


S1 – TEKNIK INFORMATIKA

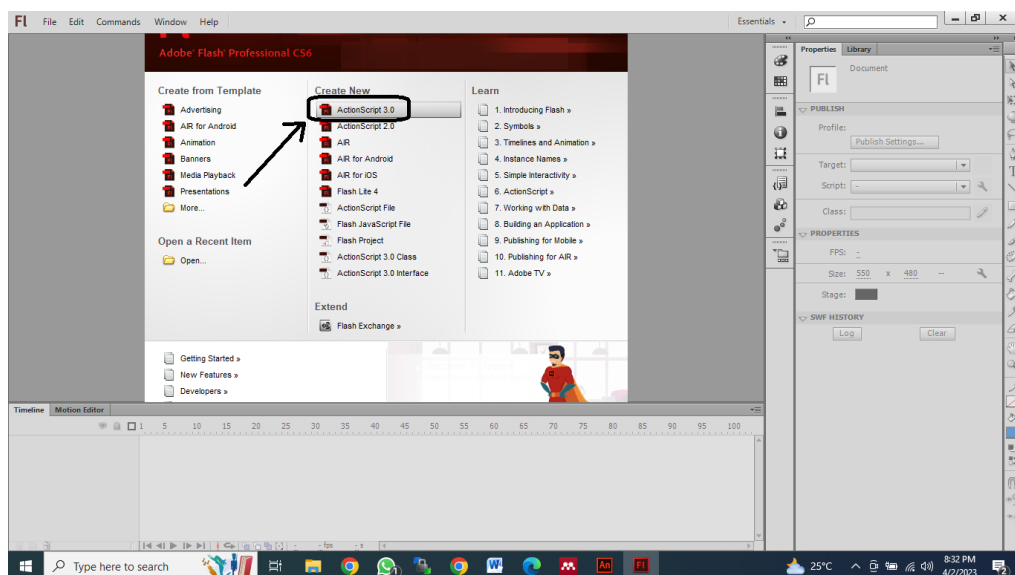
MODUL PRAKTIKUM SISTEM MULTIMEDIA



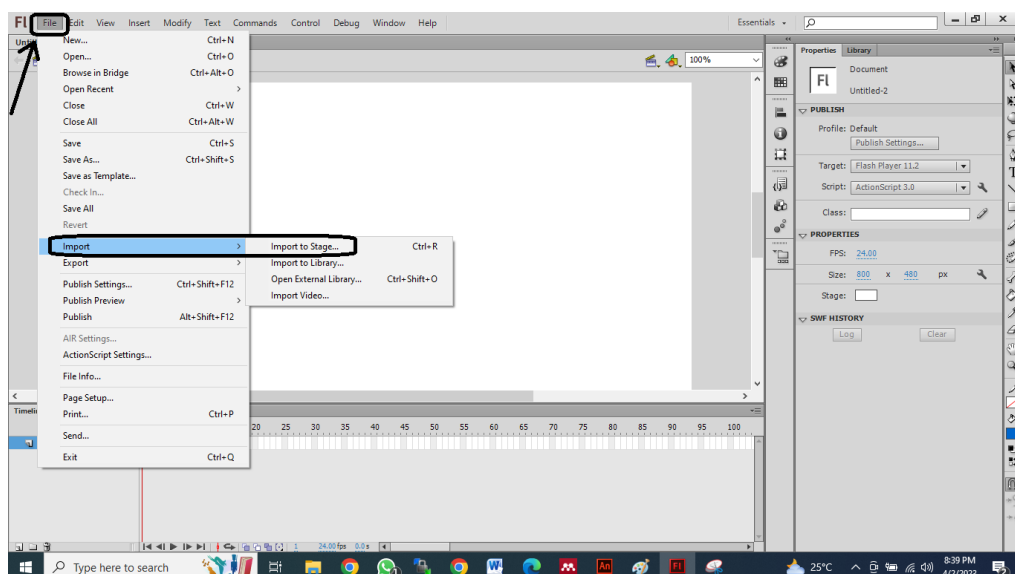
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
WIDYA CIPTA DHARMA
SAMARINDA
2023**

	STMIK WIDYA CIPTA DHARMA SAMARINDA	S1 – Teknik Informatika
PRAK. SISTEM MULTIMEDIA	GAME DRAG AND DROP ADOBE FLASH	Labsheet 01
<i>Semester 4</i>		Dosen : Muhammad Ibnu Sa'ad, S.Kom., M.Kom Email : saad@wicida.ac.id

