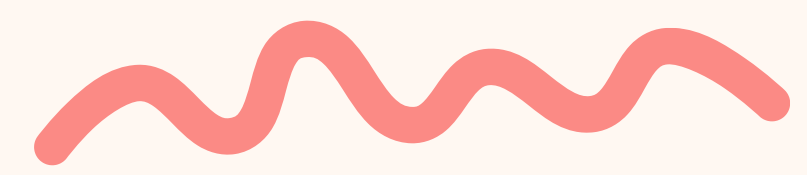


STAR



MENGGABUNGRKAN SENSOR DAN AKSI

MATERI 22



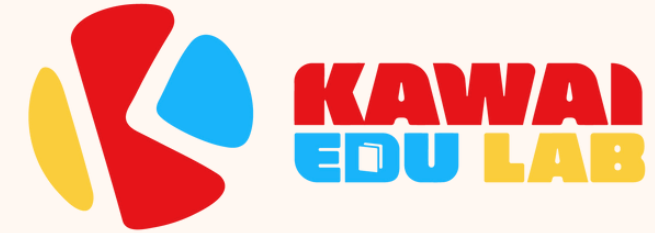
APA ITU MENGGABUNGKAN SENSOR DAN AKSI?

Pada materi sebelumnya, kita belajar bahwa sensor bisa mendeteksi keadaan sekitar. Sekarang kita akan menggabungkan sensor dengan aksi, sehingga karakter bisa bereaksi sesuai kondisi.

Ada beberapa contoh:

- Menyentuh warna tertentu → karakter bisa melompat atau berubah arah.
- Menyentuh sprite lain → karakter bisa kehilangan nyawa atau memberi pesan.
- Menyentuh objek khusus (misalnya koin) → karakter bisa menambah skor.
- Menekan tombol keyboard → karakter bisa melompat, menyerang, atau bergerak lebih cepat.

STAR

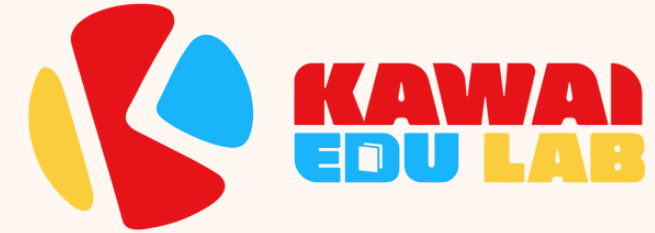


BLOK YANG AKAN KITA GUNAKAN

Kita akan memadukan blok sensor dengan aksi seperti:

- touching [Sprite] ? → Mengecek apakah karakter menyentuh sprite lain
- key [] pressed ? → Mengecek tombol yang ditekan pemain
- say [] for 2 seconds → Memberi respon berupa teks
- change [score] by 1 → Menambah skor
- play sound [] until done → Memberikan efek suara

STAR



**YUK SIAPKAN
PROYEKMU!**

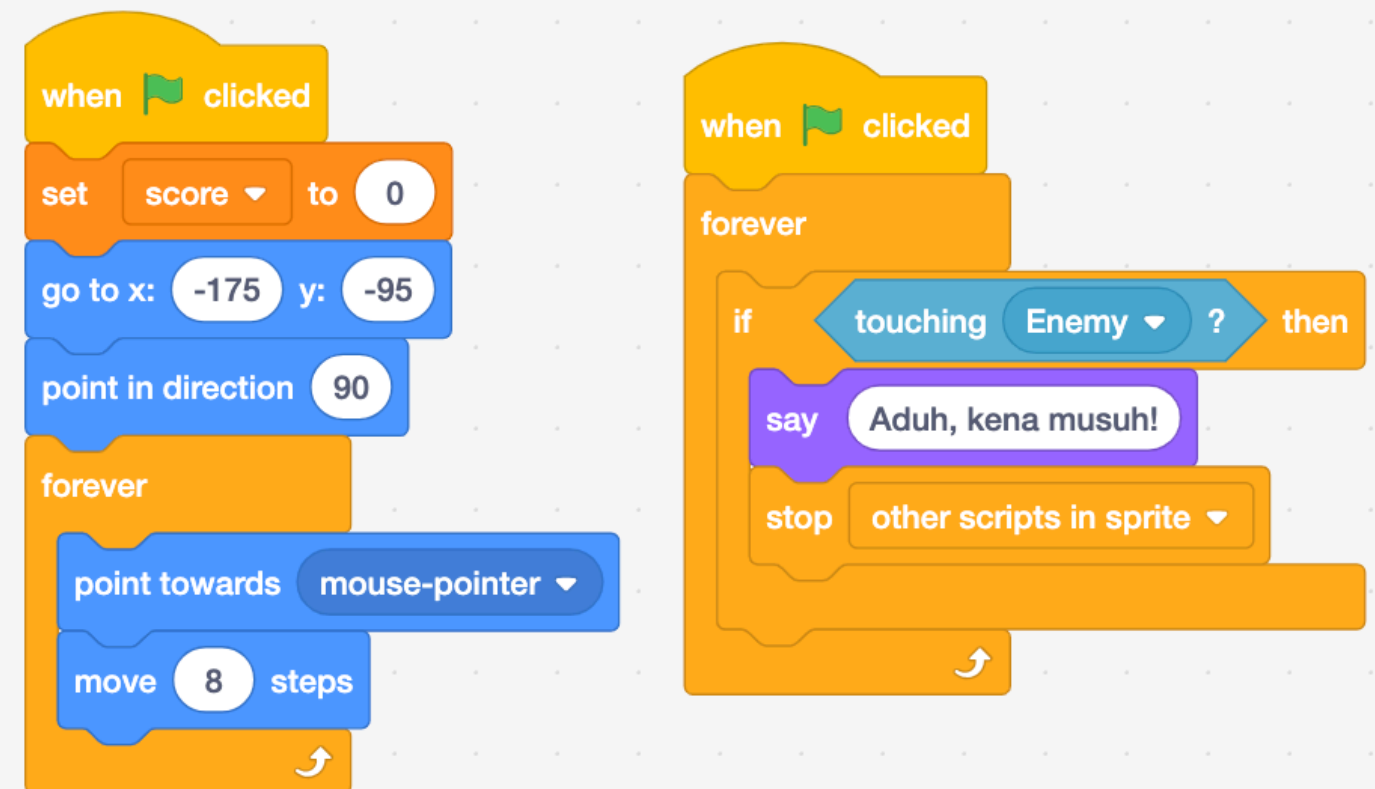
1. Buka Scratch lalu klik Create.
2. Pilih sprite karakter utama (misalnya Giga atau Pico).
3. Tambahkan sprite koin dan sprite musuh dari Library.
4. Buat variable "Score" untuk menyimpan nilai skor.
5. Tambahkan backdrop arena permainan.

