

STAR



MENGENAL VARIABEL PADA SCRATCH

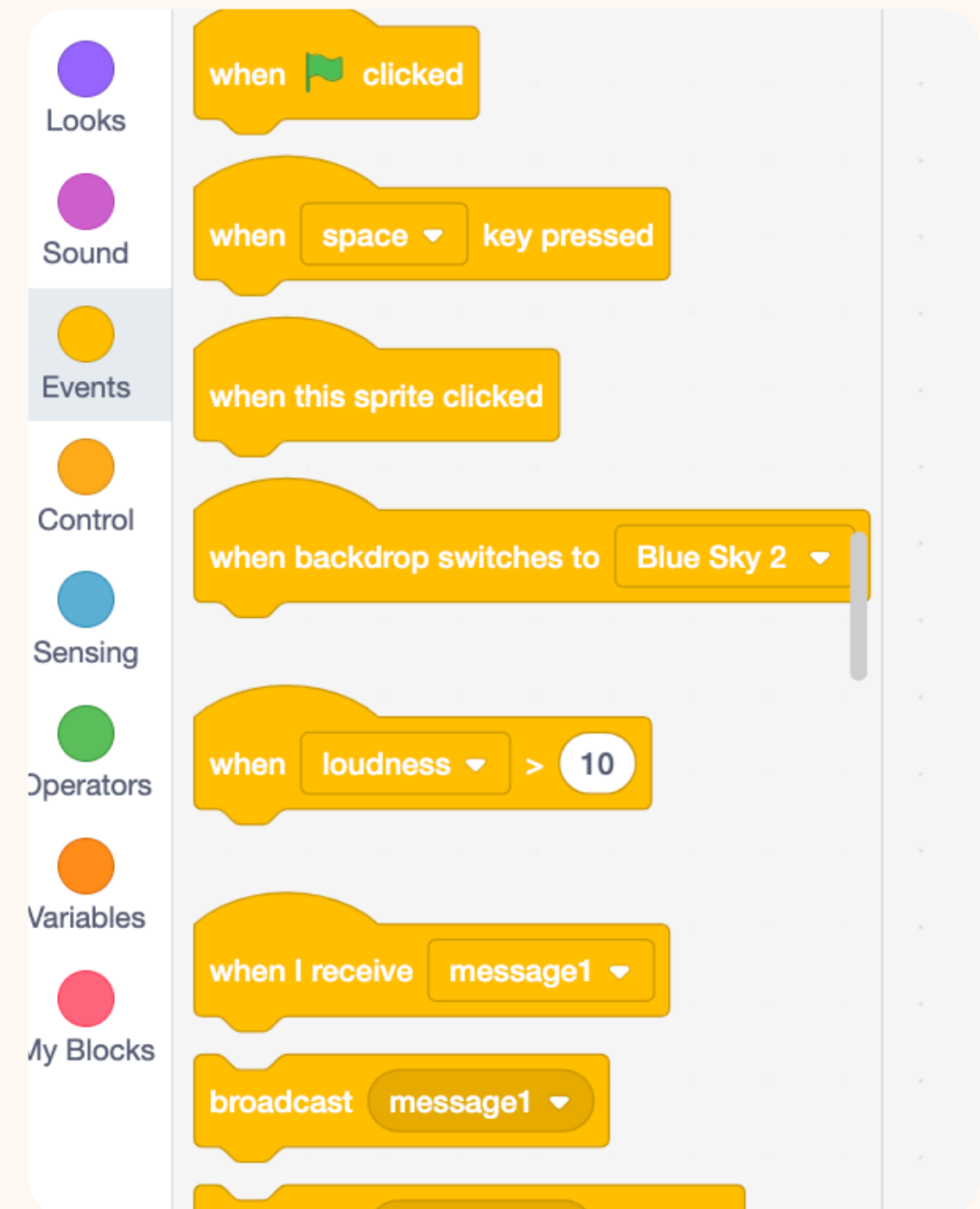
MATERI 7

STAR

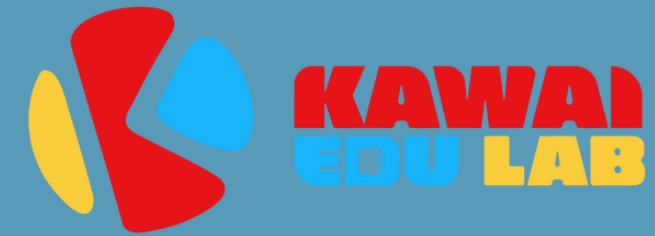


APA ITU VARIABEL?

