

Aktivitas

Aktivitas AP-K7-01: Mari Memahami Lebih
Tentukan fungsi yang cocok

Nama :

Absen :

Kelas :

Kita Dapat	Dengan Fungsi.....	Pilihan Jawaban	Pilihan Jawaban
... mengatur kapan kode program akan dijalankan		Motion	Motion
... mengatur kondisi suatu objek terkena sesuatu		Looks	Looks
... memindahkan objek ke titik tertentu		Sound	Sound
... mengatur posisi objek ke titik tertentu		Events	Events
... membuat objek menampilkan teks tertentu		Control	Control
... menyembunyikan objek		Sensing	Sensing
... mengatur volume dari suara suatu objek		Variables	Variables
... mendapatkan karakter tertentu dari suatu nilai			
... mengatur nilai dari suatu variabel			
... membuat suatu objek lebih lambat bergerak			

Aktivitas**Aktivitas AP-K7-02: Objek Pertama Kalian**

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
<p><i>Sprite</i> kucing dapat berjalan sebanyak 10 langkah setiap kali button “space” ditekan.</p> <p>Kode untuk bergerak: blok move.</p> <p>Kode untuk mengatur kondisi ketika button “space” ditekan: event - blok when space key pressed.</p>	
<p><i>Sprite</i> kucing dapat berjalan langsung sebanyak 50 langkah setiap kali bendera hijau ditekan.</p> <p>Kode untuk bergerak: move.</p> <p>Kode untuk mengatur kondisi ketika bendera hijau ditekan: event - blok when green flag clicked.</p>	
Berdasarkan contoh kode program yang sebelumnya, event apa saja yang sudah digunakan?	<p>Jawab:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

<p><i>Sprite</i> kucing juga dapat berubah arahnya dengan memanfaatkan blok <i>turn</i>.</p> <p>Notes: kalian dapat atur berapa derajat <i>sprite</i> tersebut berputar.</p>	 <pre>when green flag clicked turn 90 degrees</pre>
<p>Dengan menggunakan blok <i>move</i>, <i>sprite</i> kucing akan selalu maju sesuai arah <i>sprite</i> menghadap.</p> <p>Kalian dapat mengubah posisi <i>sprite</i> sesuai sumbu X-nya atau sumbu Y-nya saja.</p> <p>Kode untuk mengubah posisi sumbu-X <i>sprite</i>: <i>change x</i>.</p> <p>Kode untuk mengubah posisi sumbu-Y <i>sprite</i>: <i>change y</i>.</p>	 <pre>when green flag clicked change y by 10 change x by 10</pre>
<p>Apabila kode program pada langkah sebelumnya dijalankan, <i>sprite</i> kucing akan bergerak ke arah mana?</p>	<p>Jawab:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>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>?</p>	<p>Jawab:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>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!</p>	<p>Jawab:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

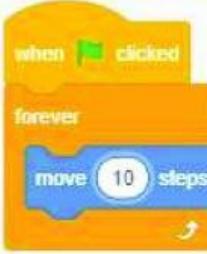
Nama :

Absen :

Kelas :

Aktivitas AP-K7-03: Jalan Tanpa Henti

Pada aktivitas ini, kalian akan belajar tentang kode Control. Kalian dapat mengatur berapa banyak kode berulang dan kondisi dari *sprite*. Dengan kode ini, diharapkan kalian dapat mengatur kode program dengan lebih baik. Dengan kode Control yang tepat, akan membuat program kalian menjadi lebih nyaman untuk dijalankan. Kalian harus dapat membedakan perulangan terbatas dan tidak terbatas. Selain itu, pengecekan kondisi juga sama pentingnya.

JALAN TANPA HENTI	
Langkah	Tampilan
Dengan menambahkan kode control forever, <i>sprite</i> kucing dapat berjalan per 10 langkah terus-menerus sampai ujung dengan satu kali event (contoh ketika bendera hijau ditekan). Kode untuk perulangan tidak terbatas: forever.	
Apa efeknya kalau kode control forever diganti dengan kode control repeat sebanyak 5x?	<p>Jawab:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

