Berikut adalah bagian kode yang saya hapus untuk membuat pesawat tetap diam:

1. **Penghapusan Variabel untuk Kontrol Pergerakan:**
   * Variabel dy dan dx yang digunakan untuk mengontrol pergerakan pesawat dihapus, karena pesawat tidak bergerak lagi.

python

Copy code

# Kecepatan pergerakan kapal terbang

move\_speed = 3 # Kecepatan pergerakan kapal terbang

# Variabel untuk kontrol pergerakan

dy = -move\_speed # Pergerakan vertikal (naik)

dx = 0 # Pergerakan horizontal (ke kiri/kanan nanti)

1. **Penghapusan Fungsi dan Bagian Pergerakan Pesawat:**
   * Fungsi move\_plane() yang digunakan untuk mengubah posisi pesawat dihapus, karena pesawat tidak bergerak lagi.
   * Bagian kode yang memanggil fungsi move\_plane() untuk mengubah posisi pesawat dihapus.

python

Copy code

# Fungsi untuk pergerakan kapal terbang

def move\_plane(x, y, dx, dy):

x += dx

y += dy

# Membatasi pergerakan agar objek tidak keluar dari layar

if x < 0: # Jika pesawat melewati tepi kiri

x = 0

if x > SCREEN\_WIDTH: # Jika pesawat melewati tepi kanan

x = SCREEN\_WIDTH

if y < 0: # Jika pesawat melewati tepi atas

y = 0

if y > SCREEN\_HEIGHT: # Jika pesawat melewati tepi bawah

y = SCREEN\_HEIGHT

return x, y

1. **Bagian Pengaturan Pergerakan Pesawat (Loop Utama):**
   * Bagian kode yang mengubah posisi pesawat secara otomatis (naik, kiri, kanan) dihapus.
   * Variabel moving\_left dan logika pergerakan pesawat ke kiri atau kanan dihapus.

python

Copy code

# Pergerakan otomatis pesawat

# Pertama pesawat naik

if plane\_rect.centery > 100: # Pesawat bergerak naik

plane\_rect.centerx, plane\_rect.centery = move\_plane(plane\_rect.centerx, plane\_rect.centery, dx, dy)

else:

# Setelah mencapai bagian atas, pesawat mulai bergerak ke kiri dan kanan

if not moving\_left:

dx = move\_speed # Gerak ke kanan

else:

dx = -move\_speed # Gerak ke kiri

# Menggerakkan pesawat ke kiri/kanan

plane\_rect.centerx, plane\_rect.centery = move\_plane(plane\_rect.centerx, plane\_rect.centery, dx, 0)

# Setelah pesawat mencapai sisi kiri atau kanan, ubah arah gerakan

if plane\_rect.centerx >= SCREEN\_WIDTH - 50:

moving\_left = True # Mulai bergerak ke kiri

elif plane\_rect.centerx <= 50: # Deteksi jika pesawat mencapai ujung kiri

moving\_left = False # Mulai bergerak ke kanan

game\_over = True # Pesawat meledak dan game selesai

1. **Variabel moving\_left dan game\_over**:
   * Karena pesawat sekarang tetap diam, variabel moving\_left dan game\_over menjadi tidak digunakan dan bisa dihapus.

Setelah perubahan ini, pesawat tetap berada di tengah layar tanpa bergerak, dan tidak ada kontrol pergerakan yang dijalankan dalam loop utama.