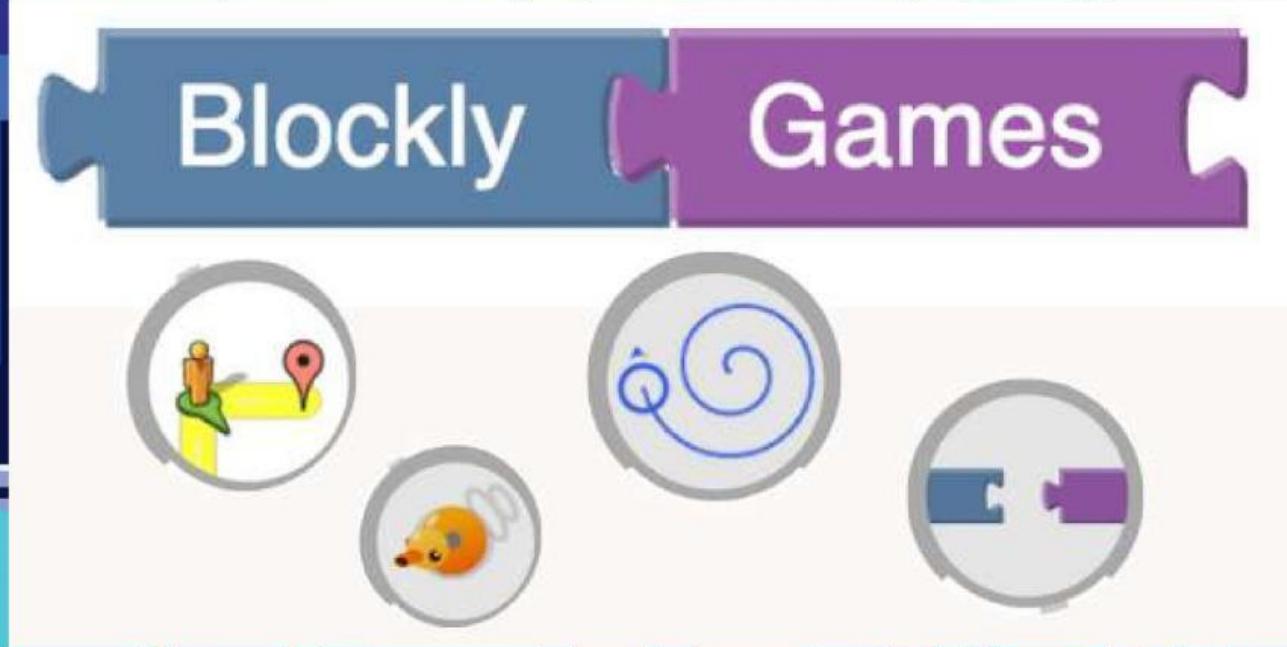


# GAME SERU BERSAMA BLOCKLY?

Topik: Algoritma Pemrograman

INFORMATIKA



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) {  
cannon(0, 70);  
}

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

A Scratch project interface. On the stage, there is a yellow enemy sprite and a red target sprite. In the script editor, there is one script:

```
1 swim(0);  
2
```

The stage has a blue background. There are two buttons at the bottom: "Dokumentasi" and "▶ Jalankan Program". A sidebar on the right says "Koleksi Logika Pemrograman Matematika".

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

A Scratch project interface. On the stage, there is a yellow enemy sprite and a red target sprite. In the script editor, there are two scripts:

```
1 swim(0) < 50  
2
```

```
stop();
```

The stage has a blue background. There are two buttons at the bottom: "Dokumentasi" and "▶ Jalankan Program". A sidebar on the right says "Koleksi Logika Pemrograman Matematika".

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.

```
getX() < 50
```

```
stop();
```

# 10

A Scratch project interface. On the stage, there is a yellow enemy sprite and a red target sprite. In the script editor, there are two scripts:

```
1 cannon(0, 70);  
2
```

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

The stage has a blue background. There are two buttons at the bottom: "Dokumentasi" and "▶ Jalankan Program". A sidebar on the right says "Pembelajaran".

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

```
getX() < 50
```

```
stop();
```

  
**Semangat**



# 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**

