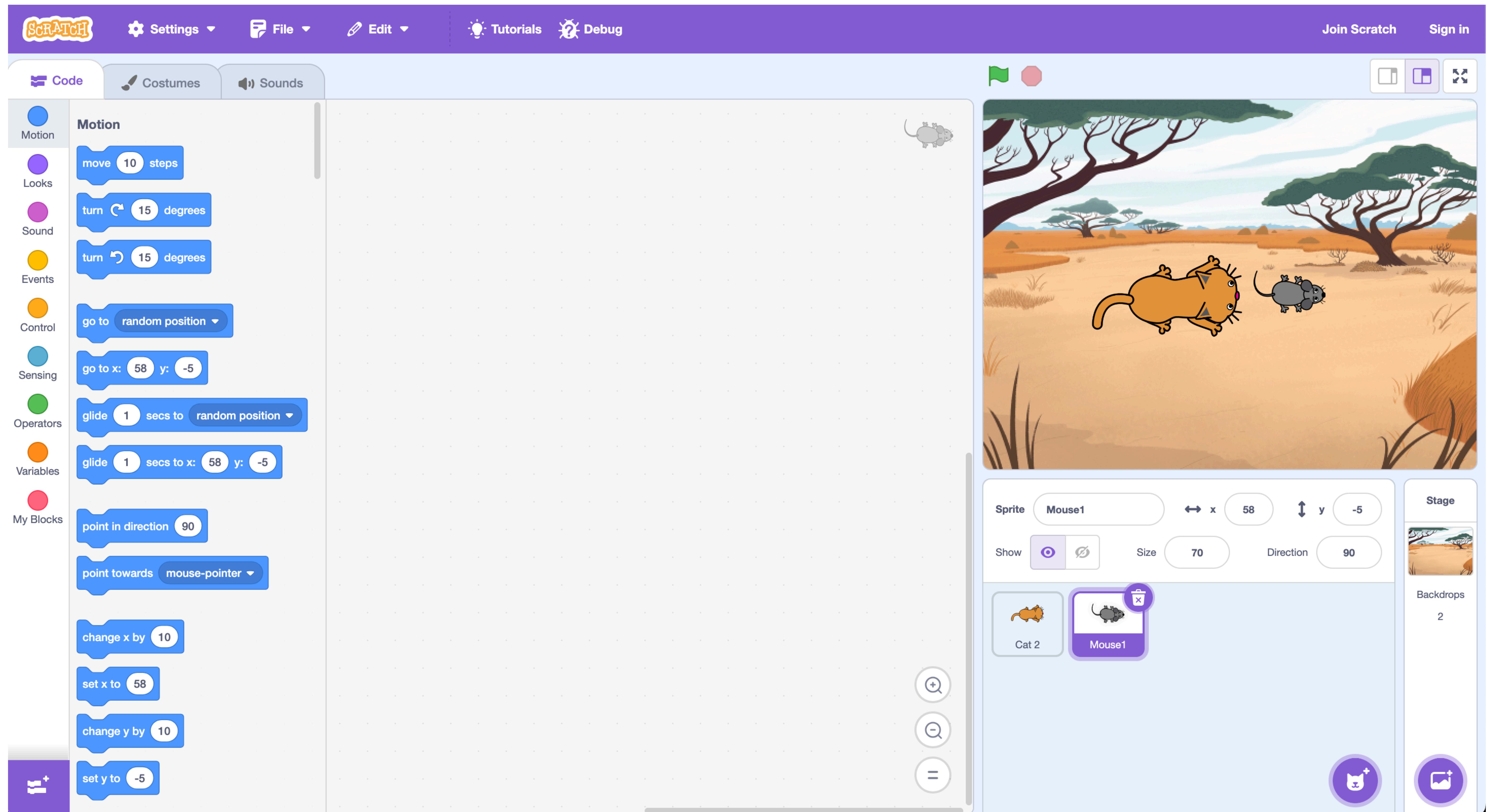
- Klik icon **Choose a Backdrop** kemudian klik icon **Search**



- Pada halaman **Choose a Backdrop**, klik **Outdoors** (nomor 1) kemudian klik **Savanna** (nomor 2)

