

**STAR**



# EVENT HANDLING (PART 1)

MATERI 12

**STAR**



## APA ITU EVENT HANDLING?

- Event Handling adalah cara program merespons suatu kejadian (event) yang terjadi.
- Event bisa berupa:
  - Klik mouse.
  - Menekan tombol keyboard.
  - Menyentuh sprite.
- Di Scratch, kita menggunakan blok Events (warna kuning) untuk menangani event

# JENIS-JENIS EVENT DI SCRATCH

## 1. When Green Flag Clicked

- Event ini terjadi saat tombol bendera hijau diklik.
- Cocok untuk memulai program.

## 2. When Key Pressed

- Event ini terjadi saat tombol keyboard ditekan.
- Contoh: Saat tombol spasi ditekan, karakter melompat.

## 3. When This Sprite Clicked

- Event ini terjadi saat sprite diklik.
- Contoh: Saat sprite diklik, mainkan suara.



**STAR**



**YUK SIAPKAN  
PROYEKMU!**

1. Buka Scratch di [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu).
2. Kita akan membuat project Event handling yang sederhana. Kalau selama ini kita mengenal blok code "when green flag clicked", maka kita akan mencoba beberapa Event handling lainnya.
3. Klik "Create" untuk memulai proyek baru.
4. Pilih sprite bebas, dan gunakan latar (backdrop) yang menarik ya

# STAR



## PERINTAH UNTUK SPRITE KARAKTER

1. Klik sprite karakter yang sudah kamu pilih.
2. Tambahkan blok code untuk merespons event.
3. Contoh:
  - a. Saat tombol spasi ditekan, dia akan mengeluarkan suara, dan akan bergerak.
  - b. Saat sprite diklik, karakter berputar sesuai dengan derajat pilihan.

A screenshot of the Scratch code editor. On the left, the code blocks are arranged as follows: a yellow 'when green flag clicked' block, a blue 'point in direction 90' block, a blue 'go to x: -138 y: -47' block, an orange 'forever' loop containing an orange 'if key space pressed? then' block, which includes a purple 'start sound pop' block and a blue 'move 10 steps' block. On the right, a snowman sprite is shown on a snowy background. Below the sprite, the 'Sprite' dropdown menu is set to 'Snowman'.

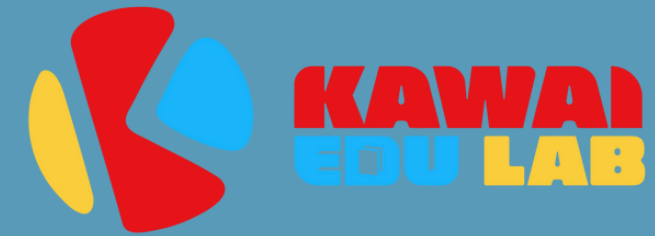
```
when green flag clicked
  point in direction 90
  go to x: -138 y: -47
  forever loop
    if key space pressed? then
      start sound pop
      move 10 steps
```

**STAR**



INI HASIL  
PROJECTNYA!

**STAR**



# CHALLENGE!

- Saat sprite diklik, karakter berputar sesuai dengan derajat pilihan. Nah sekarang, buat beberapa putaran, dengan menggunakan wait. jadi dia akan seperti memutar dalam beberapa derajat. dicoba ya 😊



KUNCI  
JAWABAN