

Nama:

Kelas:

Absen:

Blockly Games

Bagian 1: Teka-Teki



kaki: 2

ciri-ciri:

Paruh

Bulu (ungas)



kaki: 0

ciri-ciri:

Tempurung

Lendir



kaki: 4

ciri-ciri:

Kumis

Bulu (mamalia)



kaki: 6

ciri-ciri:

Penyengat

Madu

Bagian 2: Labirin



```
repeat until   
do 
```

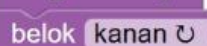


```
bergerak maju  
bergerak maju
```



Anda memiliki 0 blok tersisa.



```
repeat until   
do   
    
    
  
```



Anda memiliki 0 blok tersisa.

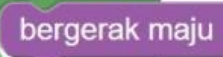


```
bergerak maju  
belok   
bergerak maju  
belok   
bergerak maju
```



Anda memiliki 0 blok tersisa.



```
bergerak maju  
bergerak maju  
belok   
repeat until   
do 
```

Bagian 3: Burung



```

    jika
    kerjakan
    arah 0°
    lainnya
    arah 270°
  
```



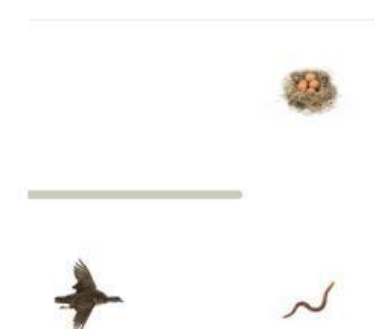
```

    jika
    kerjakan
    arah 0°
    lainnya
    arah 90°
  
```



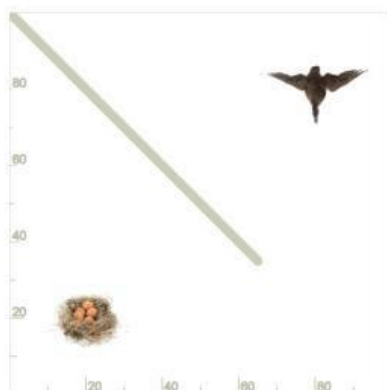
```

    arah 45°
  
```



```

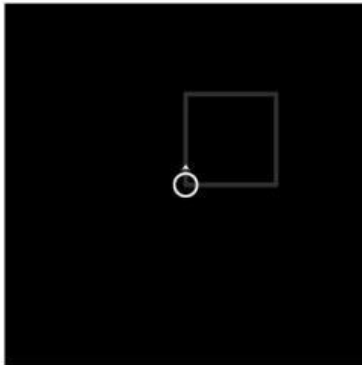
    jika
    kerjakan
    arah 300°
    lainnya
    arah 60°
  
```



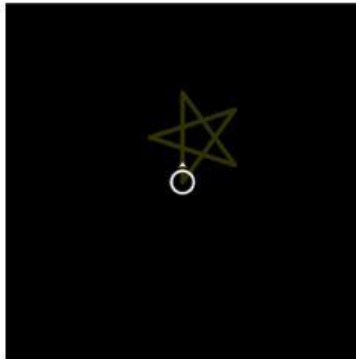
```

    jika
    kerjakan
    arah 270°
    lainnya
    arah 180°
  
```

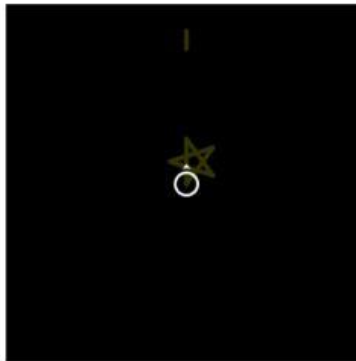
Bagian 4: Kura-Kura



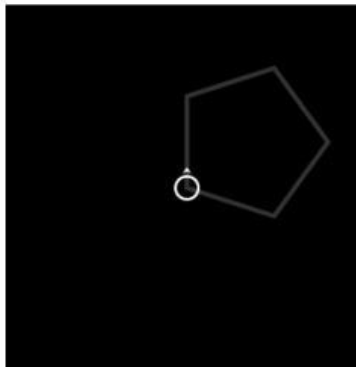
```
set warna ke [yellow]
ulangi 5 kali
kerjakan
  bergerak maju dengan 100
  putar ke kanan 144°
```



```
ulangi 5 kali
kerjakan
  bergerak maju dengan 100
  putar ke kanan 72°
```



```
ulangi 4 kali
kerjakan
  bergerak maju dengan 100
  putar ke kanan 90°
```



```
set warna ke [yellow]
ulangi 5 kali
kerjakan
  bergerak maju dengan 50
  putar ke kanan 144°
angkat pena
bergerak maju dengan 150
turunkan pena
bergerak maju dengan 20
```

Bagian 5: Musik



ketika ▶ diklik

Bagian Pertama

Bagian Pertama

untuk Bagian Pertama

mainkan ♪ nada C4

mainkan ♪ nada D4

mainkan ♪ nada E4

mainkan ♪ nada C4



untuk Bagian Kedua

mainkan ♪ nada E4

mainkan ♪ nada F4

mainkan ♪ nada G4



ketika ▶ diklik

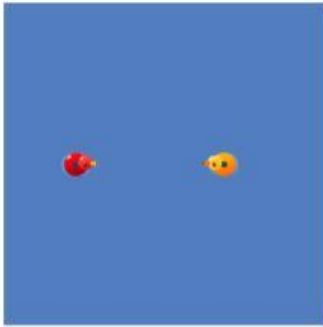
mainkan ♪ nada C4

mainkan ♪ nada D4

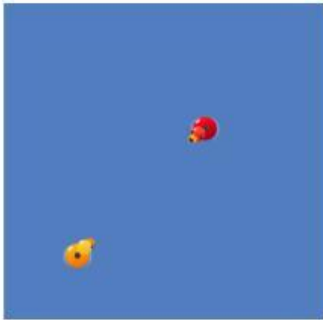
mainkan ♪ nada E4

mainkan ♪ nada C4

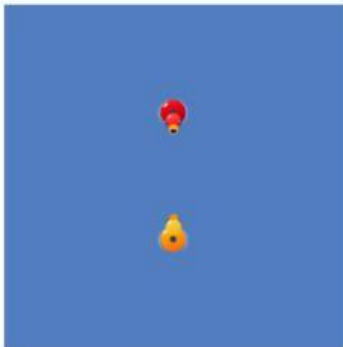
Bagian 6: Kolam Pembimbing



```
while ( true ) {  
  cannon ( 45° , 60 );  
}
```



```
cannon ( 90° , 40 );
```



```
1 cannon(180, 50);  
2
```