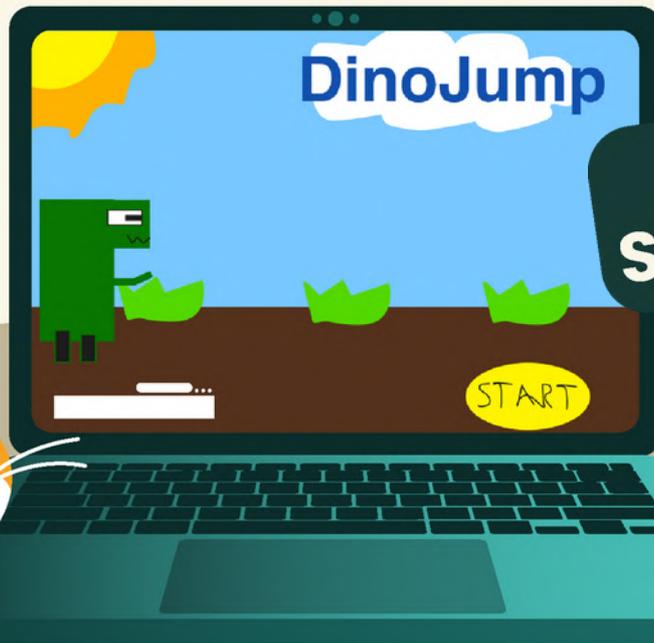




Tutorial Membuat DINO JUMP GAME



Aplikasi
SCRATCHJR



ScratchJr.

ScratchJr adalah sebuah bahasa pemrograman yang dapat digunakan anak usia 5-7 tahun untuk membuat proyek cerita interaktif, animasi, dan gim/game.



Program ScratchJr.

Untuk menginstall aplikasi ScratchJr, bagi pengguna Tablet/iPad dapat menginstall aplikasi di AppStore/PlayStore. Sementara itu, untuk pengguna PC/Laptop dapat mendownload melalui link:

- <https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/>
- Windows 32-bit: <https://github.com/jfo8000/ScratchJr-Desktop/releases/download/v1.3.2/ScratchJr-1.3.2.Setup-ia32.exe>



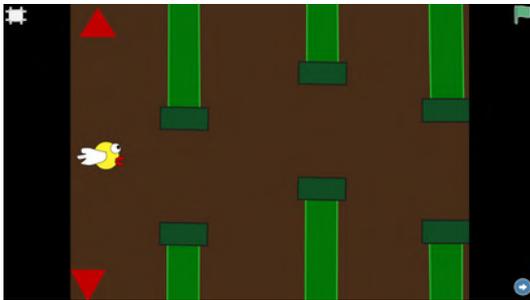
Pendampingan Orangtua

Orang tua diharapkan dapat mendampingi dan mengawasi, terutama untuk bantuan teknis device dan internet.

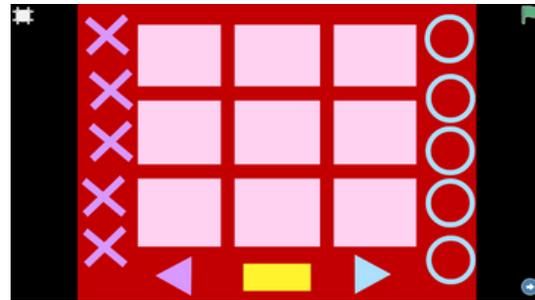
GIM/Game

Gim adalah permainan yang digunakan untuk bermain. Tujuan dari gim adalah sebagai hiburan atau kesenangan, beberapa gim juga digunakan untuk tujuan edukasi. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat gim adalah ScratchJr.

Contoh gim yang dibuat di ScratchJr



Flappy Bird



Tic-Tac-Toe

Mainkan : bit.ly/FlappybirdGame

Mainkan : bit.ly/TitatoGame

Dino Jump Game

Dino jump game adalah permainan yang dapat dimainkan di hp, tablet, atau laptop dengan mengontrol Dinosaurus yang sedang berlari untuk melompati rintangan yang datang terus menerus. Pemain dapat menekan tombol jump pada layar untuk membuat Dinosaurus melompat melewati rintangan.

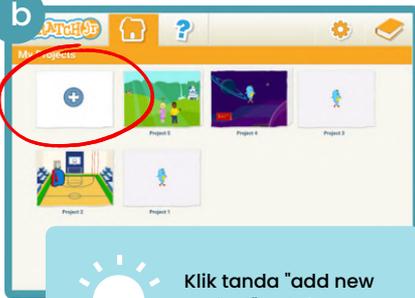


Mainkan : bit.ly/DinojumpGame

Let's Start!