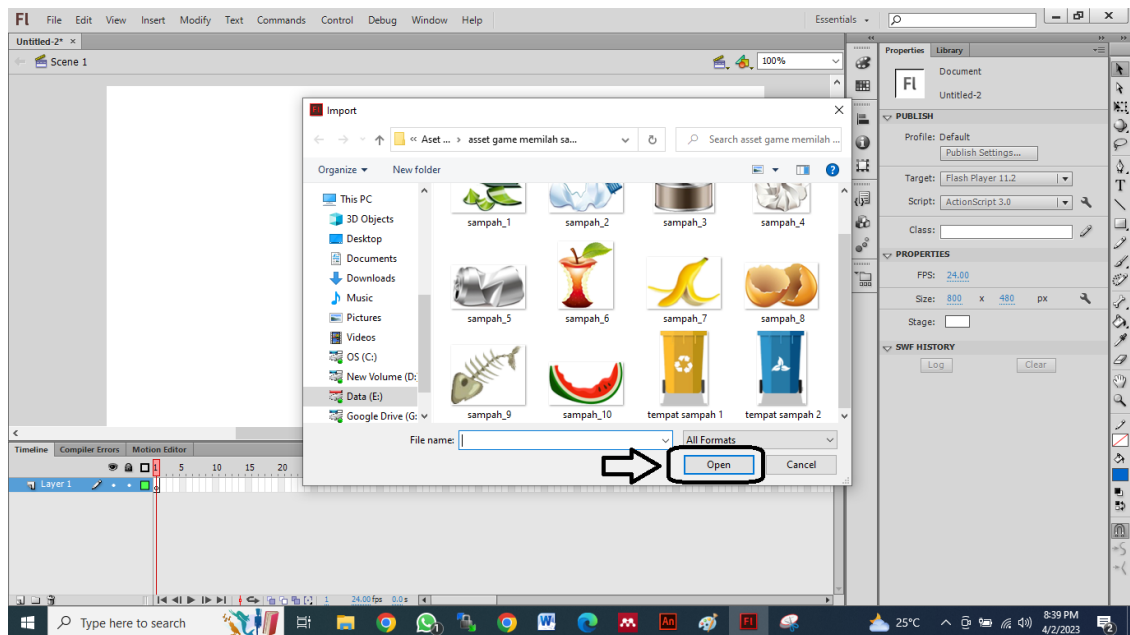
1. Buatlah project baru pada adobe flash, kemudian pilih Platform Type **ActionScript 3.0**, klik **Create**.



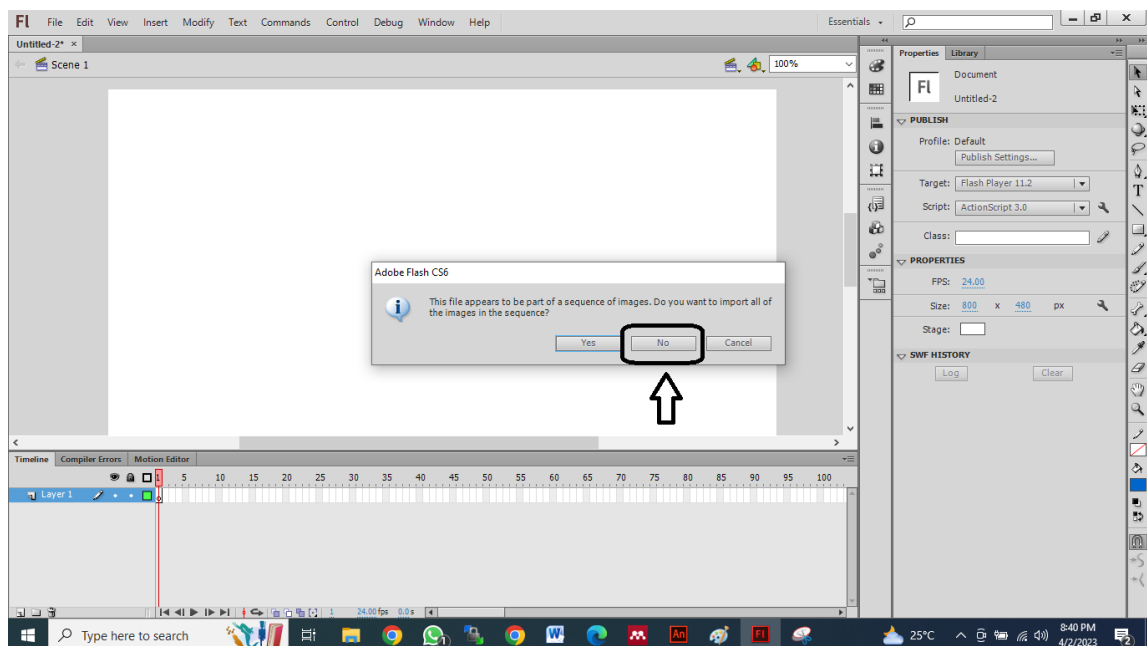
2. Langkah selanjutnya pilih objek gambar dengan mengklik **File > Import > Import to Stage**. Lihat gambar berikut:



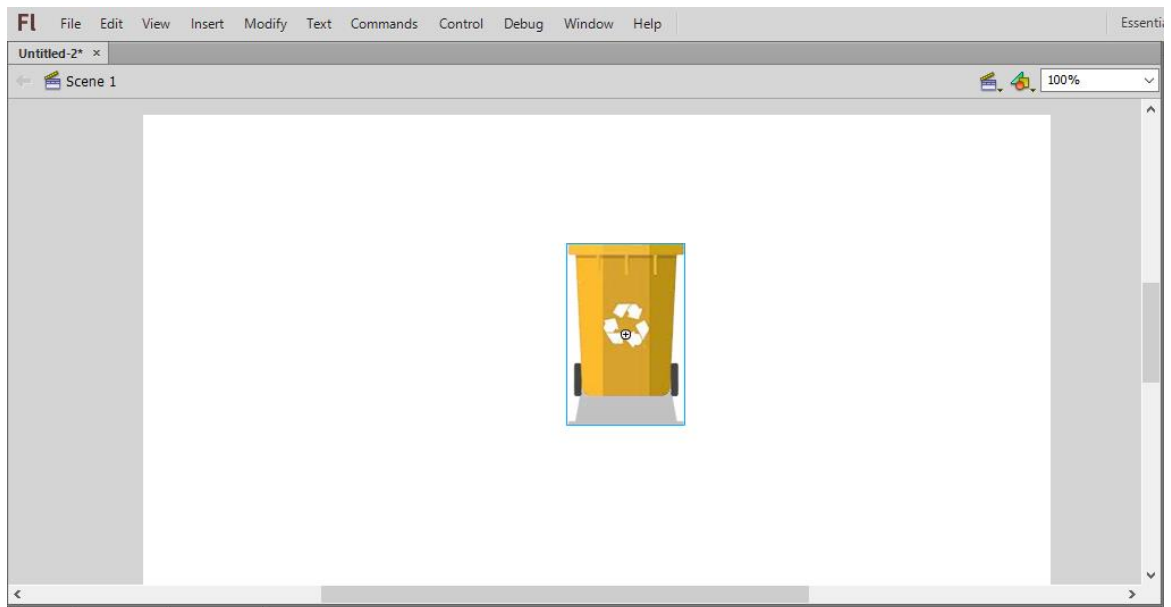
3. Pilih gambar **tempat sampah 1**, kemudian klik open. Lihat gambar berikut:
File kebutuhan gambar-gambar bisa di akses di **welearn**.



