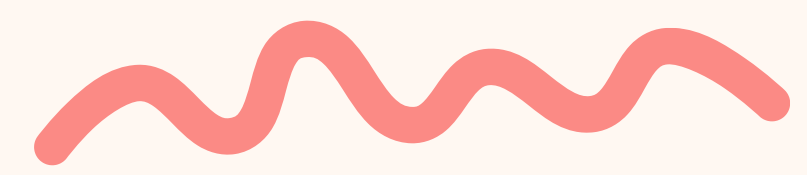


STAR



CHICK JUMP!

END PROJECT 1



STAR



YUK KITA MEMBUAT PROJECT GAME

- Project ini kita buat, karena kita sudah selesai materi 1 sampai 8 yaa!
- Di project ini, kita akan mengaplikasikan animasi, event, dan variabel pada Scratch!
- Yuk Mulai!

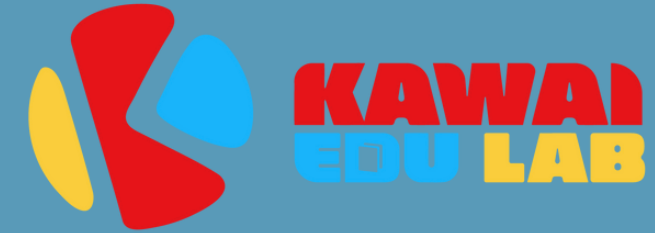
STAR



**YUK SIAPKAN
PROYEKMU!**

1. Buka Scratch di scratch.mit.edu.
2. Kita akan membuat project Chick Jump!
3. Klik "Create" untuk memulai proyek baru.
4. Pilih sprite Chick, atau boleh karakter apapun pilihanmu.
5. Pilih sprite telur (egg) yang akan bergungsi sebagai rintangan ya. Boleh juga pilih sprite lain.
6. Biar lebih bagus, boleh tambahkan sprite Awan (cloud) sebagai variasi.
7. Tambahkan juga sprite garis finish, kreasikan warnanya sesuai pilihan kamu.