1. Buka aplikasi ScratchJr dan buat proyek baru.

a 

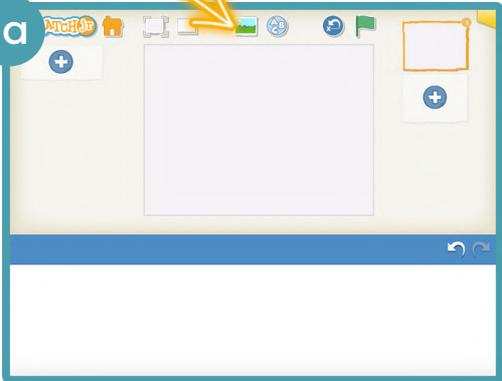
b 

c 

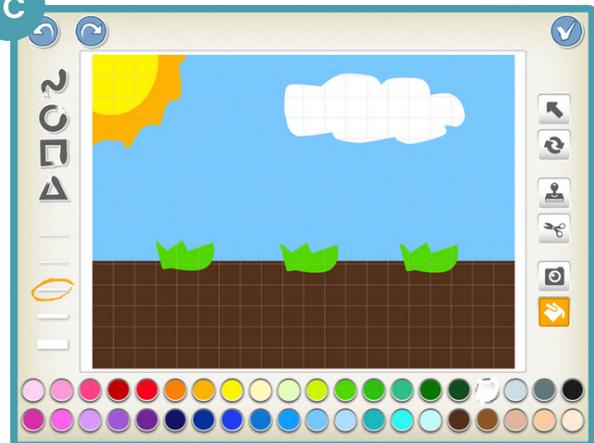
 Klik tanda "add new project" untuk membuat project baru.

 hapus karakter dengan menekan lama pada karakter sampai muncul tanda X.

2. Memilih dan mengedit backdrop.

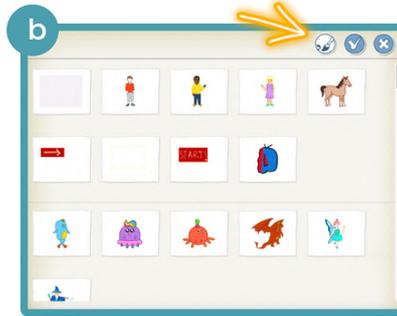
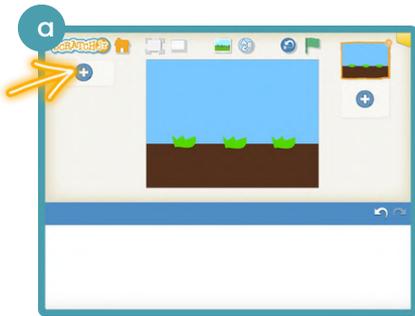
a 

b 

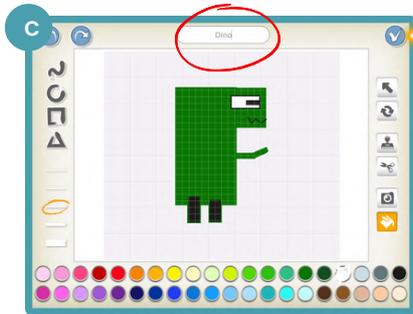
c 

 Edit backdrop sesuai imajinasimu sesuai lokasi Dinomu akan melompat.

3. Membuat dan menambahkan karakter Dino.




Gunakan paint editor untuk mendesain karakter Dino yang kamu inginkan.



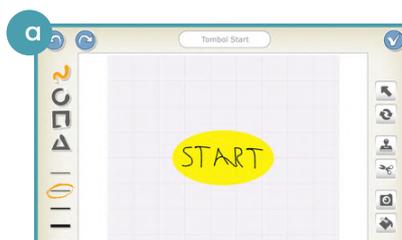

Ganti nama karakter sesuai karakter yang kamu buat lalu klik tombol centang.

4. Menambahkan nama game.




Nama game atau tulisan lain bisa ditambahkan menggunakan fitur tombol "Add text"

5. Membuat karakter tombol start.




Gunakan fitur shape pada paint untuk membuat karakter tombol start.