- Variabel adalah "wadah" untuk menyimpan informasi seperti angka atau teks.
- Contoh: Variabel bisa digunakan untuk menyimpan skor, waktu, atau nama pemain.
- Dengan variabel, program jadi lebih pintar dan fleksibel!



STAR



CONTOH VARIABEL DI GAME SCRATCH

1. Variabel Skor

a. Saat bermain game, skor kamu bertambah setiap kali menang.

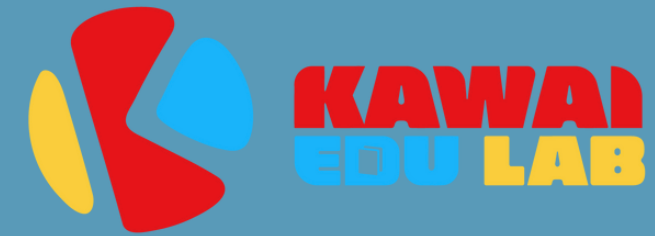
2. Variabel Waktu

a. Ada timer di game? Itu juga pakai variabel untuk menghitung waktu.

3. Variabel Nama

a. Nama pemain disimpan di variabel supaya muncul di papan skor.

STAR



KENAPA VARIABEL PENTING?

1. Variabel membantu program:

a. Mengingat skor kamu.

b. Melacak waktu.

c. Menampilkan nama pemain.

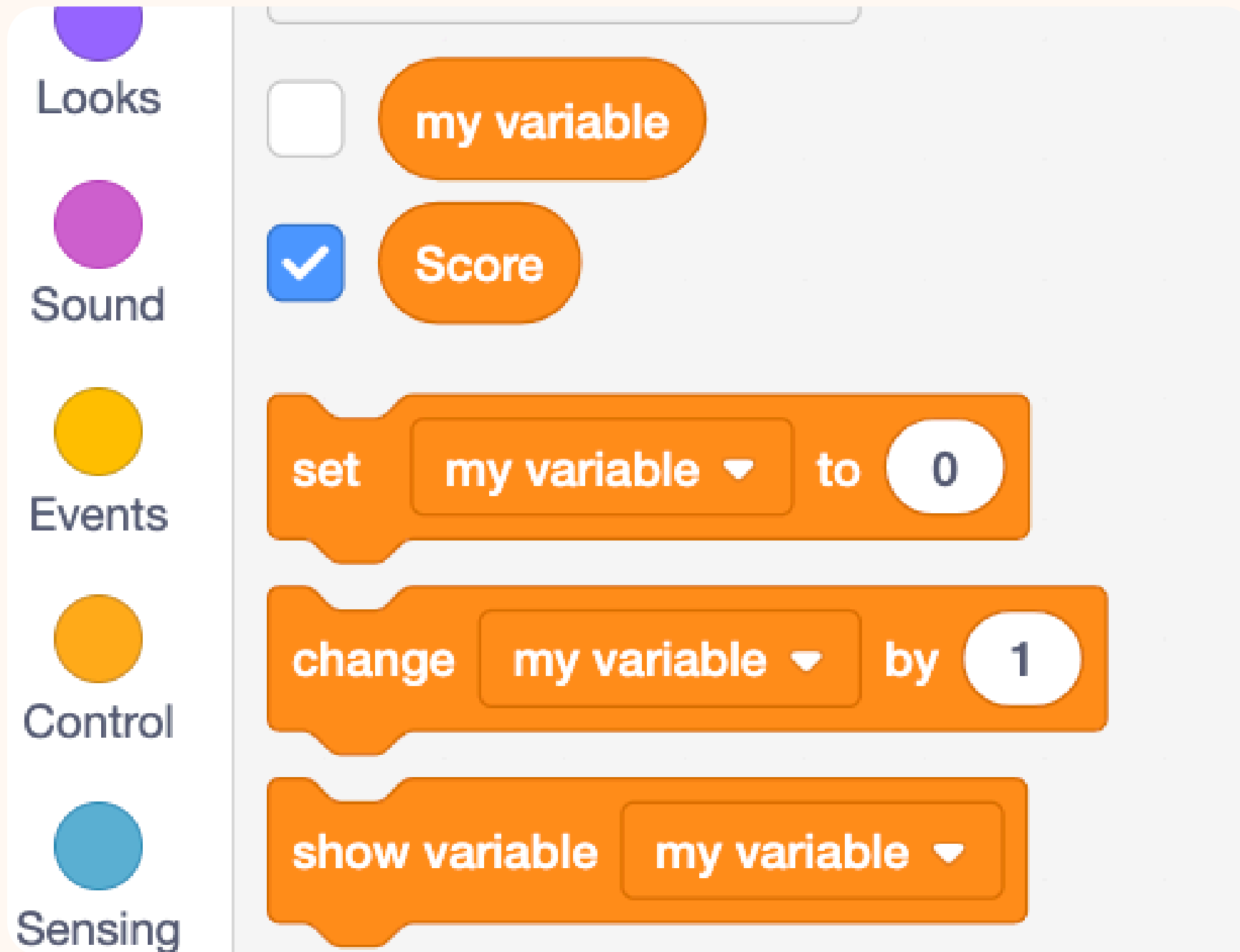
2. Jadi, variabel itu seperti otaknya game yang menyimpan informasi.