STAR

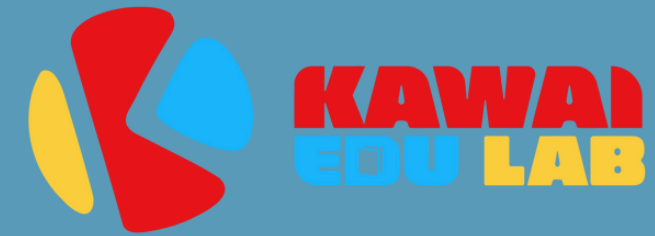


SCRIPT UNTUK SPRITE KARAKTER

- Disini kita akan pakai karakter Pico.
- Set dulu variabel score dari awal adalah 0.
- Lalu, kita akan buat Pico mengikuti gerakan mouse kita ya.
- Gunakan block kode point toward mouse-pointer.
- Setelah itu, kita buat Pico dengan block sensor “touching Enemy” – jadi Pico kalau kena musuh, dia akan melakukan aksi berkata “Aduh, kena musuh!”



STAR



PENJELASAN BLOK UNTUK SI PICO

- Mulai game: set score ke 0, atur posisi awal Pico, dan menghadap kanan.
- Di dalam forever, Pico mengarah ke mouse-pointer lalu bergerak 8 langkah → hasilnya, Pico mengikuti gerak mouse.
- Script kedua: cek sensor touching [Enemy]? terus-menerus.
- Jika kena musuh → Aksi: Pico mengatakan "Aduh, kena musuh!" lalu stop other scripts in sprite (Pico berhenti bergerak).

STAR



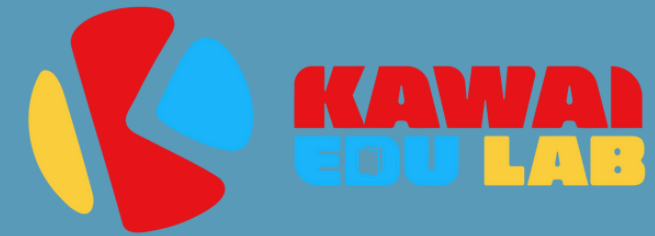
SCRIPT UNTUK KOIN

- Pakai sprite bola atau apapun boleh (upload coin sendiri juga boleh lho!)
- Kasih text "Coin"
- Gunakan sensor touching Pico, jadi saat koin disentuh Pico, dia akan beraksi "Hide" atau menghilang, dan score akan bertambah 1.



```
when clicked
hide
wait 1 seconds
show
go to random position
forever
  if touching Pico ? then
    hide
    change score by 1
```

