

Modul Praktikum

Pertemuan 4

Modul Praktikum

Pertemuan 4

Sensing dan Broadcast

Latihan untuk mini game dengan memanfaatkan Sensing dan roadcast. Tantangan mini game ini adalah hantu yang berusaha untuk memakan apel

1. Pilih sprite “Ghost2” dan “Apple” dari library. Ubah ukuran dari sprite “Apple” sehingga lebih kecil dari sprite “Ghost2” seperti berikut:



2. Duplikat costume “ghost2-a” dan ubah costume tersebut sehingga mulutnya menjadi tertutup dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

2. Klik “Color a shape” untuk mengganti warna bagian mulut dari costume

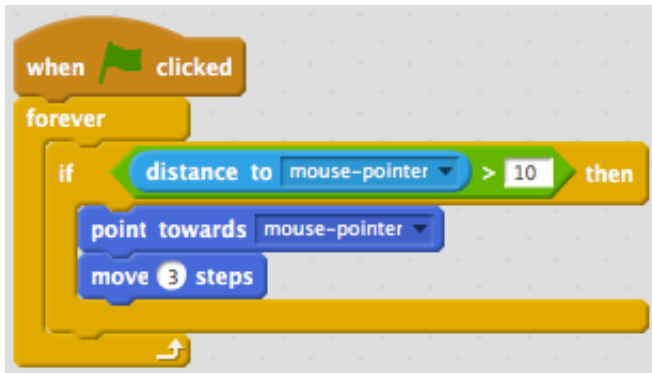
1. Klik di sini untuk memilih warna putih

3. Klik di sini untuk menghasilkan warna solid

4. Klik pada bagian mulut dari costume “ghost2-a2” sehingga bagian mulutnya berwarna putih

5. Gambar garis dengan menggunakan “Line”
dan ubah warnanya menjadi hitam

3. Buat script untuk sprite “Ghost2” sebagai berikut:



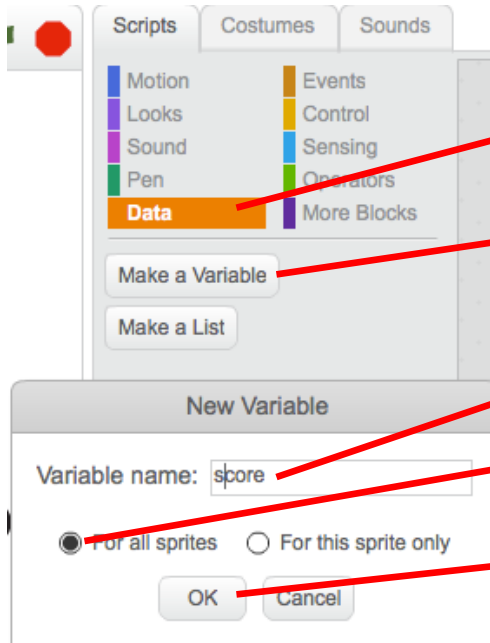
4. Buat script untuk sprite “Apple” sebagai berikut:



5. Ketika “Ghost2” berhasil memakan “Apple”, ubah costume “Ghost2” dengan menambahkan blok berikut ini:



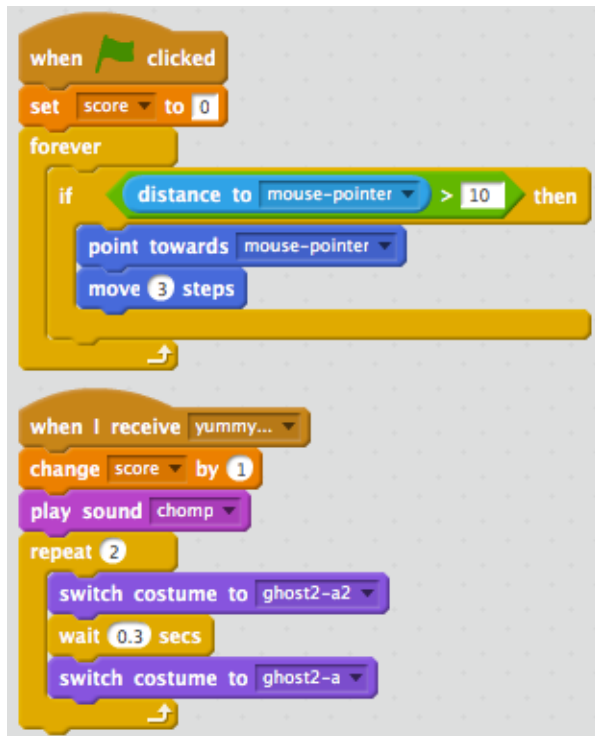
6. Buat variable “score” dengan mengikuti langkah-langkah berikut:



The screenshot shows the Scratch 'New Variable' dialog box. Red arrows point from numbered instructions to specific elements in the interface:

- 1. Klik “OK” untuk mengakhiri pembuatan variable (points to the OK button)
- 2. Pilih “For all sprite” (points to the radio button)
- 3. Beri nama “score” untuk variable yang akan dibuat (points to the variable name input field)
- 4. Klik di sini untuk membuat variable (points to the 'Make a Variable' button)
- 5. Klik di sini untuk memulai membuat variable (points to the 'Data' category in the Scripts menu)

7. Buat pengaturan “score” dengan menambahkan blok berikut pada script “Ghost2” dan tambahkan suara:



8. Tambahkan backdrop “woods” dari library
9. Jalankan dan amati hasilnya
10. Simpan hasil pekerjaan anda dengan nama “nrp”+”-”+”modul4”

Test

1. Apa fungsi dari blok berikut ini:
 - a. pick random
 - b. color is touching?
 - c. broadcast
 - d. set score to
 - e. change score by
2. Apa yang harus diubah dari script “Ghost2” berikut ini, agar setiap “Ghost2” memakan “Apple”, scorenya bertambah 5?



3. Apa yang akan terjadi, jika pada script “Apple” warna pada blok “color is touching?” diubah menjadi warna hijau?