STAR



CARA MEMBUAT VARIABEL DI SCRATCH

1. Klik tab "Variabel" di Scratch.
2. Pilih "Buat Variabel".
3. Beri nama variabel, misalnya "Skor".
4. Sekarang variabelmu sudah siap digunakan! 🎉



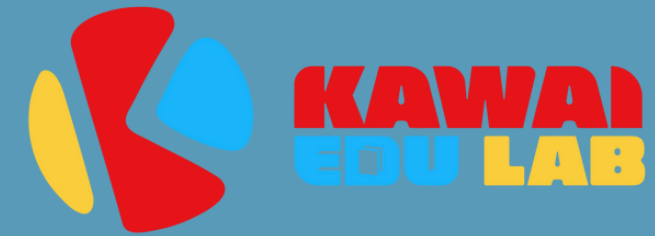
STAR



**YUK SIAPKAN
PROYEKMU!**

1. Buka Scratch di scratch.mit.edu.
2. Kita akan membuat project Dino's Name!
3. Klik "Create" untuk memulai proyek baru.
4. Pilih sprite dari kategori Animal, misalnya Dino.
5. Gunakan latar (backdrop) yang menarik ya

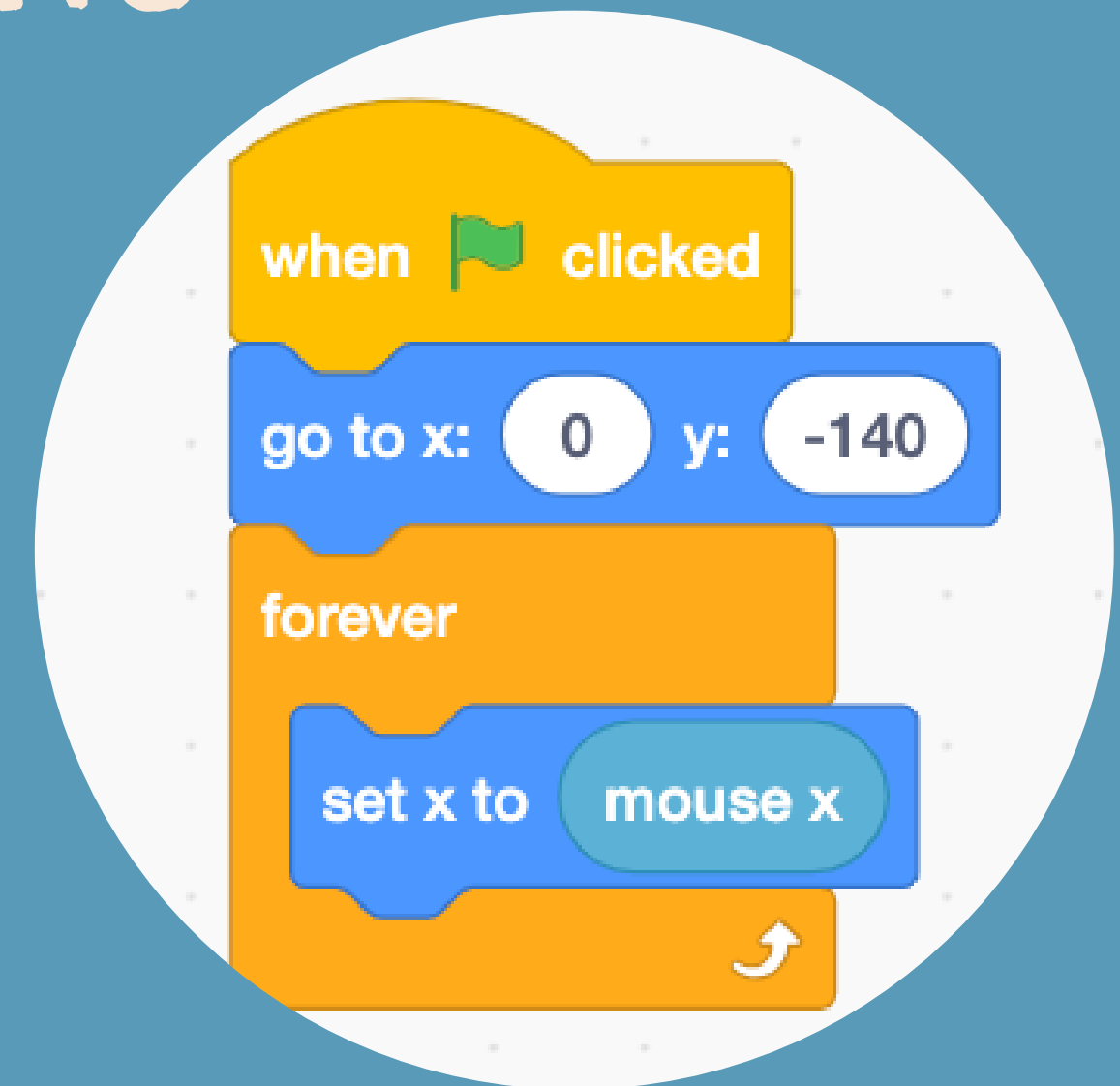
STAR



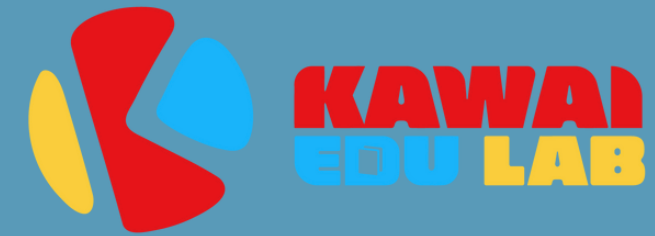
BUAT ANIMASI UNTUK DINO

Pada Sprite Dino, kita akan membuat dia bergerak ke kanan dan kiri menggunakan mouse komputer

1. Gunakan sprite When Green Flag Clicked.
2. Gunakan sprite go to X-Y untuk menentukan posisi Dino.
3. Tambahkan perintah "Forever", dan masukkan perintah "Set X to" dan letakkan "Mouse X" di dalamnya.
4. Jalankan, dan lihat hasilnya!



STAR



YUK BERI VARIABEL NAMA UNTUK DINO!

