

NAMA : Nalita Nurul Izza

NIM : 3312511009



CS UNPLUGGED



CS Unplugged adalah mengajarkan ilmu komputer tanpa komputer (Prof. Tim Bell). CS Unplugged digunakan untuk menghilangkan batasan perlunya memprogram, hal ini untuk mengeksplorasi "ide" dan gagasan dalam belajar komputer dengan mudah. Sementara ilmu komputer adalah bidang ilmu sains (Computer Science) yaitu berfikir komputasi (Computational Thinking). CS Unplugged menjadikan sains yang ada di dalam ilmu komputer terasa lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Menggunakan permainan tanpa menggunakan komputer, maka menjadi lebih nyaman untuk mengeksplorasi "ide" tanpa ada ketakutan, kesalahan dalam belajar komputer.

CT-COMPUTATIONAL THINKING

IDE PERMAINAN

Tangkap Buah semangka

Tangkap Buah Semangka adalah permainan sederhana di mana pemain menggerakkan karakter untuk menangkap semangka yang jatuh dari atas. Setiap semangka yang tertangkap menambah skor, sedangkan semangka yang terlewat tidak memengaruhi skor. Permainan ini melatih fokus dan kecepatan pemain.

ALGORITMA PERMAINAN



NO	Source Code	Penjelasan	Tampilan Game
1	<pre> when green flag clicked set y to 155 when green flag clicked set y to -155 if y < -170 go to random position change y by -5 when green flag clicked if touching bowl then score + 1 play sound [Boing v] go to random position change y by 180 end end </pre>	<ul style="list-style-type: none"> Saat bendera hijau diklik (1) Sprite pindah ke posisi acak Sprite ditempatkan di atas layar ($y = 155$) Saat bendera hijau diklik – selamanya (gerak jatuh) Sprite terus turun (y berkurang 5) Jika posisi $y < -170$: Sprite pindah ke posisi acak Sprite kembali ke atas (y bertambah 180) Saat bendera hijau diklik – selamanya (kena Bowl) Jika menyentuh Bowl: Skor bertambah 1 Suara “Boing” diputar Sprite pindah ke posisi acak Sprite kembali ke atas layar 	

2.



1. Ketika bendera hijau diklik
Program mulai dijalankan.
2. Selamanya
Program akan terus mengecek input tombol
tanpa berhenti.
3. Jika tombol panah kanan ditekan
Sprite bergerak ke arah kanan.
Posisi x bertambah 10.
4. Jika tombol panah kiri ditekan
Sprite bergerak ke arah kiri.
Posisi x berkurang 10.
5. Fungsi keseluruhan
Sprite dapat digerakkan ke kanan dan ke kiri
menggunakan tombol panah keyboard.