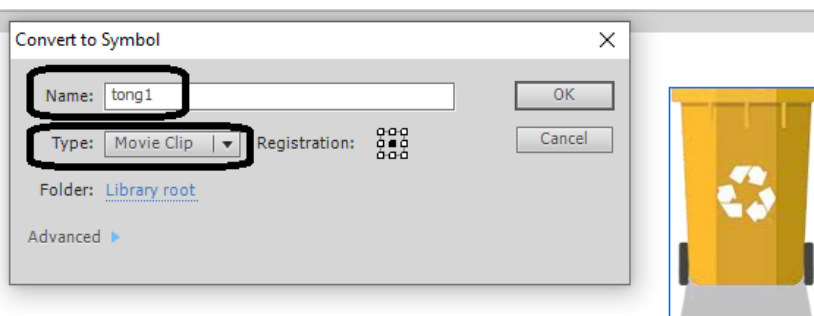
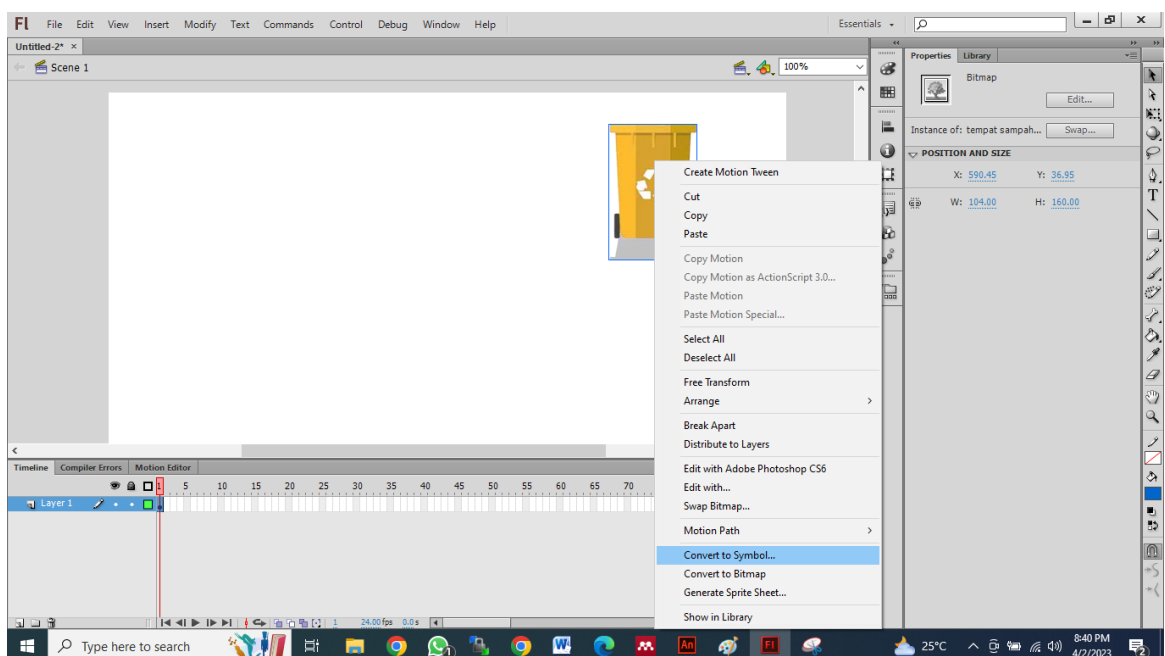
Ketika kita memilih gambar **tempat sampah 1**, maka akan tampil peringatan bahwa file merupakan bagian dari urutan gambar, karena pada kumpulan gambar tersebut dibuat berurutan seperti **tempat sampah 1** dan **tempat sampah 2**. Jika kita pilih **Yes** maka 2 gambar tersebut akan terimport secara bersamaan, jika kita pilih **No** maka hanya satu gambar saja yang terimport. Pada studi kasus ini kita pilih **No** karena movie clip **tempat sampah** akan kita buat secara terpisah. Lihat gambar berikut:



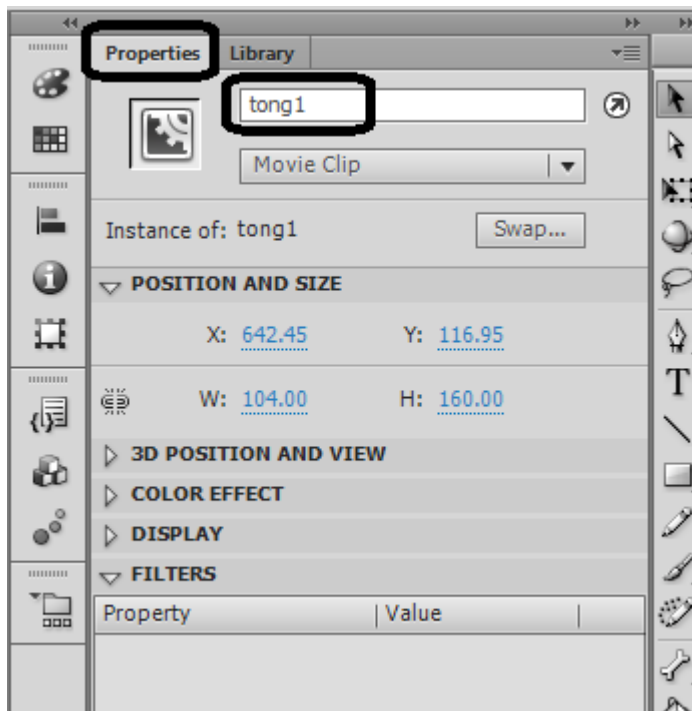
4. Setelah gambar di import maka pada halaman adobe animate akan tampil seperti gambar berikut ini:



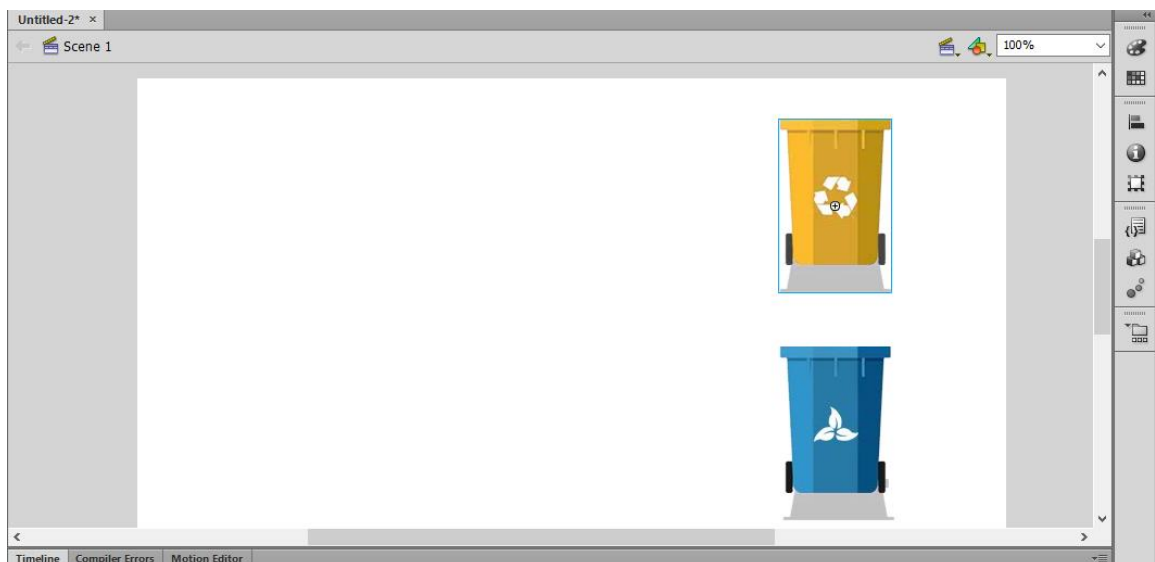
5. Langkah selanjutnya, klik kanan pada badan objek tempat sampah kemudian pilih **Convert to Symbol**. Ubah Name menjadi **tong1** dan pilih Type **Movie Clip**, Klik OK. Lihat gambar berikut:



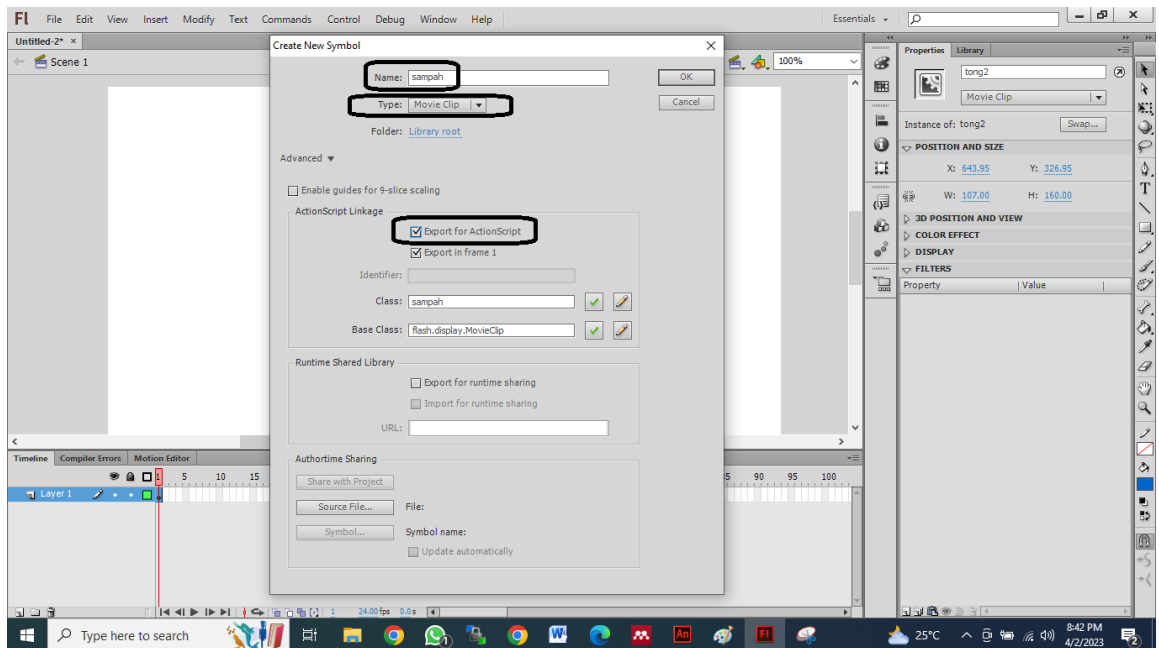
6. Setelah **Covert to Symbol**, selanjutnya pilih **Properties** yang ada pada pojok kanan atas. Dibawah movie clip terdapat textbox kosong, isi textbox tersebut dengan nama **tong1** dan tekan Enter, Lihat gambar berikut:



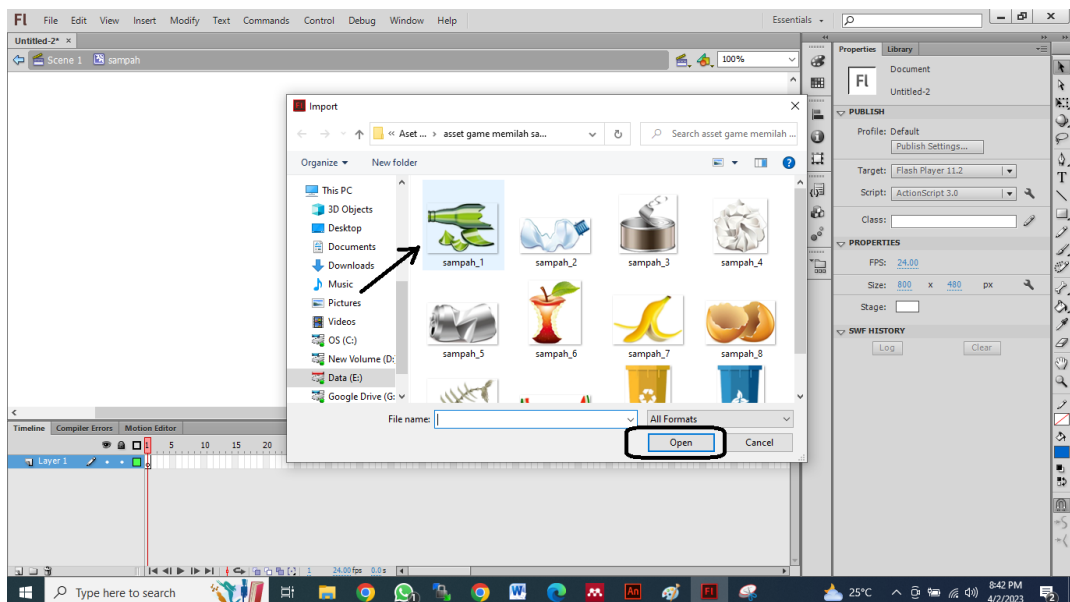
7. Kemudian selanjutnya kita import gambar **tempat sampah 2**. Lakukan langkah yang sama seperti yang telah kita buat pada gambar **tempat sampah 1**. Lihat gambar berikut:



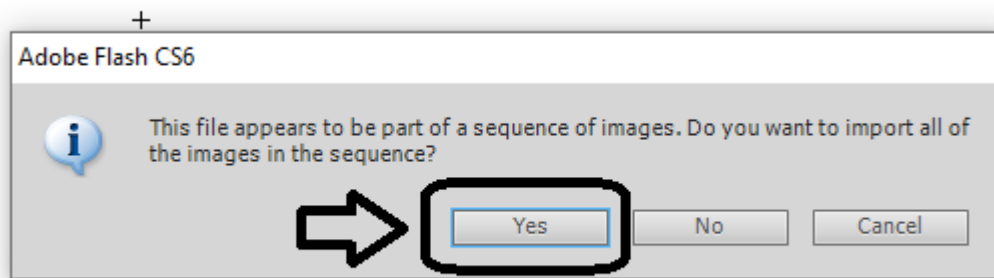
8. Selanjutnya kita akan membuat scene baru yaitu scene sampah yang berisi objek2 gambar sampah dengan cara klik **Insert > New Symbol** pada menu bagian atas. Kemudian ubah Name menjadi **Sampah**, Type **Movie Clip** dan centang pada bagian **Export for ActionScript** lalu klik **OK**. Lihat gambar berikut:



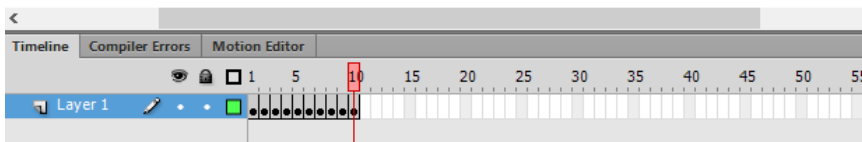
9. Setelah membuat scene Sampah maka akan tampil halaman kosong. Pada scene ini kita import file-file gambar sampah, caranya seperti kita mengimport gambar sebelumnya. Pilih salah satu gambar sampah kemudian klik **Open**. Lihat gambar berikut ini:



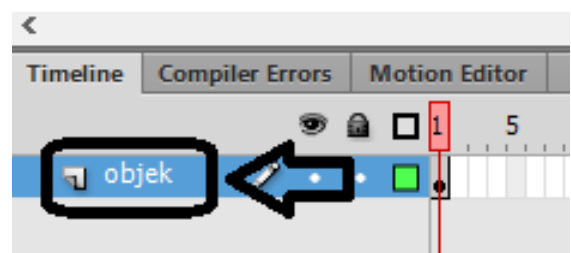
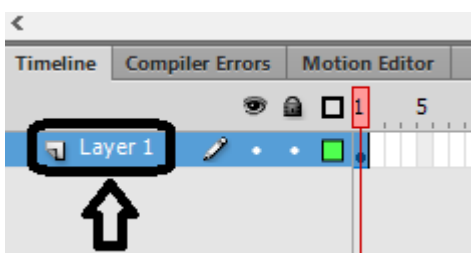
10. Setelah klik **Open**, maka akan tampil peringatan bahwa file merupakan bagian dari urutan gambar. Jadi disini kita pilih import seluruh gambar sampah dengan cara mengklik **Yes**. Lihat gambar berikut:



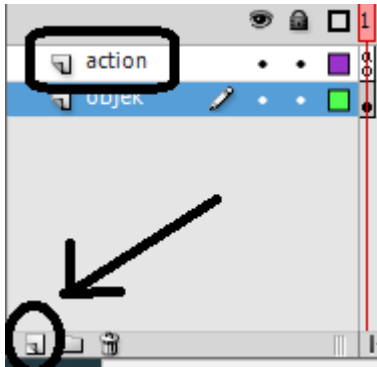
11. Setelah klik **Yes** maka semua gambar sampah akan terimport pada scene sampah.
Lihat gambar berikut:



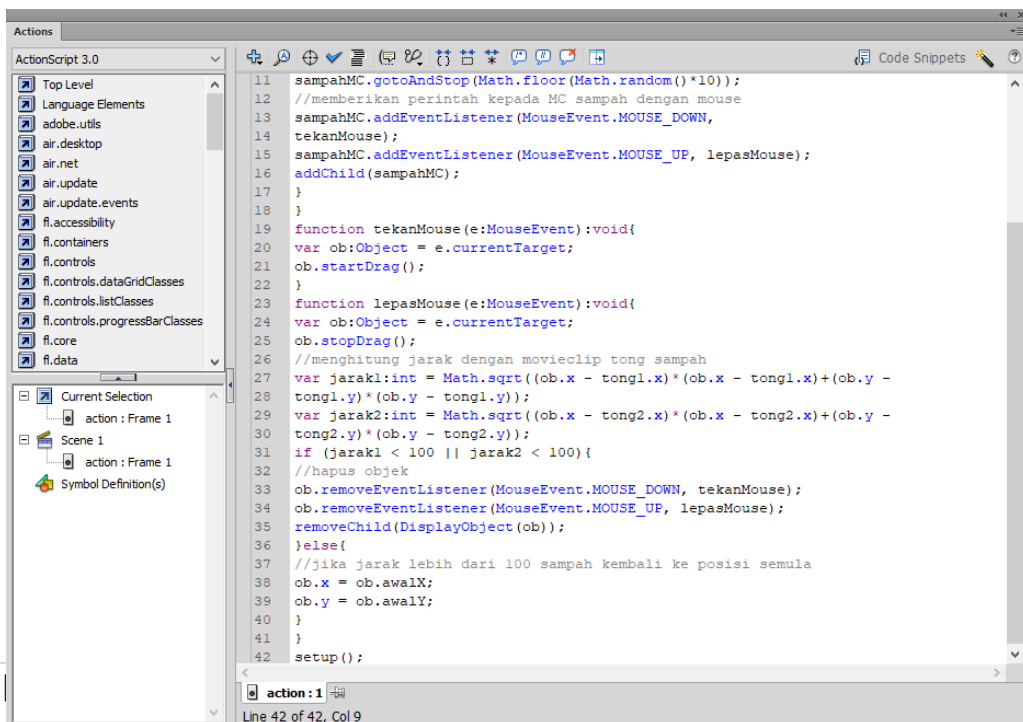
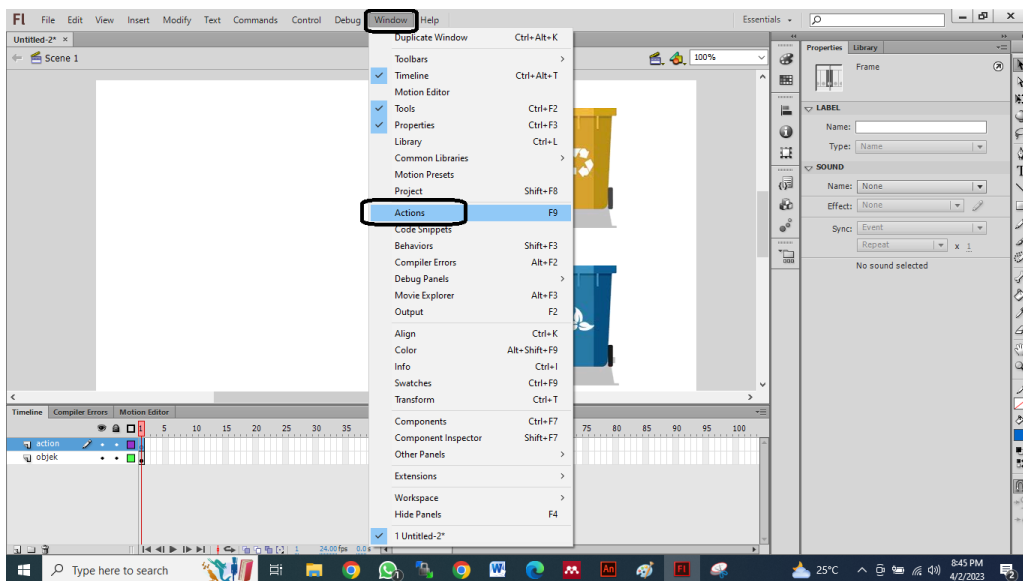
12. Selanjutnya kita akan kembali ke Scene awal dengan cara tekan Ctrl+E
13. Ubah nama **Layer_1** menjadi **objek**. Objek disini adalah gambar yang telah kita import sebelumnya.



