

STAR



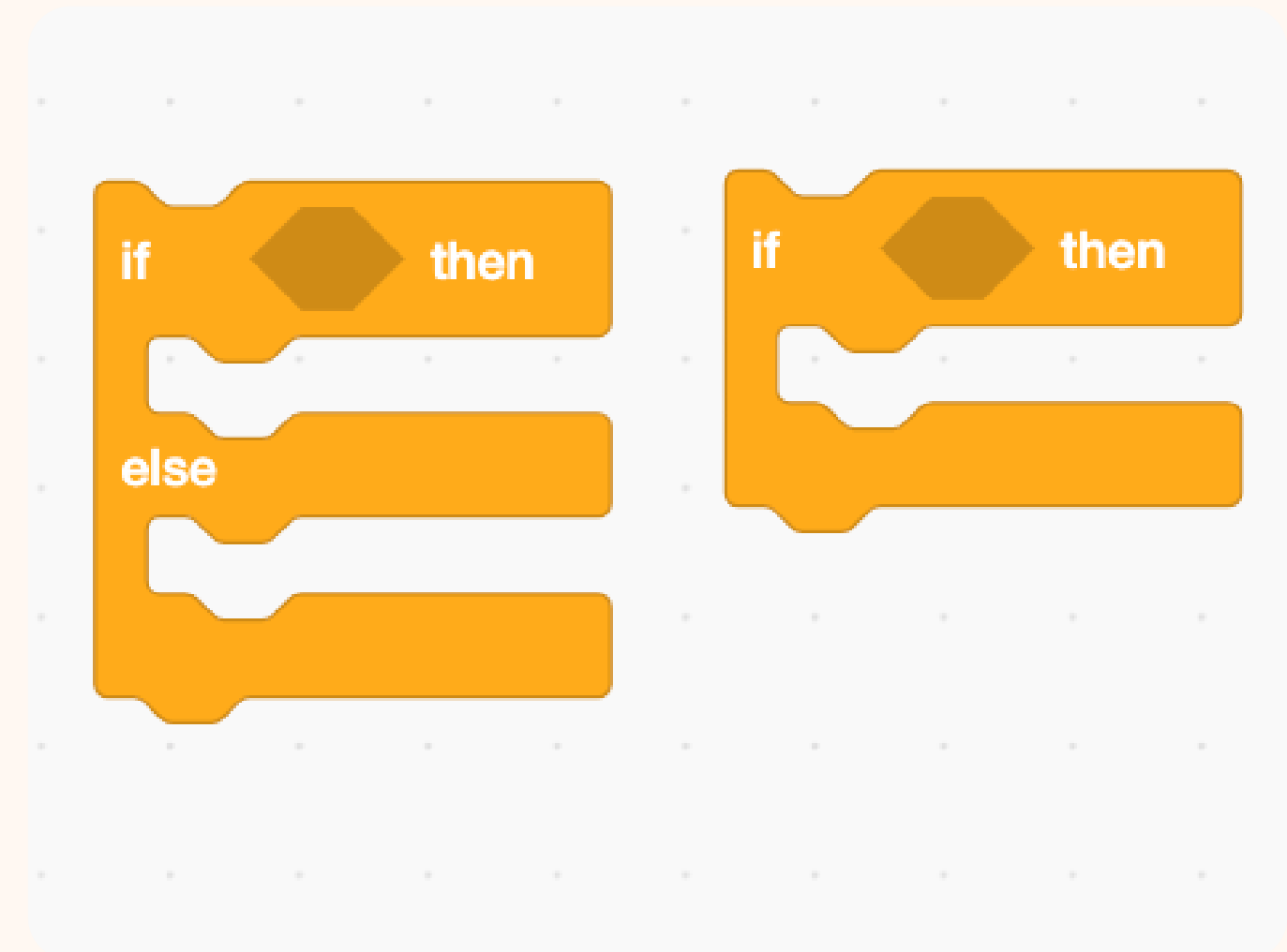
KONDISI IF-THEN

MATERI 15



APA ITU KONDISI?

- Kondisi = "Jika ini terjadi, lakukan itu!"
- Blok penting:
 - if → Cek 1 kondisi.
 - if-else → Siapkan rencana cadangan.
 - Operator: touching?, key pressed?
- Contoh Analogi:
 - Jika hujan, bawa payung.