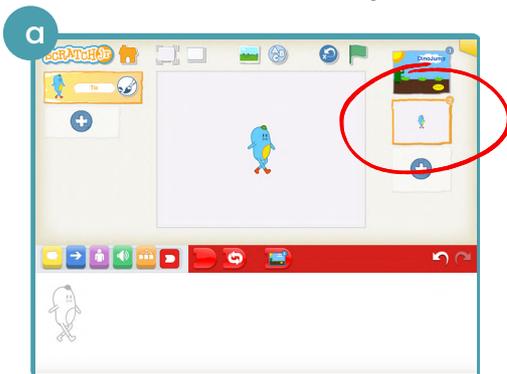

Atur ukuran dan posisi tombol Start.

6. Membuat karakter Dino bergerak.



Susunan kode untuk karakter Dino.
1. Bergerak ke kanan terus-menerus.
2. Melompat terus-menerus.

7. Membuat halaman berpindah saat tombol start diklik.

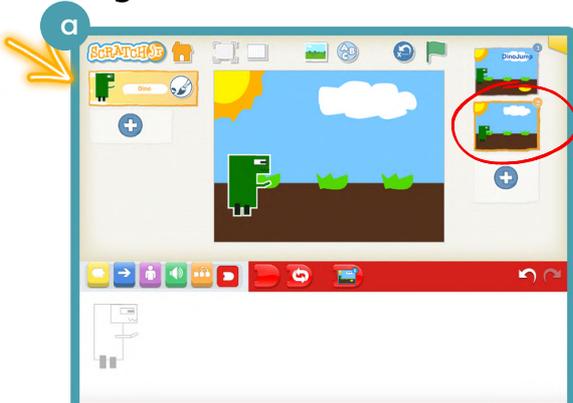


Tambahkan satu halaman terlebih dahulu sebelum menyusun kode untuk tombol start.



Susunan kode agar halaman berpindah saat tombol start diklik.

8. Mengedit halaman kedua.



Hapus terlebih dahulu karakter yang muncul pada halaman yang baru lalu tambahkan karakter Dino dan backdrop.

9. Menambahkan karakter kaktus dan mengatur ukurannya.

a



b

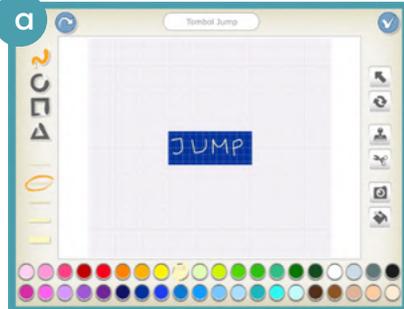




Ubah ukuran kaktus.
Buat kaktus jadi lebih kecil dari ukuran Dino.

10. Membuat karakter tombol jump.

a



b





Ubah ukuran karakter dan tempatkan pada pojok kiri bawah stage agar mudah diklik saat bermain.

11. Menyusun kode untuk karakter kaktus, tombol jump, dan Dino.

a





Susunan kode untuk karakter kaktus agar terus bergerak ke kiri.

b





Susunan kode untuk karakter tombol jump agar saat tombol di klik akan mengirim pesan ke Dino.



Susunan kode untuk karakter Dino agar melompat saat menerima pesan dari tombol jump.