STAR



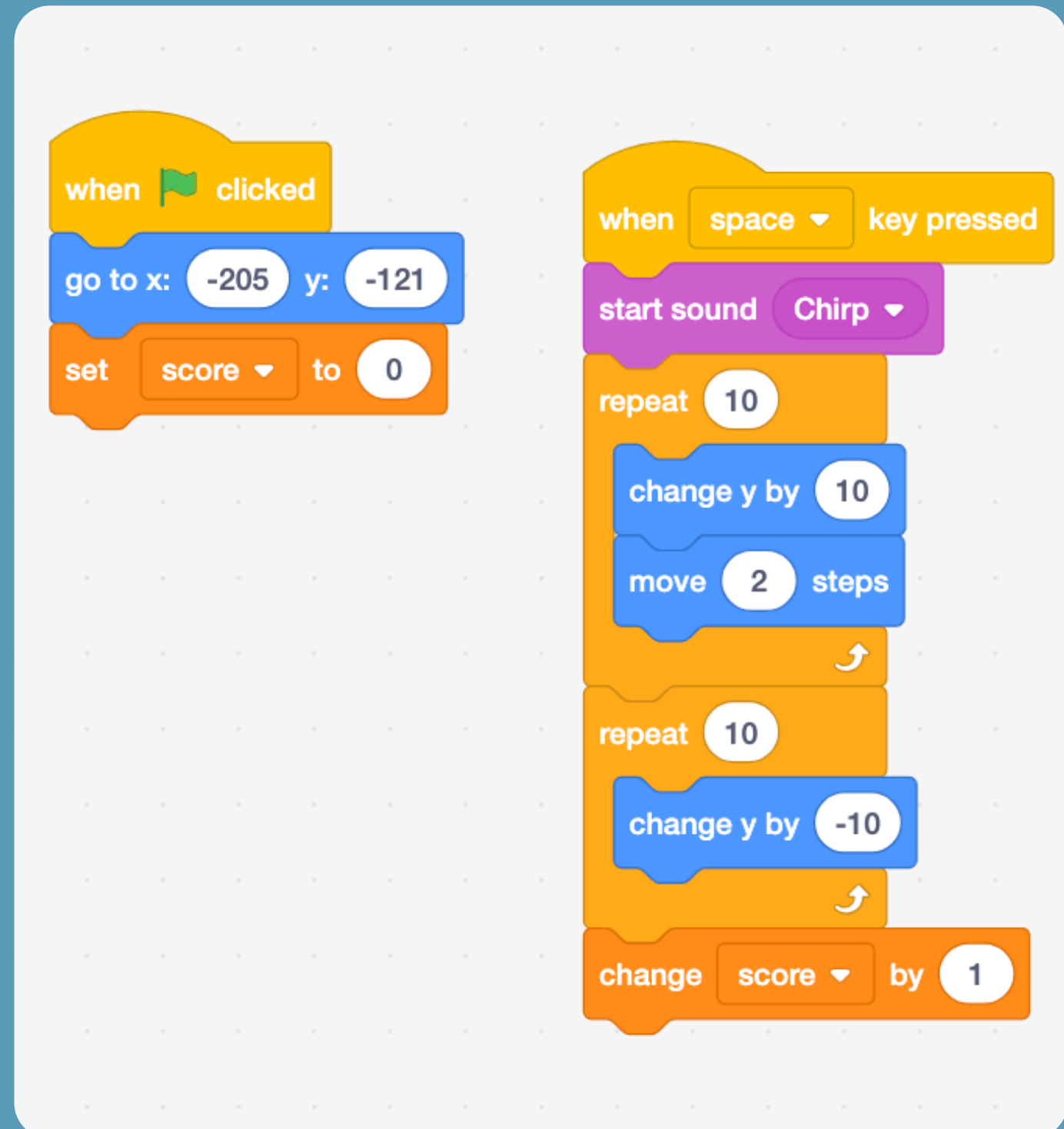
BLOK SCRIPT CHICK

Bagian Kiri:

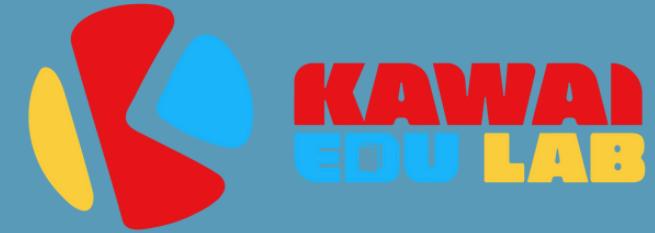
1. When green flag clicked: Memulai semua aksi ketika flag hijau diklik.
2. Go to x: -205 y: -121: Membawa sprite ke tempat spesifik di layar.
3. Set score to 0: Mengatur nilai dari variabel "score" menjadi 0 di awal game (jadi, jangan lupa buat variabelnya dulu ya, namakan dengan "score")

Bagian Kanan:

1. When space key pressed: Memulai aksi ketika tombol spasi ditekan.
2. Start sound 'Chirp': Memainkan suara 'Chirp'.
3. Repeat 10 times:
 - Change y by 10: Menaikkan sprite sejauh 10 langkah ke atas.
 - Move 2 steps: Menggerakkan sprite maju sejauh 2 langkah.
4. Repeat 10 times:
 - Change y by -10: Menurunkan sprite sejauh 10 langkah ke bawah.
5. Change score by 1: Menambahkan 1 poin ke variabel "score" setiap kali aksi di atas selesai.



STAR



BLOK SCRIPT EGG

Set Blok Atas:

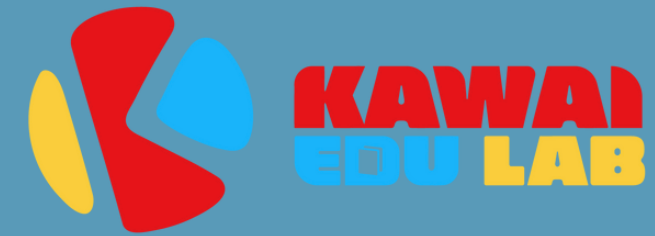
1. When green flag clicked: Ketika kita klik bendera hijau, kita memulai permainan.
2. Wait until touching Chick: Tunggu sampai kita menyentuh "Chick" atau anak ayam.
3. Stop all: Berhenti melakukan semua hal yang sedang kita lakukan di permainan ini.

Set Blok Bawah:

1. When green flag clicked: Ketika kita klik bendera hijau, kita memulai lagi.
2. Forever:
 - Go to x: 222 y: -138: Pergi ke tempat yang sudah ditentukan di layar.
 - Glide 2 secs to x: -184 y: -142: Melompat ke tempat baru dalam waktu 2 detik.



STAR



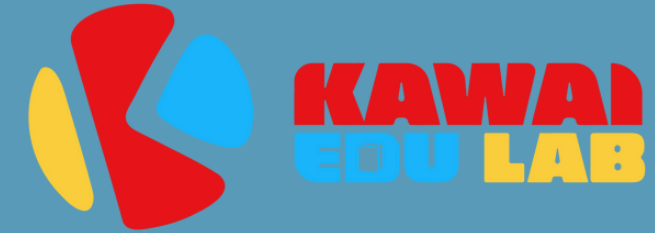
BLOK SCRIPT CLOUD

Blok Kode:

1. When green flag clicked: Ketika kita klik bendera hijau, kita mulai bermain.
2. Forever:
 - Go to x: 177 y: 79: Langsung pindah ke tempat yang sudah ditentukan di layar.
 - Glide 2 secs to x: -177 y: 79: Lalu, seluncur dengan perlahan ke tempat baru di seberang layar dalam waktu 2 detik.



