

**STAR**



# KOMBINASI OPERATOR

MATERI 20



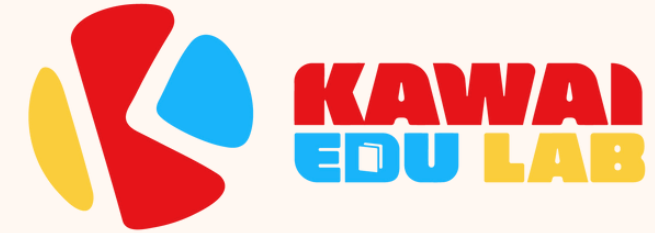
**STAR**



## APA ITU KOMBINASI OPERATOR?

- kombinasi operator artinya kita menggunakan lebih dari satu operator dalam satu kondisi.
- Bisa gabungkan operator perbandingan, logika, dan aksi!
- Contoh: touching Bola? AND sudahLatihan = 1

**STAR**



# KENAPA PERLU DIGABUNG?

- Supaya program bisa memutuskan sesuatu berdasarkan 2 syarat atau lebih.
- Bisa bikin logika yang lebih cerdas dan aksi yang lebih seru!
- Contoh kehidupan sehari-hari: "Kalau sudah latihan dan menyentuh bola, baru boleh nendang ke gawang."

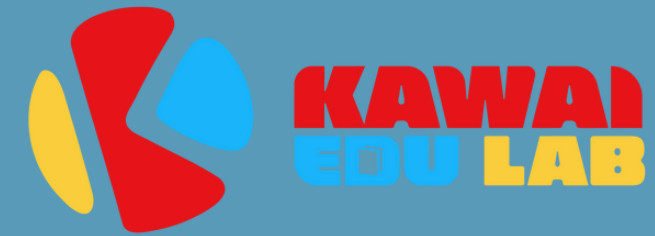
**STAR**





**YUK SIAPKAN  
PROYEKMU!**

1. Kita akan buat: "Kalau karakter menyentuh bola dan sudah latihan, maka dia akan berlari ke gawang!"
2. Pilih sprite karakter (Giga, Avery, dsb.)
3. Tambahkan sprite Bola
4. Buat variabel sudahLatihan → aktifkan slider
5. Tambahkan backdrop lapangan atau stadion

**STAR**



## ALUR PERMAINAN:

1. Saat bendera hijau diklik:
  - a. Variabel sudahLatihan diset ke 0
  - b. Pemain bisa ubah sudahLatihan jadi 1 pakai slider
2. Jika karakter menyentuh bola dan sudahLatihan = 1:
  - a. Karakter glide ke gawang 
  - b. Mainkan suara "Goal!" 
3. Kalau belum latihan atau belum sentuh bola:
  - a. Karakter tetap diam
  - b. Bisa muncul pesan "Latihan dulu ya!"

STAR



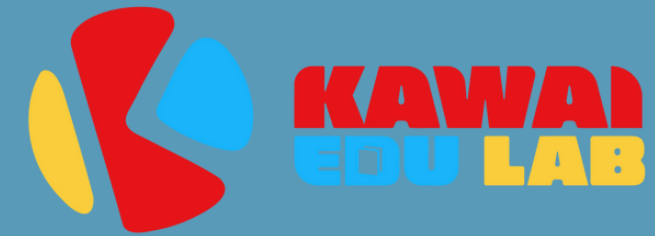
# BLOK SCRIPT

```
when clicked
  go to x: -162 y: -44
  forever
    if touching Soccer Ball ? and sudah latihan = 1 then
      glide 1 secs to x: 196 y: -40
```

```
when clicked
  forever
    if key space pressed? then
      move 10 steps
```



**STAR**



# PENJELASAN BLOK

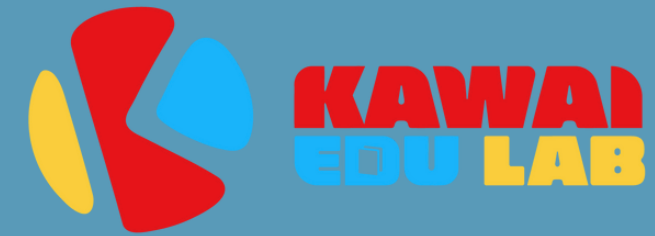
- touching Bola? → Cek apakah menyentuh bola
- sudahLatihan = 1 → Cek apakah sudah latihan
- Jika dua-duanya benar:
  - Karakter lari ke gawang
  - Mainkan suara "Goal!"

**STAR**



INI HASIL  
PROJECTNYA!

**STAR**



# CHALLENGE!

- Kalau karakter menyentuh bola dan sudah Latihan = 1, maka:
- Ubah kostum jadi menendang
- Glide ke arah gawang dan keluarkan suaranya