STAR



**YUK SIAPKAN
PROYEKMU!**

1. Buka Scratch di scratch.mit.edu.
2. Klik "Create" untuk memulai proyek baru.
3. Ceritanya, kita akan membuat cerita seekor kucing yang menangkap apel.
4. Tambahkan 2 sprite, 1 sprite kucing, 1 sprite Apel.
5. Jangan lupa tambahkan backdrop sesuai pilihanmu.

LOGIKA GERAK KUCING

1. 👁️ Kita ingin kucing bisa jalan ke kanan dan ke kiri.
2. ⌨️ Kalau kita tekan tombol panah kanan, maka, Kucing akan jalan ke kanan ➡️
3. ⌨️ Kalau kita tekan tombol panah kiri, maka, Kucing akan jalan ke kiri ⬅️
4. 🧩 Di Scratch, kita pakai blok "if" (artinya: kalau).
5. Jadi logikanya:
6. Kalau tekan panah kanan ➡️ kucing jalan ke kanan
7. Kalau tekan panah kiri ➡️ kucing jalan ke kiri
8. Kita tinggal pasang blok "if" + tombol + gerakan di dalam "selamanya" (forever).

STAR



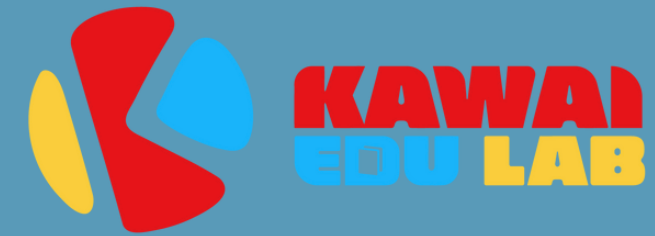
The image shows a Scratch code editor on the left and a stage on the right. The code editor contains the following blocks:

```
when green flag clicked
  go to x: -169 y: -110
  forever loop
    if key right arrow pressed? then
      change x by 5
    if key left arrow pressed? then
      change x by -5
```

The stage shows a green cat sprite running in a grassy field. The sprite's x-coordinate is -49.