STAR

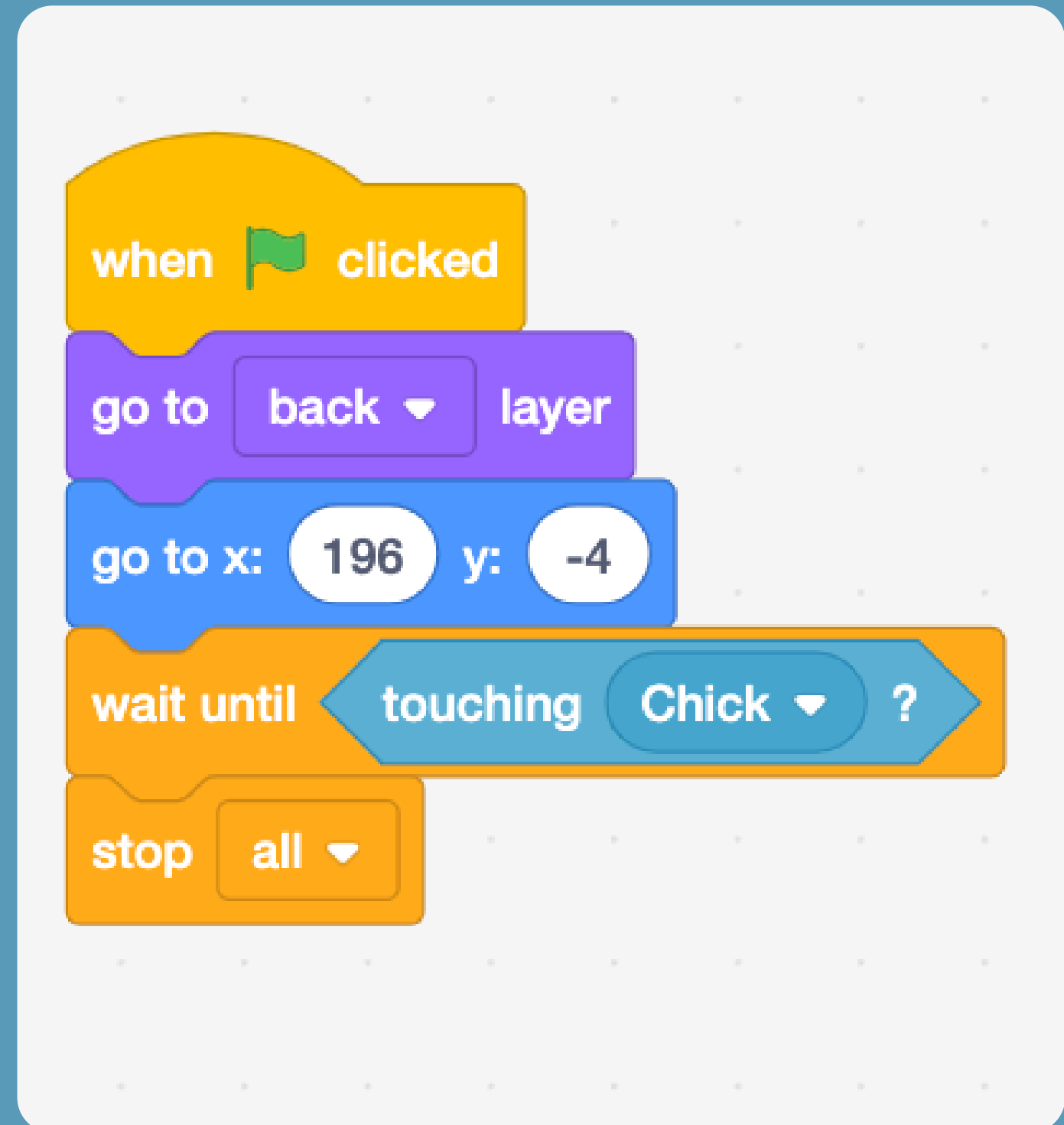


BLOK SCRIPT LINE

Blok Kode:

1. When green flag clicked: Ketika kita klik bendera hijau, kita mulai bermain.
2. Go to back layer: Pindahkan objek kita ke lapisan belakang, sehingga objek lain bisa muncul di depannya.
3. Go to x: 196 y: -4: Langsung pindah ke tempat yang sudah ditentukan di layar.
4. Wait until touching Chick: Tunggu di sana sampai kita menyentuh "Chick" atau anak ayam.
5. Stop all: Setelah menyentuh "Chick", hentikan semua yang sedang berlangsung di permainan.

Jadi, blok kode ini membuat objek kita bergerak ke tempat tertentu dan menunggu sampai menyentuh anak ayam.



STAR



INI HASIL
PROJECTNYA!

STAR



**JANGAN LUPA SAVE DAN SHARE
PROJECTMU YA DI AKUN SENDIRI,
MAINKAN BARENG TEMAN-TEMAN ATAU
MAMA/PAPA**

