

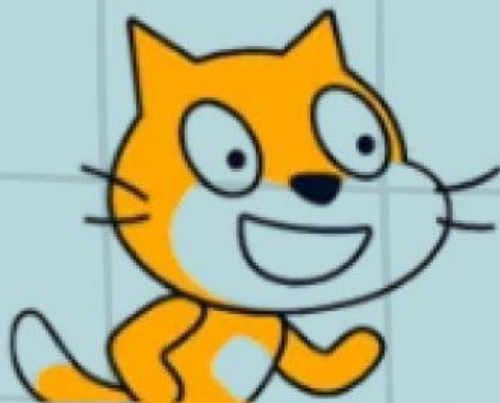
Lembar Kerja Peserta Didik

INFORMATIKA

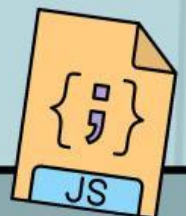
Algoritma dan Pemrograman

Nama: _____

Kelas: _____



SCRATCH



Aktivitas 1

Jodohkan

Tentukan fungsi yang cocok agar kita dapat

Kita dapat	
... mengatur kapan kode program akan dijalankan	●
... mengatur kondisi suatu objek terkena sesuatu	●
... memindahkan objek ke titik tertentu	●
... mengatur posisi objek ke titik tertentu	●
... membuat objek menampilkan teks tertentu	●
... menyembunyikan objek	●
... mengatur volume dari suara suatu objek	●
... mendapatkan karakter tertentu dari suatu nilai	●
... mengatur nilai dari suatu variabel	●
... membuat suatu objek lebih lambat bergerak	●

● Motion

● Looks

● Sound

● Events

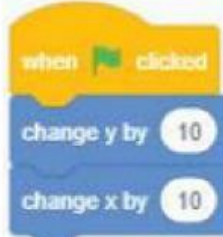
● Control

● Sensing

● Variables

Aktivitas 2

Pada aktivitas ini, kalian akan mengenal *sprite* pertama kalian pada *Scratch*. *Sprite* dapat diprogram dengan mengatur blok kode yang ada. *Sprite* akan bergerak sesuai perintah kode tersebut. Di akhir aktivitas ini, kalian dapat menggerakkan *sprite* dan juga mengatur kapan pergerakan itu terjadi.

SPRITE PERTAMAKU	
Langkah	Tampilan
<i>Sprite</i> kucing dapat berjalan sebanyak 10 langkah setiap kali button “space” ditekan. Kode untuk bergerak: blok <i>move</i>. Kode untuk mengatur kondisi ketika button “space” ditekan: event - blok <i>when space key pressed</i>.	
<i>Sprite</i> kucing dapat berjalan langsung sebanyak 50 langkah setiap kali bendera hijau ditekan. Kode untuk bergerak: <i>move</i>. Kode untuk mengatur kondisi ketika bendera hijau ditekan: event - blok <i>when clicked</i>.	
Berdasarkan contoh kode program yang sebelumnya, <i>event</i> apa saja yang sudah digunakan?	Jawab:
<i>Sprite</i> kucing juga dapat berubah arahnya dengan memanfaatkan blok <i>turn</i>. Notes: kalian dapat atur berapa derajat <i>sprite</i> tersebut berputar.	
Dengan menggunakan blok <i>move</i>, <i>sprite</i> kucing akan selalu maju sesuai arah <i>sprite</i> menghadap. Kalian dapat mengubah posisi <i>sprite</i> sesuai sumbu X-nya atau sumbu Y-nya saja. Kode untuk mengubah posisi sumbu-X <i>sprite</i>: <i>change x</i>. Kode untuk mengubah posisi sumbu-Y <i>sprite</i>: <i>change y</i>.	
Apabila kode program pada langkah sebelumnya dijalankan, <i>sprite</i> kucing akan bergerak ke arah mana?	Jawab:

SPRITE PERTAMAKU

Langkah	Tampilan
Apabila nilai <i>direction</i> dari <i>sprite</i> kucing diubah menjadi 180, apa beda hasil dari penggunaan blok <i>change x by 10</i> dan <i>move 10 steps</i>?	Jawab:
Berapa nilai <i>direction</i> yang tepat apabila hasil dari <i>change X</i> dan <i>move</i> akan bergerak ke arah yang sama? Jelaskan!	Jawab: