

Langkah	Tampilan
Persiapan Kasus	
Buat agar <i>sprite</i> Cat si Meong dan <i>sprite</i> Person si Tika memiliki efek berganti costumes secara terus-menerus. Costumes di sini dapat digambarkan sebagai tampilan yang berbeda untuk 1 <i>sprite</i> tertentu. Manfaatkan kode control forever.	Jawab: Kode program ini harus ada di <i>sprite</i> Cat si Meong dan <i>sprite</i> Person si Tika.
Buatlah juga agar <i>sprite</i> Basketball si Bola berputar secara terus-menerus. Manfaatkan kode control forever.	Jawab:
Bermain dengan Input	
Bagaimana kode program agar si Meong akan meminta input dari kalian ketika tanda spasi pada <i>keyboard</i> ditekan? 	Jawab:

Langkah	Tampilan
Bagaimana kode program agar si Meong menampilkan kembali hasil input kalian dalam sapaan? 	Jawab:



Asesmen

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

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?

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?

Jawaban Asesmen

INFORMATIKA

KELAS 8

Lembar Kerja Peserta Didik Kelas 8 _ SMP Kristen Eben Haezar 1 Manado