

DAFTAR ISI

Prakata	iii
Daftar Isi	v
Bab 1 Yuk Mengenal Scratch dan WeDo!	1
1.1 Mengenal Scratch	2
1.2 Menjalankan Scratch.....	2
1.3 Mencoba Dulu Contoh yang Tersedia.....	3
1.4 Mengenal WeDo	4
1.5 Mencoba WeDo Melalui Contoh Proyek	6
Bab 2 Yuk, Belajar Scratch Dahulu!	11
2.1 Mengenal Dasar Scratch	12
2.2 Memindahkan Sprite	13
2.3 Mengenal Koordinat pada Panggung	14
2.4 Mencoba Membuat Proyek	15
2.5 Menyimpan Proyek.....	17
2.6 Menghapus Blok dalam Skrip.....	18
2.7 Membuat Kucing Berjalan Melalui Blok Repeat	20
2.8 Mengatur Kostum Kucing	21
2.9 Membuat Kucing Berbicara Sebentar	22
2.10 Menyimpan Perubahan Proyek	23
2.11 Mengakhiri Scratch	24
2.12 Mengedit Kode.....	24
2.13 Mengabaikan Proyek	26
2.14 Menjalankan Skrip Melalui Bendera.....	26

Bab 3 Yuk, Membuat Animasi Lebih Lanjut Bagian Pertama!	27
3.1 Membuat Efek Kucing yang Melompat ke Atas	28
3.2 Membuka Proyek	28
3.3 Menyimpan Proyek Terbuka dengan Nama Lain	29
3.4 Menambahkan Kode Agar Kucing Melompat	29
3.5 Membuat Kucing Berputar	30
3.6 Menambahkan Latar Belakang	33
3.7 Animasi dengan Glide	36
Bab 4 Yuk, Membuat Animasi Lebih Lanjut Bagian Kedua!	39
4.1 Mengganti Sprite	40
4.2 Menambahkan Skrip untuk Membuat Bola Berputar Selamanya	42
4.3 Membuat Bola yang Memantul	43
4.4 Membuat Bola Terus Berputar dan Bergerak	44
4.5 Memahami Arah Sprite	48
4.6 Menyertakan Sprite Lebih dari Satu	50
4.7 Membuat Naga Menyemburkan Api Secara Berkala	52
4.8 Animasi Latar Belakang	53
Bab 5 Yuk, Mewujudkan Interaksi dengan Sprite!	57
5.1 Interaksi Kucing dan Penunjuk Mouse	58
5.2 Ikan yang Selalu Mengarah ke Penunjuk Mouse	60
5.3 Membuat Ikan yang Selalu Mendekat ke Penunjuk Mouse	63
5.4 Mengubah Warna dan Ukuran Kucing Ketika Disentuh	65
5.5 Interaksi Antar Sprite	67
5.6 Komunikasi Antar Sprite	71
Bab 6 Yuk, Menyertakan Suara!	77
6.1 Memainkan Nada di Scratch	78
6.2 Memilih Alat Musik	79
6.3 Bermain-main dengan Drum	80

6.4 Bermain dengan Angka	81
6.5 Dansa Bersukacita	84
6.6 Mengisi Suara Binatang	85
Bab 7 Yuk Menggunakan Variabel!	89
7.1 Variabel Itu Apa?.....	90
7.2 Menghitung Berapa Kali Bola Menyentuh Tepi Panggung	90
7.3 Menebak Angka	93
Bab 8 Yuk, Menggunakan List!	97
8.1 Apa Itu List?.....	98
8.2 Daftar Negara dan Ibu Kota	98
8.3 Mencari Ibu Kota.....	103
Bab 9 Yuk, Mengenal Komponen-komponen WeDO!	107
9.1 Pengertian Robot	108
9.2 Perangkat WeDo	108
9.3 Penyusunan Komponen Berbasis Listrik	111
9.4 Penyusunan Blok.....	111
9.5 Penyusunan Motor, Roda Gigi, Puli, dan Sabuk Penghubung	113
Motor dan Roda Gigi	113
Dua Roda Gigi Berukuran Sama Berhubungan	116
Dua Roda Gigi Berukuran Berbeda Berhubungan.....	116
Dua Roda Gigi Berukuran Sama Terhubung Melalui Gir Perantara	117
Hubungan Gigi Roda Bengkok	118
Roda Gigi Cacing.....	118
Puli dan Sabuk Penghubung.....	119
Puli Berukuran Berbeda	120
Sabuk Penghubung Menyilang.....	120
9.6 Pemahaman Sensor Gerakan.....	121
9.7 Pemahaman Sensor Tilt	122