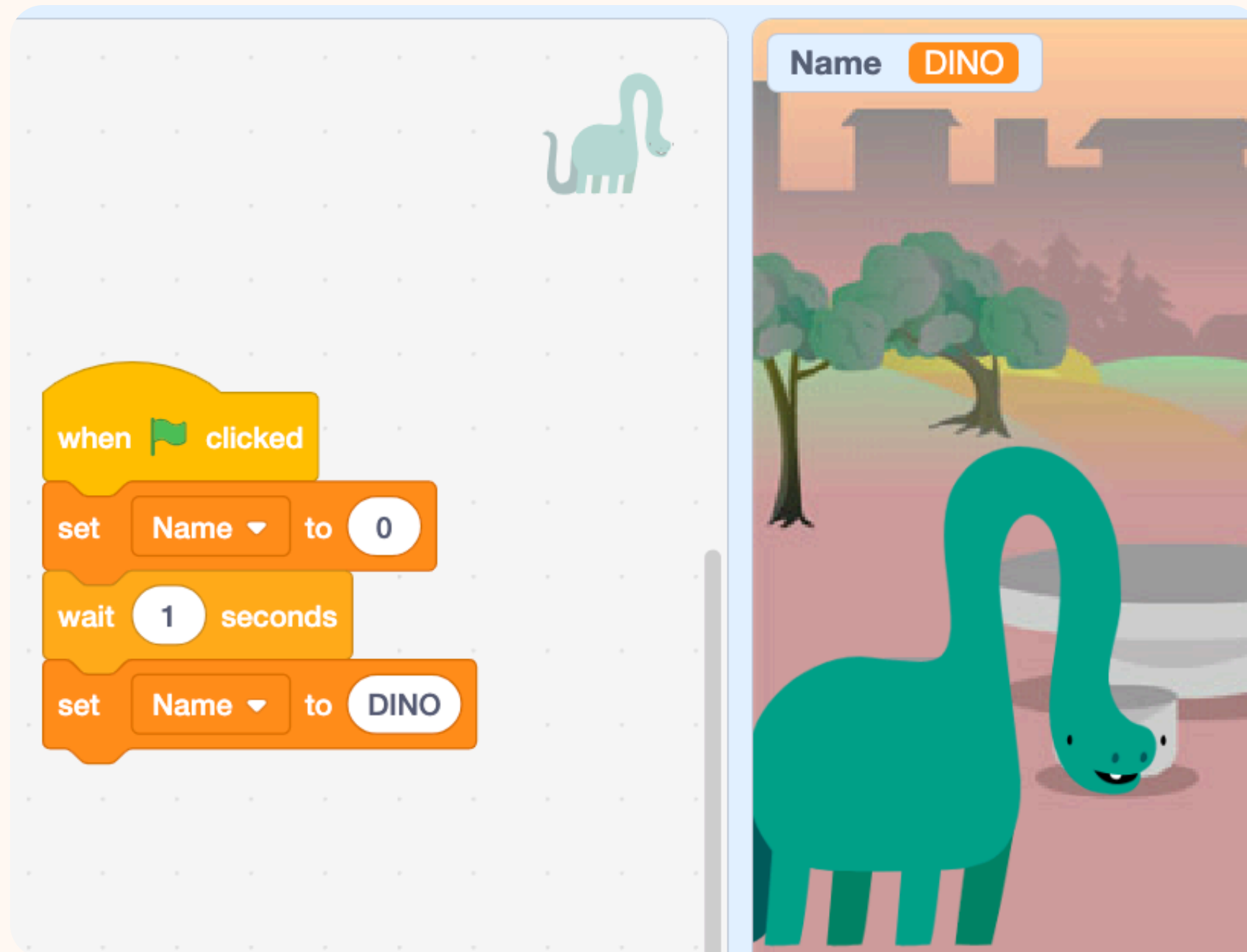
1. Pergi ke blok "Variables"
2. Pilih "Make A Variable"
3. Akan muncul sebuah Pop Up Variable.
4. Beri tulisan "Name", klik OK.
5. Lihat hasilnya, maka akan muncul Variable Name di pojok kiri atas.

A screenshot of the 'New Variable' dialog box in Scratch. The dialog has a purple header with the title 'New Variable' and a close button (X). Below the header, there is a label 'New variable name:' followed by a text input field containing the word 'Name'. Underneath the input field, there are two radio button options: 'For all sprites' (which is selected) and 'For this sprite only'. Below these options, there is a checkbox labeled 'Cloud variable (stored on server)'. At the bottom right of the dialog, there are two buttons: 'Cancel' and 'OK'.

STAR



BLOK SCRIPT SELANJUTNYA UNTUK DINO



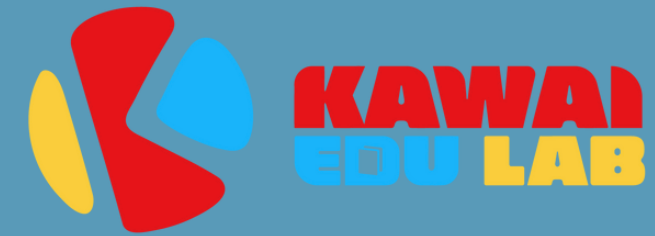
1. Beri blok script seperti di gambar samping.
2. Beri blok script "wait 1 seconds" dan set variable name nya dengan nama bebas.
3. PLAY!

STAR



INI HASIL
PROJECTNYA!

STAR



CHALLENGE!

- Kreasikan Project Dino's Name, dengan mengganti nama Dino setiap 2 detik.
- Misal 2 detik pertama namanya Dino, 2 detik selanjutnya namanya Doni, 2 detik selanjutnya namanya Dion.
- Lihat hasilnya!



KUNCI
JAWABAN