

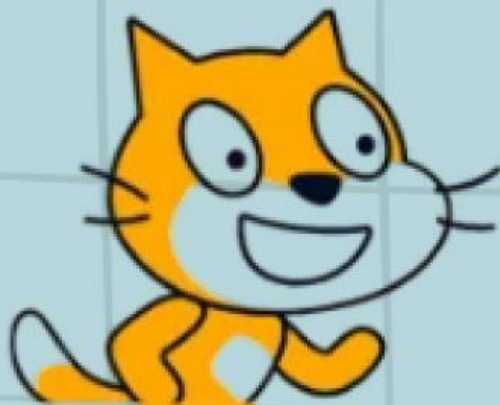
Lembar Kerja Peserta Didik

INFORMATIKA

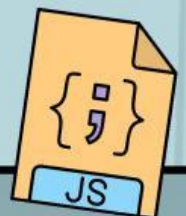
Algoritma dan Pemrograman

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

SPRITE PERTAMAKU

Langkah	Tampilan
<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>.....</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> <p>.....</p>