STAR



PENJELASAN BLOK UNTUK KOIN

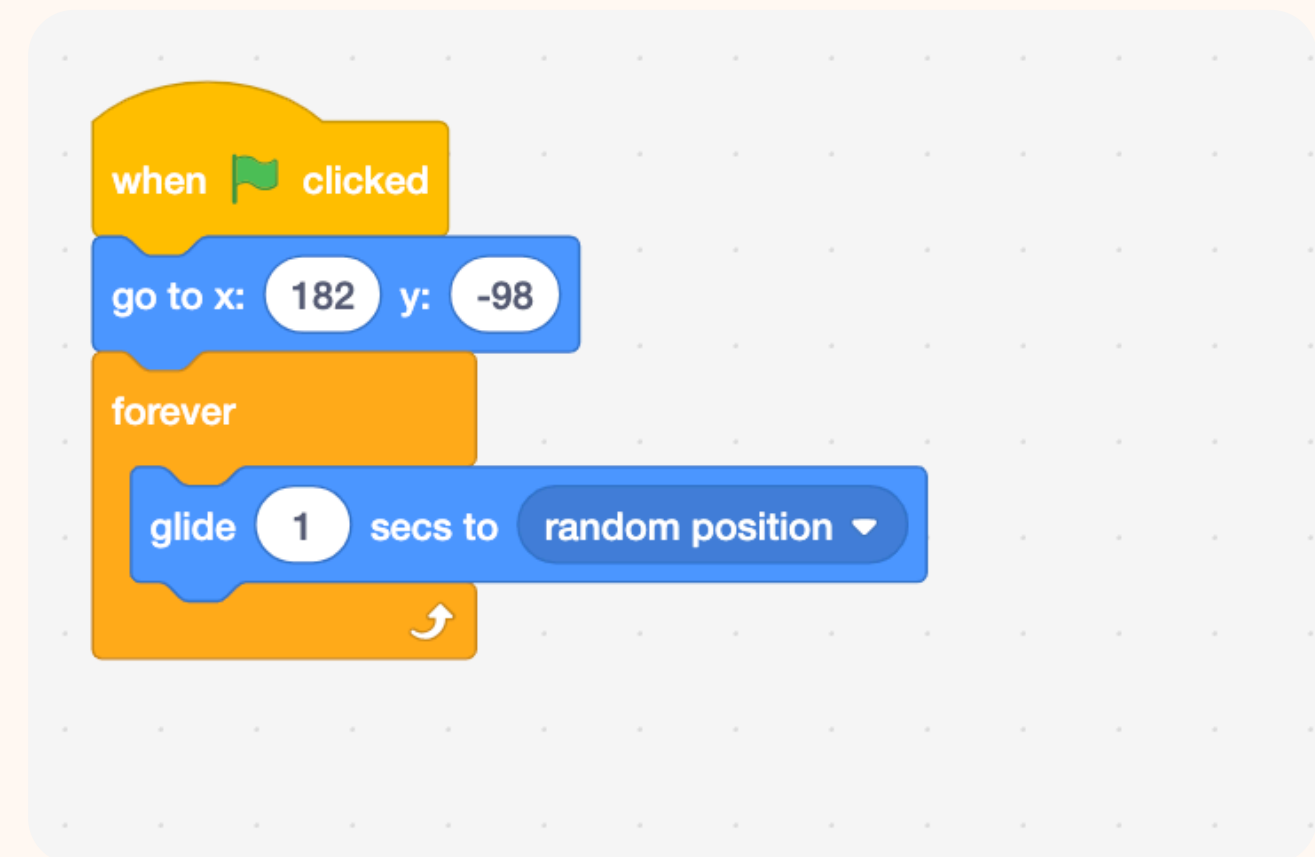
- Saat bendera hijau diklik, koin sembunyi dulu → tunggu 1 detik → muncul lagi, lalu pindah ke posisi acak.
- Di dalam forever, koin mengecek sensor: touching [Pico]?
- Jika tersentuh Pico → Aksi: hide (koin hilang) dan change [score] by (1) (skor bertambah 1).
- Jadi: Sensor (tersentuh Pico) → Aksi (hilang + skor naik).

STAR

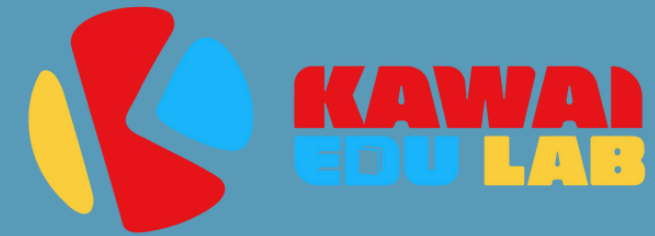


SCRIPT UNTUK MUSUH

- Buat musuhnya berpindah-pindah secara random.
- Tugas Pico adalah menghindari Enemy!



STAR



JADI:

Menggabungkan Sensor & Aksi

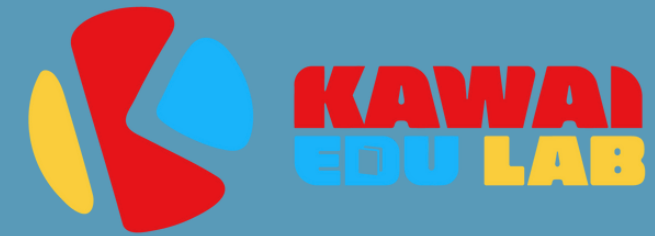
- Koin: touching Pico? → hide + skor +1
- Musuh: touching Enemy? → say "Aduh!" + stop
- Tujuan permainan: gerakkan Pico mengikuti mouse untuk ambil koin dan hindari musuh.

STAR



INI HASIL
PROJECTNYA!

STAR



CHALLENGE!

- Buat koinnya muncul terus menerus, coba pakai block "clone"



KUNCI
JAWABAN