LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
MATERI ALGORITMA PEMROGRAMAN
INFORMATIKA KELAS VIII

Nama :		**Tanggal :**	
Kelas :		**SMP NEGERI 78 JAKARTA**	

I. Aktivitas Individu Aktivitas AP-K8-01: Bermain dengan Control, Input dan Variable

Pada aktivitas ini, kalian akan mencoba menggunakan kode Control, Input, dan Variable pada program kalian. Kode Control agar sprite dapat melakukan hal yang sama serta pengecekan kondisi dan kode Variable untuk menyimpan input dari pengguna maupun nilai lainnya.

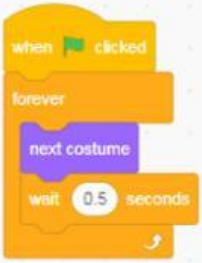
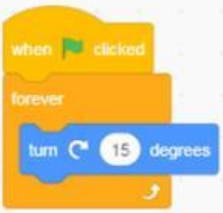
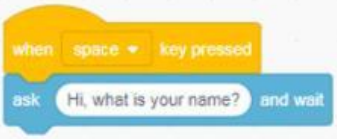
II. Tujuan Pembelajaran

Dengan melakukan aktivitas ini, kalian akan mampu membuat sebuah program yang menerima input dan menyimpannya dalam sebuah variable.

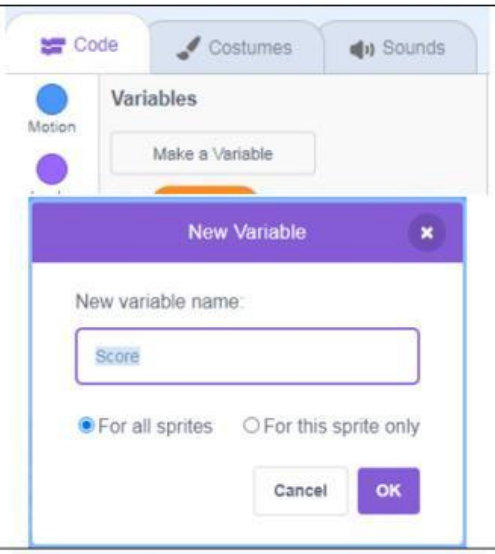
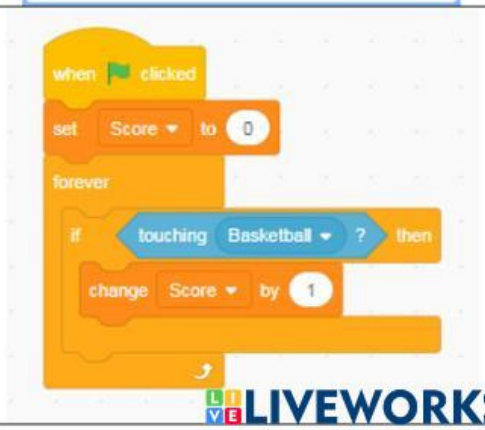
III. Langkah Kerja

No.	Langkah	Tampilan
1.	Tempatkan sprite Cat si Meong, sprite Person si Tika (atau bisa disesuaikan dengan jenis kelamin kalian), dan sprite Basketball si Bola sesuai skenario.	
2.	Tambahkan backdrop Basketball 1.	

LIVEWORKSHEETS

3.	Buat agar si Meong dapat selalu berganti costumes	
4.	Buat agar si Tika dapat selalu berganti costumes	
5.	Buat agar si Bola berputar terus menerus di tempat.	
6.	Buat agar si Meong dapat menerima input nama dari pengguna ketika tanda spasi pada keyboard ditekan	
7.	Tampilkan kembali hasil input pengguna dalam bentuk sapaan “Hallo, [nama]”.	

LIVEWORKSHEETS

8.	Buat juga sebuah variabel score	
9.	Variabel score akan bertambah 1 setiap kali si Tika mengenai si Bola atau sebaliknya	
10.	Reset isi nilai score menjadi 0 lagi ketika program dijalankan ulang.	

LIVEWORKSHEETS

IV. Asesmen

Setelah program kalian berjalan dengan baik sesuai skenario, mari, jawab pertanyaan berikut ini agar kalian dapat lebih memahami dengan baik.

PERTANYAAN	JAWABAN
1. Amati kode program si Meong dan si Tika di langkah 1, Apakah kalian mencoba menggunakan blok [wait .. seconds]? Apa perbedaannya ketika menggunakan blok [wait .. seconds] dan tidak?	
2. Masih dengan kode program yang sama, ubahlah nilai pada blok [wait .. seconds]. Perubahan parameter ini memiliki efek apa pada hasil program kalian? 176 Informatika SMP Kelas VIII	
3. Amatilah kode program si Tika di langkah 5. Apa yang terjadi setiap kali program dijalankan kembali (ditekan) apabila blok [set score to 0] dihilangkan?	
4. Amati kembali kode program si Tika di langkah 5. Apabila blok  diubah menjadi  , apa yang terjadi?	

LIVEWORKSHEETS