BLOK KODE LENGKAP UNTUK SPRITE KUCING

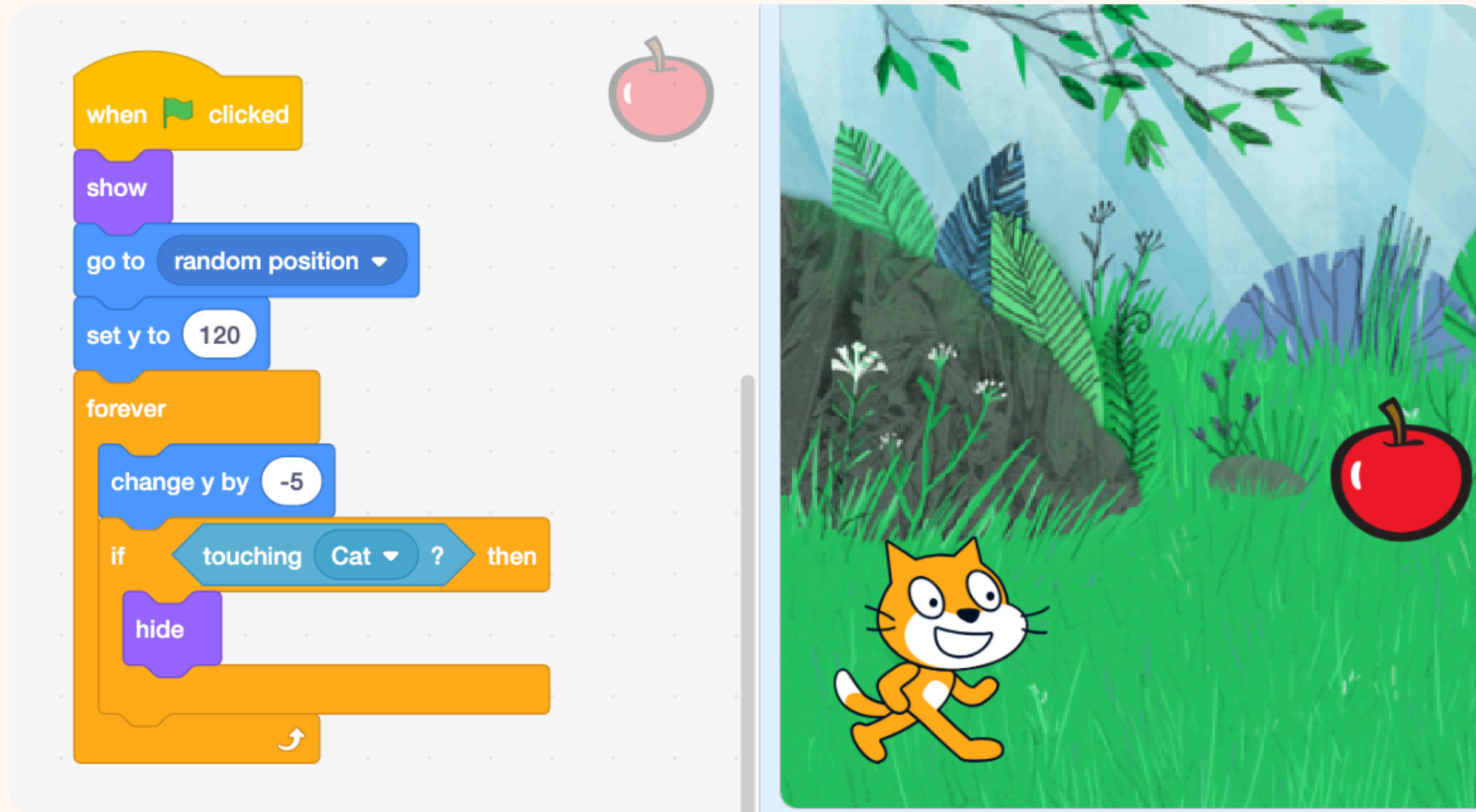
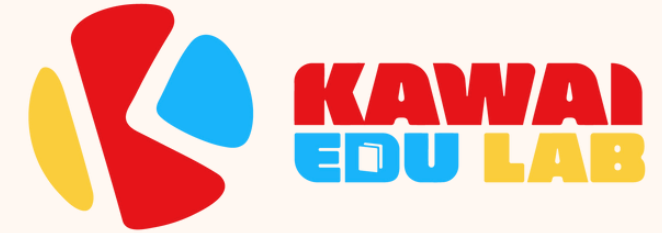
STAR



LOGIKA GERAK APEL

1. ✓ Saat tombol hijau ditekan (mulai game): Apel akan muncul (show).
2. 🎯 Posisi awal apel: X (kiri-kanan) ditentukan secara acak (random position). Y (atas-bawah) diset ke 120, jadi muncul dari atas layar.
3. ↻ Selamanya (forever loop):
 - a. Apel akan bergerak ke bawah terus-menerus.
 - b. Caranya dengan mengubah nilai Y sebesar -5
4. 🐱 Kalau apel menyentuh kucing: Artinya apel ditangkap oleh kucing. Maka apel akan menghilang (hide).

STAR



The image shows a Scratch script on the left and a stage preview on the right. The script is as follows:

```
when green flag clicked
  show
  go to random position
  set y to 120
  forever loop
    change y by -5
    if touching Cat then
      hide
```

The stage preview shows a cartoon orange cat running in a grassy field with a red apple nearby. A small red apple icon is also visible in the top right corner of the script area.

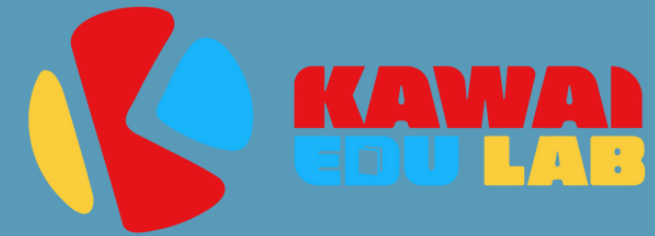
BLOK KODE
LENGKAP UNTUK
SPRITE APEL

STAR



INI HASIL
PROJECTNYA!

STAR



CHALLENGE!

- Buat lebih banyak apel, kamu bisa duplikat.
- Saat kucing berhasil mengambil apel, maka skor akan bertambah.



KUNCI
JAWABAN