

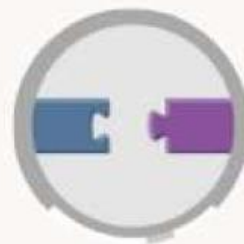
GAME SERU BERSAMA BLOCKLY?

Topik: Algoritma Pemrograman

INFORMATIKA

Blockly

Games



UPT SMP NEGERI 1 KESAMBEN

Nama Anggota Kelompok:

- 1.....
- 2.....
- 3.....

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik mampu memahami fitur bahasa pemrograman Blockly.
2. Peserta didik mampu menyelesaikan persoalan program prosedural dengan bahasa Blockly.



Petunjuk Pengerjaan:

1. Buka web broser (chrome).
2. Ketik Blockly Games pada pencarian.
3. Klik tulisan "Blockly Games"
4. Pada pojok kanan atas ada menu ganti bahasa, silahkan ganti ke bahasa Indonesia agar mudah dalam pembuatan koding.
5. Klik menu Kolam Pembimbing (pada pertemuan ini levelnya kolam pembimbing).
6. Kerjakan tantangan pemrograman Blockly Kolam Pembimbing mulai dari level 1-10.
7. Tulis koding pemecahan tantangan di LKPD.

**Good
Luck**

PROSEDUR KERJA

1



Gunakan perintah 'cannon' untuk tembak target. Parameter pertama adalah sudut, parameter kedua adalah jarak. Temukan kombinasi yang tepat.

```
cannon ( 0° , 70 );
```

2



Gunakan perintah 'cannon' untuk tembak target. Parameter pertama adalah sudut, parameter kedua adalah jarak. Temukan kombinasi yang tepat.

```
cannon(0, 70);
```

3



Target ini harus ditembak berkali-kali. Gunakan perulangan 'while (true)' untuk melakukan sesuatu tanpa batas.

```
while ( true ) {
```

4



Target ini harus ditembak berkali-kali. Gunakan perulangan 'while (true)' untuk melakukan sesuatu tanpa batas.

```
while (true) {  
  ...  
}
```

5



Musuh ini bergerak mondar-mandir, sehingga susah ditembak. Ekspresi 'scan' mengembalikan jarak musuh pada arah tertentu.

```
scan ( 0° )
```

Jarak ini adalah nilai yang dibutuhkan perintah 'cannon' untuk menembak secara tepat.

6



Musuh ini bergerak mondar-mandir, sehingga susah ditembak. Ekspresi 'scan' mengembalikan jarak musuh pada arah tertentu.

```
scan(0)
```

Jarak ini adalah nilai yang dibutuhkan perintah 'cannon' untuk menembak secara tepat.

7



Musuh ini terlalu jauh dari jangkauan meriam (batas 70 meter). Sebagai pengganti, gunakan perintah 'swim' untuk berenang ke arah musuh dan kemudian menabrak musuh.

```
swim ( 0° );
```

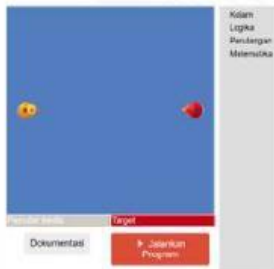
8



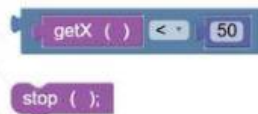
Musuh ini terlalu jauh dari jangkauan meriam (batas 70 meter). Sebagai pengganti, gunakan perintah 'swim' untuk berenang ke arah musuh dan kemudian menabrak musuh.

```
swim(0);
```

9



Musuh ini terlalu jauh dari jangkauan meriam. Tetapi Anda terlalu lemah untuk menabraknya. Berenanglah mendekatinya ketika lokasi horizontal Anda dibawah 50. Kemudian 'stop' dan gunakan meriam.



10



Musuh ini akan bergerak menjauh jika ditembak. Berenanglah mendekatinya jika diluar jangkauan meriam (70 meter).

```
getX() < 50  
stop();
```





BLOCKLY GAMES

LEVEL KOLAM PEMBIMBING

LEVEL	KODE BLOK	FUNGSI

Pertanyaan Reflektif



1. Apakah setiap kode blok memiliki fungsi yang berbeda?

2. Apakah setiap level memiliki kode blok yang sama?

3. Apabila ada kode blok yang salah, apakah keluar scriptnya?

4. Apa yang dapat kamu simpulkan?

**SEMANGAT
BERPROSES**

