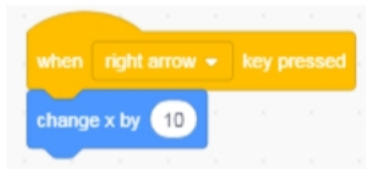


Mengidentifikasi Kode Sprite Dalam

Game Penalty Shooter Mutiara audri Kautsari 8.11

Mutiara Audri Kautsari_PSIK D MRA 2024

KODE KEEPER



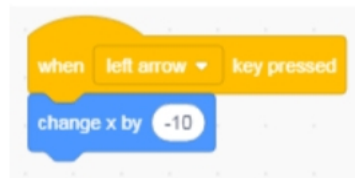
>When right arrow key pressed

Merupakan kode untuk memulai/menjalankan perintah yang dibuat setelahnya.

Jadi, apabila kita menekan tanda panah kanan pada keyboard, perintah yang kita buat akan jalan secara otomatis.

>Change (x) by (10)

Merupakan perintah agar saat kita menekan tanda panah kanan pada keyboard, si Keeper akan berpindah/bergeser 10 bit atau 10 koordinat ke kanan.



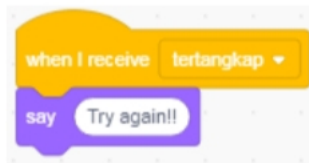
>When left arrow key pressed

Merupakan kode untuk memulai/menjalankan perintah yang dibuat setelahnya.

Jadi, apabila kita menekan tanda panah kiri pada keyboard, perintah yang kita buat akan jalan secara otomatis.

>Change (x) by (-10)

Merupakan perintah agar saat kita menekan tanda panah kiri pada keyboard, si Keeper akan berpindah/bergeser 10 bit atau koordinat ke kiri.

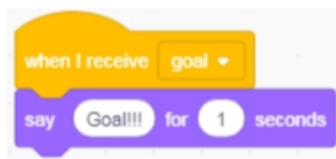


>When I receive (tertangkap)

Merupakan kode apabila program mendeteksi bahwa bola tertangkap, maka perintah yang dibuat untuk setelahnya akan dimulai secara otomatis.

>Say (try again!!)

Si Keeper akan mengatakan (try again!!) ketika bolanya tertangkap.



>When I receive (goal)

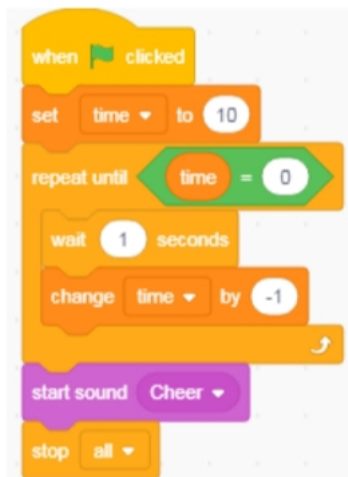
Merupakan kode apabila program mendeteksi bahwa bola goal, maka perintah yang dibuat untuk setelahnya akan dimulai secara otomatis.

>Say (goal!!!) for (1) second

Si Keeper akan mengatakan (goal!!!) selama 1 detik setelah bola berhasil goal.

Mutiara Audri Kautsari_PSIK D MRA 2024

KODE WAKTU



>When (green flag) clicked

Saat bendera hijau diklik, maka perintah-perintah berikutnya akan dimulai.

>Set (time) to (10)

Program akan mengeset/mengatur variabel (time) menjadi 10 secara otomatis

>Repeat until (time = 0)

Mengulangi perintah di dalamnya hingga variabel (time) habis/tersisa 0 detik/

>Wait 1 second

Perintah untuk menunggu/diam selama 1 detik.

>Change time by (-1)

Variabel (time) akan berkurang 1 tiap 1 detik.

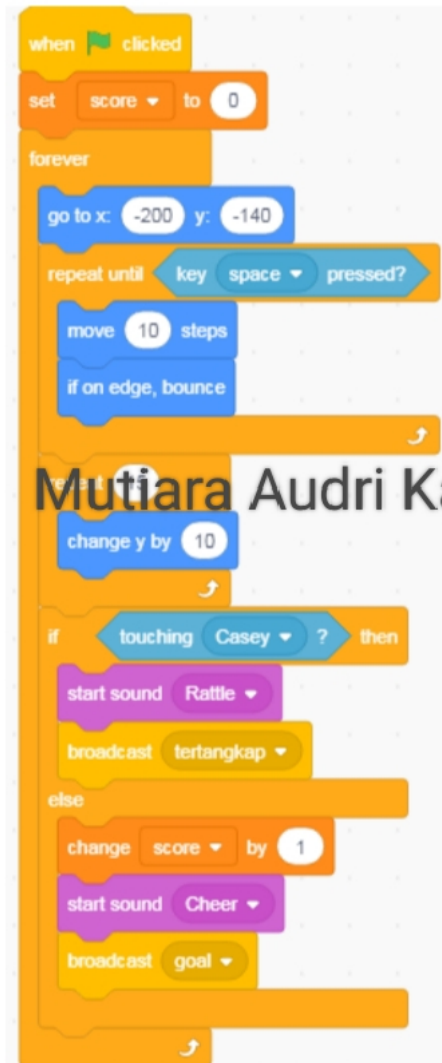
>Start sound (cheer)

Memulai/memainkan suara (cheer) secara otomatis.

>Stop all

Semua perintah akan terhenti otomatis.

KODE BOLA



>Else

Merupakan bagian dari "If Else". Artinya, program menggabungkan dua perintah yaitu "apabila.... dan lainnya...." maka sprite akan bergerak secara otomatis.

>Change score by (1)

Score akan bertambah 1 setiap berhasil goal.

>Start sound cheer

Program akan memulai suara cheer ketika bola tersebut berhasil goal.

>When (green flag) clicked

Saat bendera hijau diklik, maka perintah-perintah setelahnya akan dimulai secara otomatis.

>Set score to 0

Untuk mengeset/mengatur variabel (score) menjadi 0 secara otomatis.

>Forever

Untuk menggabungkan beberapa kode agar dapat dijalankan selama-lamanya secara otomatis.

>Go to x (-200) y (-140)

Untuk memindahkan bola agar bergeser ke posisi x (-200) dan y (-140)

>Repeat until key space pressed

Kode untuk mengulangi perintah di dalamnya hingga tombol spasi pada keyboard ditekan.

>Move 10 steps

Perintah agar bola berpindah 10 langkah.

>If on edge, bounce

Apabila bolanya sudah sampai di ujung, maka ia akan berpantul/berbalik ke lawan arah.

>Repeat 15

Mengulangi 15 kali perintah yang ada di dalamnya.

>Change y by (10)

Bola akan berpindah ke atas sebanyak 10 bit atau 10 koordinat.

>If touching casey then

Apabila bola mengenai si Keeper, maka perintah selanjutnya akan dimulai secara otomatis.