14. Kemudian tambahkan layer baru dan ubah nama layer tersebut menjadi **Action**.



15. Kemudian kita akan menambahkan script dengan mengklik **Window** dan pilih **Action** atau tekan **F9**. Maka akan tampil text editor untuk menampung script. Lihat gambar berikut:




```

import flash.events.MouseEvent;

var jumlahSampah:int = 10;

function setup():void{
    //membuat sampah dengan perintah berulang
    for (var i:int = 0; i < jumlahSampah; i++){
        var sampahMC:sampah = new sampah;
        sampahMC.x = 50+Math.random()*400;
        sampahMC.y = 50+Math.random()*300;
        sampahMC.awalX = sampahMC.x;
        sampahMC.awalY = sampahMC.y;
        sampahMC.gotoAndStop(Math.floor(Math.random()*10));
        //memberikan perintah kepada MC sampah dengan mouse
        sampahMC.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tekanMouse);
        sampahMC.addEventListener(MouseEvent.CLICK, lepasMouse);
        addChild(sampahMC);
    }
}

function tekanMouse(e:MouseEvent):void{
    var ob:Object = e.currentTarget;
    ob.startDrag();
}

function lepasMouse(e:MouseEvent):void{
    var ob:Object = e.currentTarget;
    ob.stopDrag();
    //menghitung jarak dengan movieclip tong sampah
    var jarak1:int = Math.sqrt((ob.x - tong1.x)*(ob.x - tong1.x)+(ob.y - tong1.y)*(ob.y - tong1.y));
    var jarak2:int = Math.sqrt((ob.x - tong2.x)*(ob.x - tong2.x)+(ob.y - tong2.y)*(ob.y - tong2.y));
    if (jarak1 < 100 || jarak2 < 100){
        //hapus objek
        ob.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, tekanMouse);
        ob.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, lepasMouse);
        removeChild(DisplayObject(ob));
    }else{
        //jika jarak lebih dari 100 sampah kembali ke posisi semula
        ob.x = ob.awalX;
        ob.y = ob.awalY;
    }
}

setup();

```

16. Jalankan program dengan menekan Ctrl+Enter, jika proses dan script sesuai maka program berjalan dengan baik. Lihat gambar berikut:



Cara memainkan game memilah sampah adalah dengan cara drag and drop, tekan sampah dan arahkan ke tong sampah organik atau non organik.