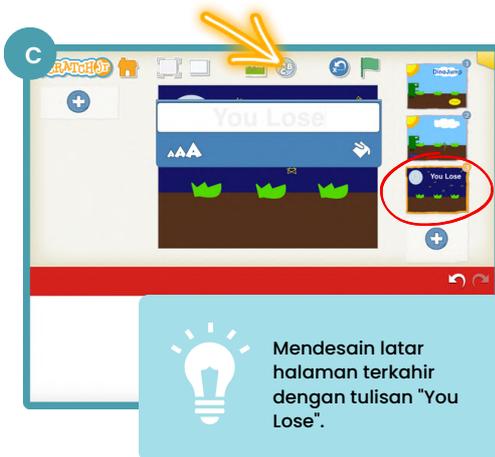
c



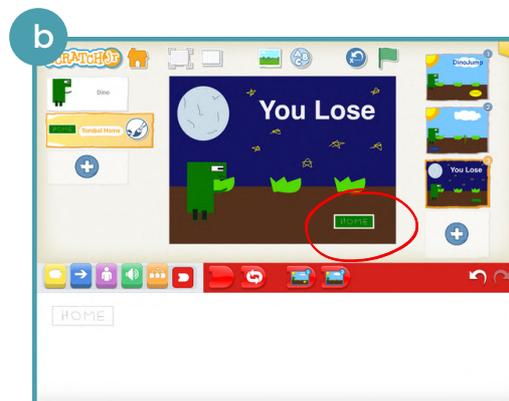
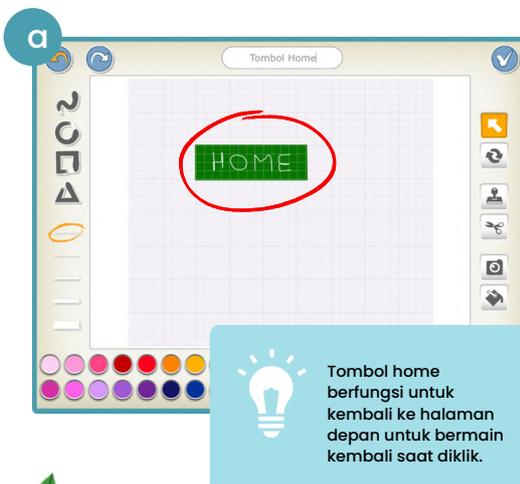


Atur ketinggian Dino ketika bergerak ke atas dengan mengubah angka pada blok up/down

12. Membuat kondisi kalah dan halaman terakhir (ending page)



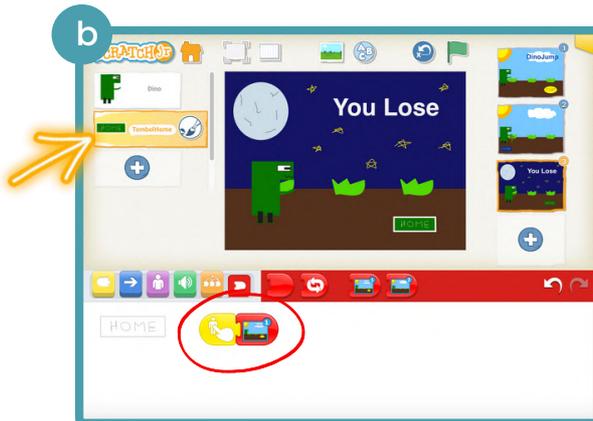
13. Membuat dan menambahkan karakter tombol home pada halaman terakhir.



14. Menyusun kode halaman terakhir (ending page)




Susunan kode untuk karakter Dino agar melompat dua kali.




Susunan kode untuk karakter tombol home agar tampilan berpindah ke halaman depan saat tombol diklik.



Waktunya Inovasi

Berikut ini beberapa inovasi yang dapat dilakukan saat membuat projek dino jump game.

Menambahkan variabel kesempatan bermain



Dino jump game bisa ditambahkan variabel yang menunjukkan jumlah kesempatan bermain dengan memanfaatkan karakter berbentuk angka.



Membuat kondisi menang



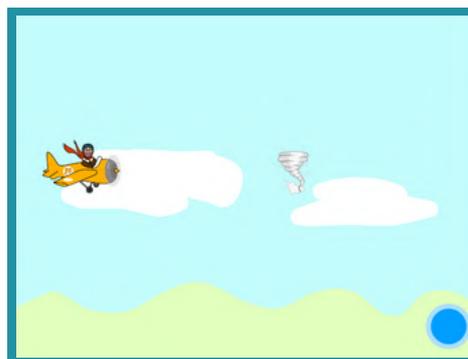
Dino jump bisa ditambahkan kondisi menang (Dino dapat melewati kaktus dalam rentang waktu yang ditentukan) dengan menggunakan blok wait dan menambahkan satu halaman tambahan (winning page).



Mengganti Dino dengan karakter atau hewan yang bisa terbang



Karakter dan backdrop bisa diganti dengan karakter lain dengan cara bermain yang sama. seperti mengganti karakter Dino dengan pesawat dan tornado sebagai rintangannya.



Tidak sempat mendampingi Si Kecil untuk membuat game-nya sendiri?

Atau ingin buat proyek coding lainnya?

Yuk gabung kursus Coding & Inovasi Kalananti, tersedia kelas trial **GRATIS!**

Tentang Kalananti

Kalananti adalah pusat edukasi *future skills* yang memiliki misi untuk bisa mencetak Future Digital Innovator.

Kenapa Harus Belajar di Kalananti?

- Metode belajar seru, sesuai dengan usia si Kecil
- Kakak pengajar kompeten dan berpengalaman
- Latih *skill inovasi* dan *problem solving* si Kecil lewat proyek coding animasi, game, sampai aplikasi!

kalananti.id/trial-class

Contoh Proyek di Kalananti!



ScratchJr Builder

Usia 5-7 thn



Scratch Maker

Usia 7-12 thn



Robotic Inventor

Usia 7-12 thn



Roblox Creator

Usia 10-15 thn