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();