import flash.events.MouseEvent;

var jumlahSampah:int = 10;

var nilaiBenar:int = 0;

var sampahMasuk:int = 0;

var papanScore:scoreMC;

function setup():void{

nilaiBenar = 0;

sampahMasuk = 0;

//membuat sampah dengan perintah berulang

for (var i:int = 0; i < jumlahSampah; i++){

var sampahMC:sampah = new sampah;

sampahMC.x = 50+Math.random()\*400;

sampahMC.y = 50+Math.random()\*300;

sampahMC.awalX = sampahMC.x;

sampahMC.awalY = sampahMC.y;

sampahMC.gotoAndStop(Math.floor(Math.random()\*10));

//memberikan perintah kepada MC sampah dengan mouse

sampahMC.addEventListener(MouseEvent.MOUSE\_DOWN, tekanMouse);

sampahMC.addEventListener(MouseEvent.MOUSE\_UP, lepasMouse);

addChild(sampahMC);

}

//tombol retry

retryBtn.visible = false;

retryBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ulangi);

}

function tekanMouse(e:MouseEvent):void{

var ob:Object = e.currentTarget;

ob.startDrag();

}

function lepasMouse(e:MouseEvent):void{

var ob:Object = e.currentTarget;

ob.stopDrag();

//menghitung jarak dengan movieclip tong sampah

var jarak1:int = Math.sqrt((ob.x - tong1.x)\*(ob.x - tong1.x)+(ob.y - tong1.y)\*(ob.y - tong1.y));

var jarak2:int = Math.sqrt((ob.x - tong2.x)\*(ob.x - tong2.x)+(ob.y - tong2.y)\*(ob.y - tong2.y));

if (jarak1 < 100 || jarak2 < 100){

//menentukan nilai berdasarkan frame (1-5 non organik, 6 - 10 organik)

if ((ob.currentFrame < 6 && jarak1 < 100) || (ob.currentFrame > 5 && jarak2 < 100)){

//memasukkan ke tempat yang benar

nilaiBenar++;

}

sampahMasuk++;

if (sampahMasuk >= jumlahSampah) tampilkanScore();

//hapus objek

ob.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE\_DOWN, tekanMouse);

ob.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE\_UP, lepasMouse);

removeChild(DisplayObject(ob));

}else{

//jika jarak lebih dari 100 sampah kembali ke posisi semula

ob.x = ob.awalX;

ob.y = ob.awalY;

}

}

function tampilkanScore(){

papanScore = new scoreMC;

papanScore.x = 400;

papanScore.y = 240;

papanScore.nilaiBenar.text = String(nilaiBenar);

papanScore.nilaiSalah.text = String(jumlahSampah-nilaiBenar);

//menentukan bintang

if (nilaiBenar/jumlahSampah > 0.8){

papanScore.bintang.gotoAndStop(3);

}else if (nilaiBenar/jumlahSampah > 0.4){

papanScore.bintang.gotoAndStop(2);

}else{

papanScore.bintang.gotoAndStop(1);

}

//tampilkan papanScore ke layar

addChild(papanScore);

//tampilkan tombol retry

retryBtn.visible = true;

}

function ulangi(e:MouseEvent):void{

//hapus papanScore

removeChild(papanScore);

setup();

}

setup();