Untuk menambahkan efek refleksi pada objek *kincir.png*, berikut adalah bagian baru yang ditambahkan ke kode Anda:

1. **Penambahan Variabel untuk Status Refleksi**  
   Variabel reflected digunakan untuk mengontrol apakah gambar kincir harus dibalik (*flipped*) atau tidak.

python

Copy code

# Variabel untuk kontrol refleksi kincir angin

reflected = False # Status refleksi awal

1. **Modifikasi Fungsi draw\_windmill**  
   Fungsi ini diperbarui agar dapat menggambar gambar kincir dengan atau tanpa refleksi berdasarkan nilai variabel reflected.

python

Copy code

# Fungsi untuk menggambar kincir angin dengan refleksi

def draw\_windmill(screen, windmill\_image, x, y, reflected=False):

if reflected:

# Membalik gambar secara horizontal

flipped\_image = pygame.transform.flip(windmill\_image, True, False)

screen.blit(flipped\_image, (x - flipped\_image.get\_width() // 2, y - flipped\_image.get\_height() // 2))

else:

# Gambar tanpa pembalikan

screen.blit(windmill\_image, (x - windmill\_image.get\_width() // 2, y - windmill\_image.get\_height() // 2))

1. **Logika untuk Mengubah Status Refleksi Secara Berkala**  
   Logika ini menggunakan waktu untuk mengubah status reflected setiap 3 detik.

python

Copy code

# Perubahan refleksi kincir angin setiap 3 detik

if pygame.time.get\_ticks() % 3000 < 50: # Modulo waktu untuk bergantian refleksi

reflected = not reflected

1. **Pemanggilan Fungsi draw\_windmill dengan Parameter Refleksi**  
   Fungsi ini dipanggil dalam *loop* utama dengan parameter reflected.

python

Copy code

# Menggambar kincir angin dengan status refleksi

draw\_windmill(screen, windmill\_image, windmill\_rect.centerx, windmill\_rect.centery, reflected)

Penambahan ini memungkinkan gambar kincir angin (*windmill\_image*) untuk dibalik secara horizontal pada interval waktu tertentu, menciptakan efek refleksi visual. Sebelumnya, fungsi draw\_windmill hanya menggambar gambar tanpa perubahan apa pun.