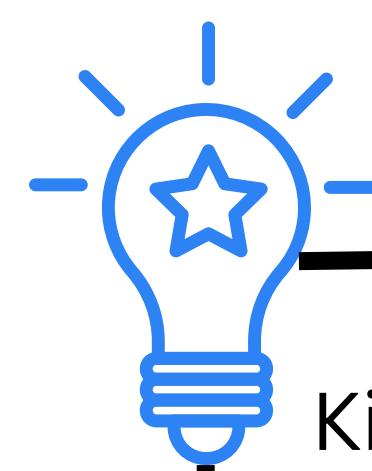


Hasilnya seperti ini ya



5. Koding Time, ya sekarang kita masuk ke membuat kode dengan bloknya nih. Semakin seru kan 😎

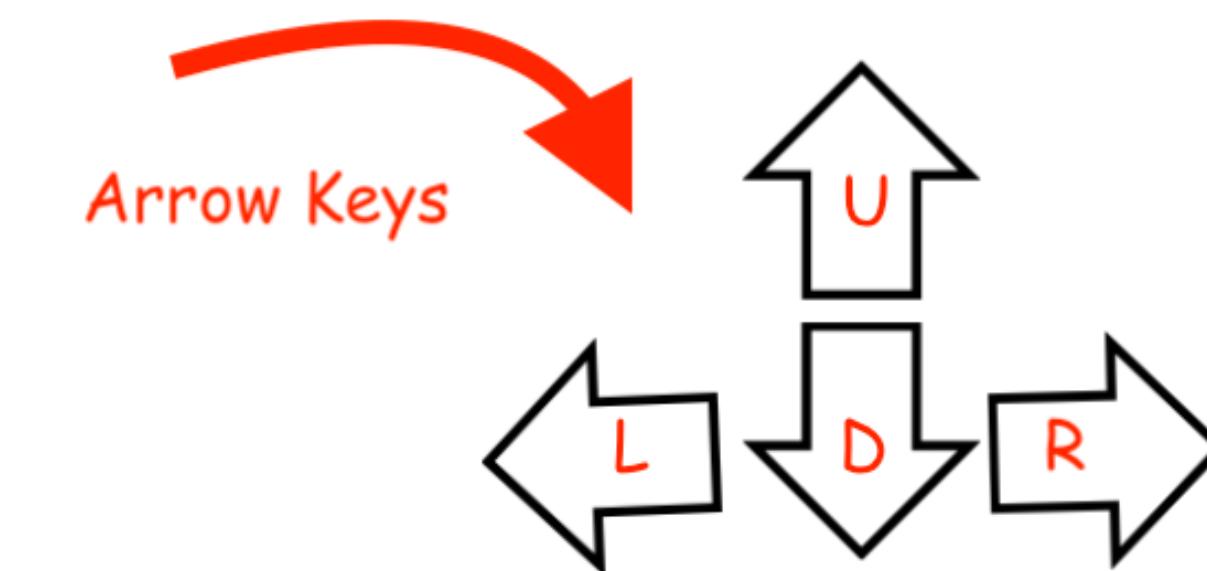
5. 1 Kita mulai membuat blok kode untuk **Sprite Cat 2** dulu ya



Melatih Berpikir Logis

Kita mau buat **Sprite Cat 2** bisa digerakkan dengan **Cursor di Keyboard**.

- Jadi ketika kita tekan **Right Arrow**, **Sprite Cat 2** akan bergerak ke kanan.
- Jika **Left Arrow** ditekan ke kiri **Sprite Cat 2** akan bergerak ke kiri.
- Jika **Up Arrow** ditekan ke atas **Sprite Cat 2** akan bergerak ke atas
- Jika **Down Arrow** ditekan ke bawah **Sprite Cat 2** akan bergerak ke bawah



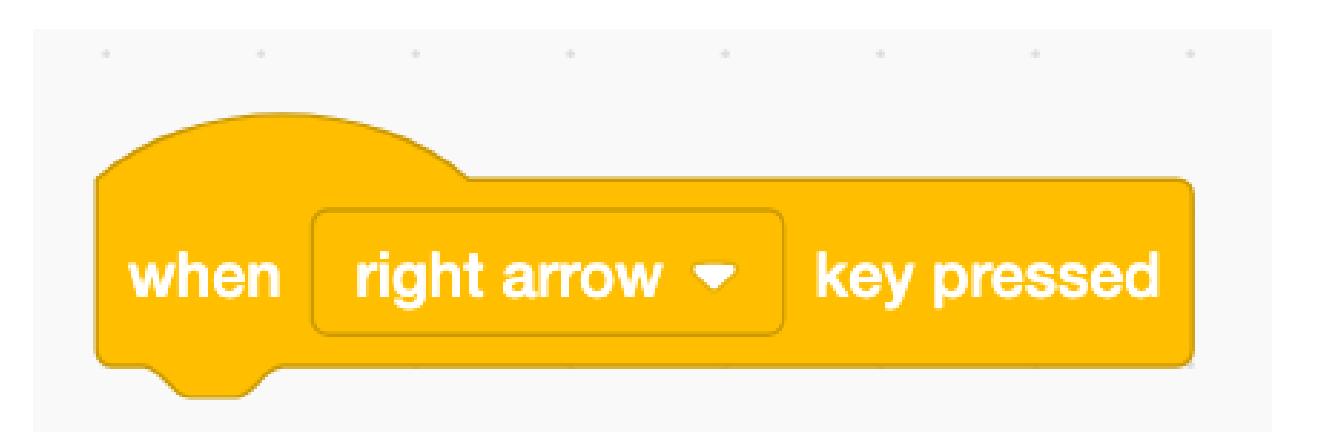
1. Klik pada **Sprite Cat 2** (gambar no 1)

The screenshot shows the Scratch interface. In the script editor, a script for the 'Cat 2' sprite is being edited. The script consists of three blocks:

1. A green flag control block: `when green flag clicked`
2. A yellow key control block: `when space key pressed`
3. A yellow control block: `when right arrow key pressed`

A red box highlights the second block, and a red arrow labeled 'Drag and Drop' points from it to the third block. The stage shows a cat sprite and a mouse sprite in a savanna backdrop. The properties panel on the right shows the cat's position at (-40, -13), size 110, and direction 90.

Jadinya seperti ini ya



Untuk Preview Pembelajarannya sampai sini ya, lebih lengkapnya akan kita bahas di kursus nanti,
sampai halaman terakhir halaman 40