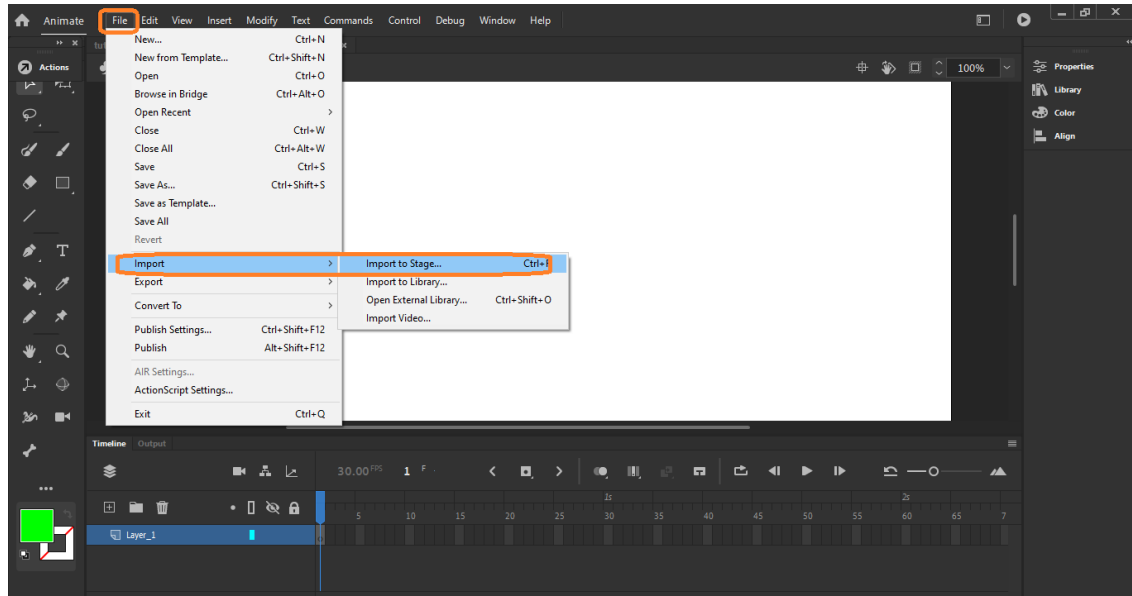
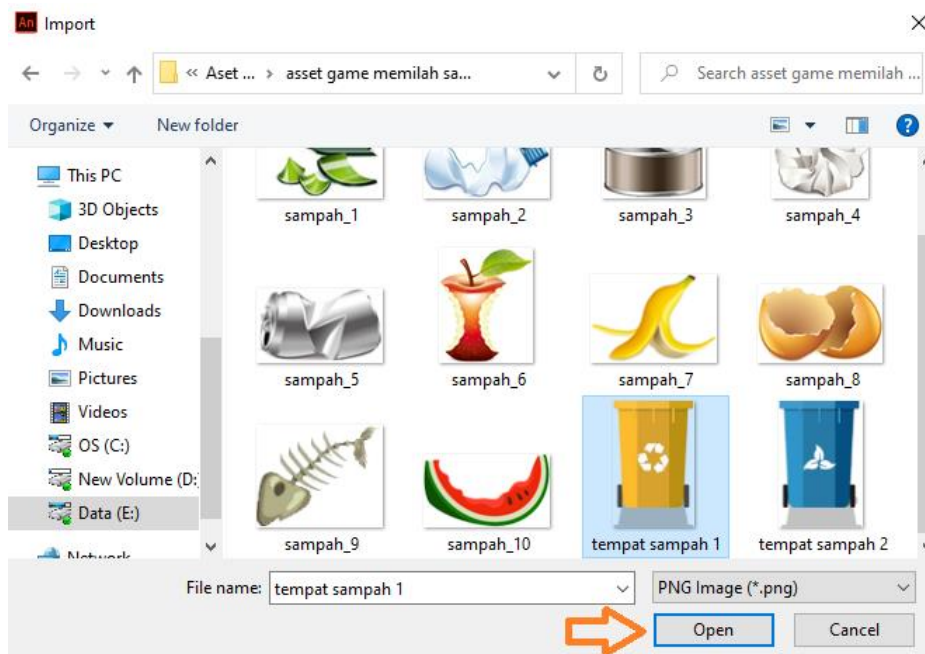


## PERTEMUAN 4 – 1 APRIL 2022

1. Buatlah project baru pada adobe animate, kemudian pilih Platform Type **ActionScript 3.0**, klik **Create**.
2. Langkah selanjutnya pilih objek gambar dengan mengklik **File > Import > Import to Stage**. Lihat gambar berikut:



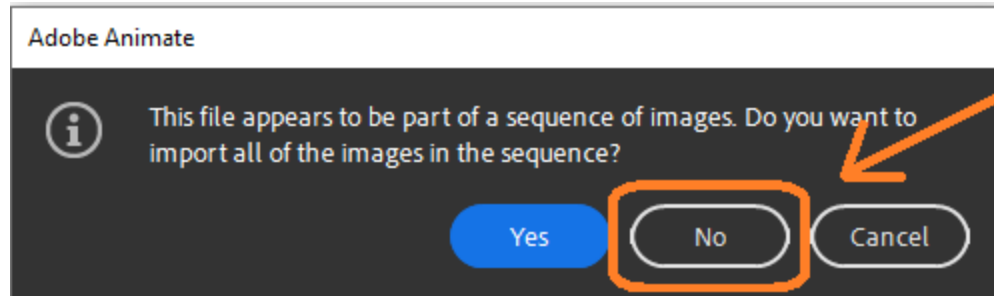
3. Pilih gambar **tempat sampah 1**, kemudian klik open. Lihat gambar berikut: File kebutuhan gambar-gambar bias di akses di **welearn**.



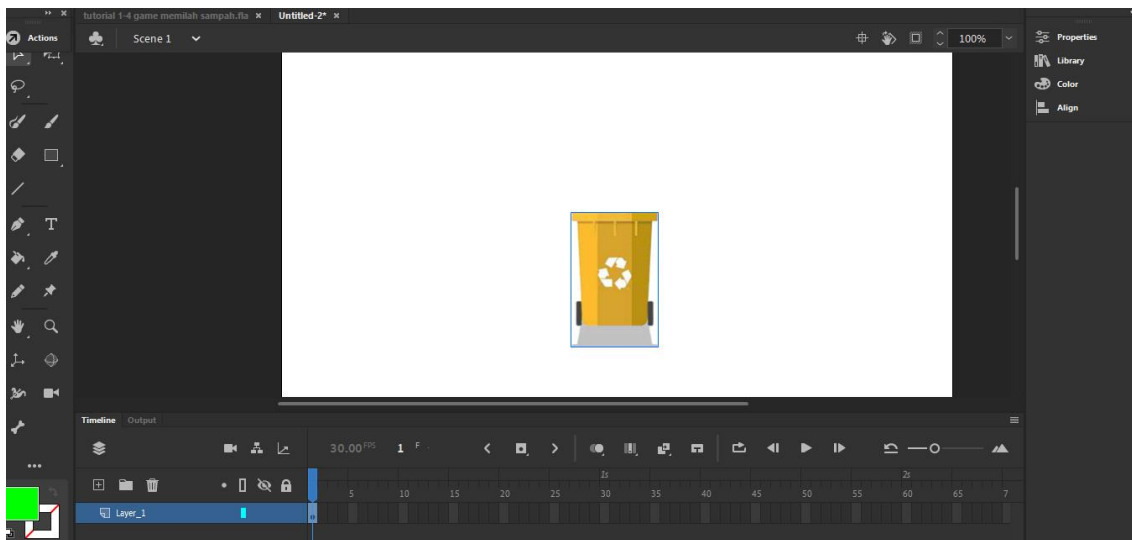
Ketika kita memilih gambar **tempat sampah 1**, maka akan tampil peringatan bahwa file merupakan bagian dari urutan gambar, karena pada kumpulan gambar tersebut dibuat

## PERTEMUAN 4 – 1 APRIL 2022

berurutan seperti **tempat sampah 1** dan **tempat sampah 2**. Jika kita pilih **Yes** maka 2 gambar tersebut akan terimport secara bersamaan, jika kita pilih **No** maka hanya satu gambar saja yang terimport. Pada studi kasus ini kita pilih **No** karena movie clip **tempat sampah** akan kita buat secara terpisah. Lihat gambar berikut:

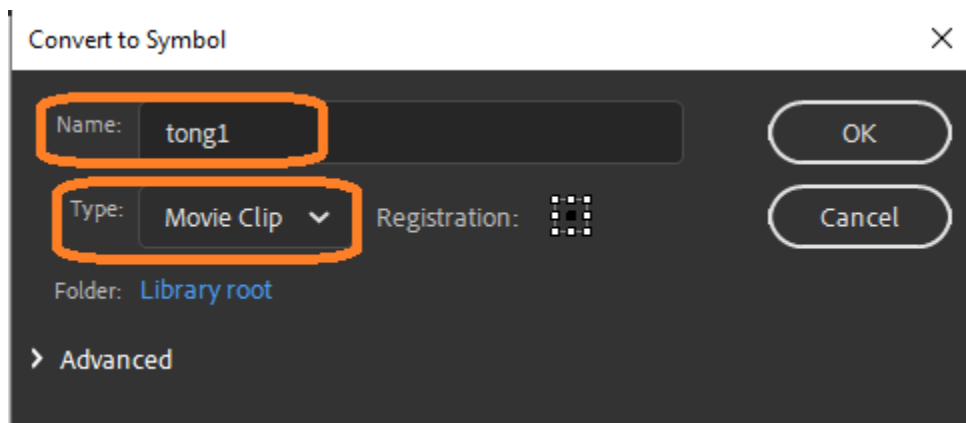
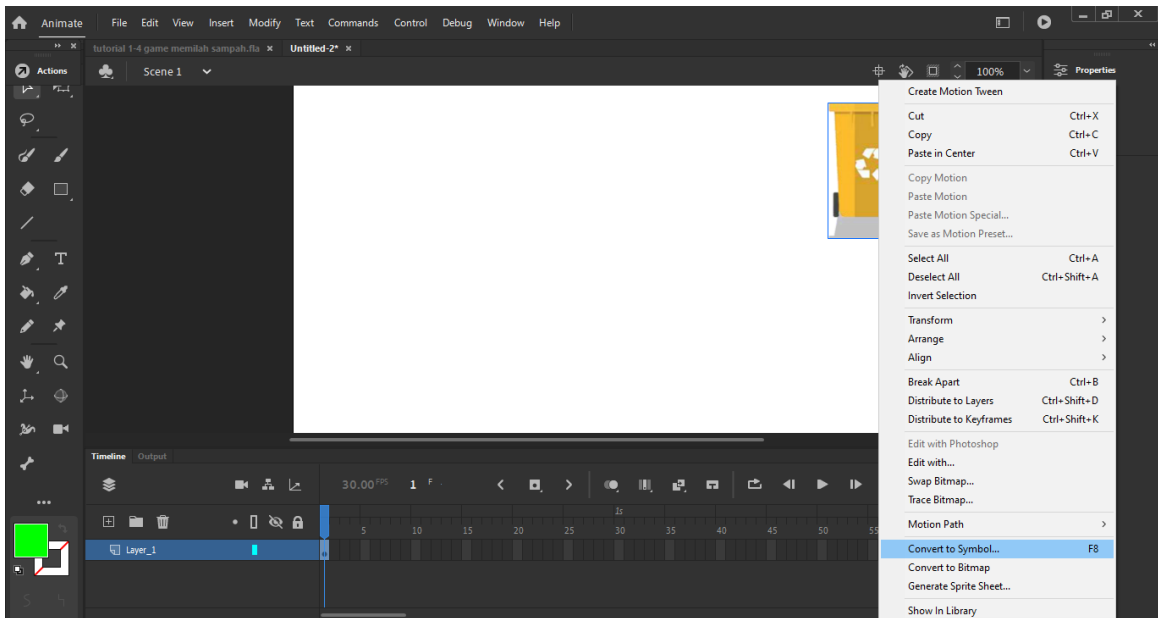


4. Setelah gambar di import maka pada halaman adobe animate akan tampil seperti gambar berikut ini:

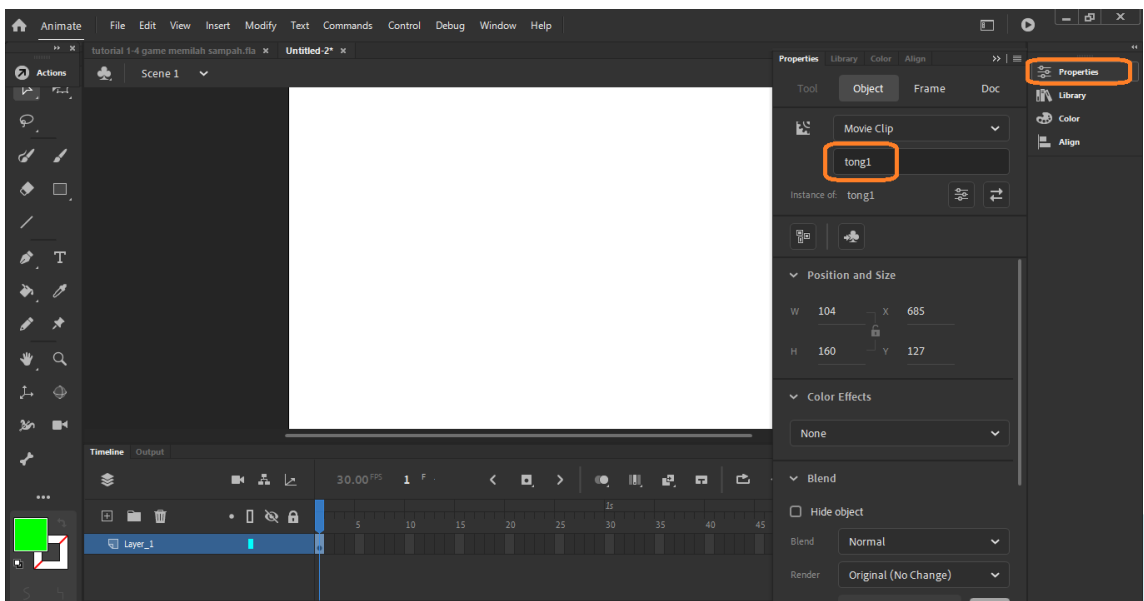


5. Langkah selanjutnya, klik kanan pada badan objek tempat sampah kemudian pilih **Convert to Symbol**. Ubah Name menjadi **tong1** dan pilih Type **Movie Clip**, Klik OK. Lihat gambar berikut:

## PERTEMUAN 4 – 1 APRIL 2022

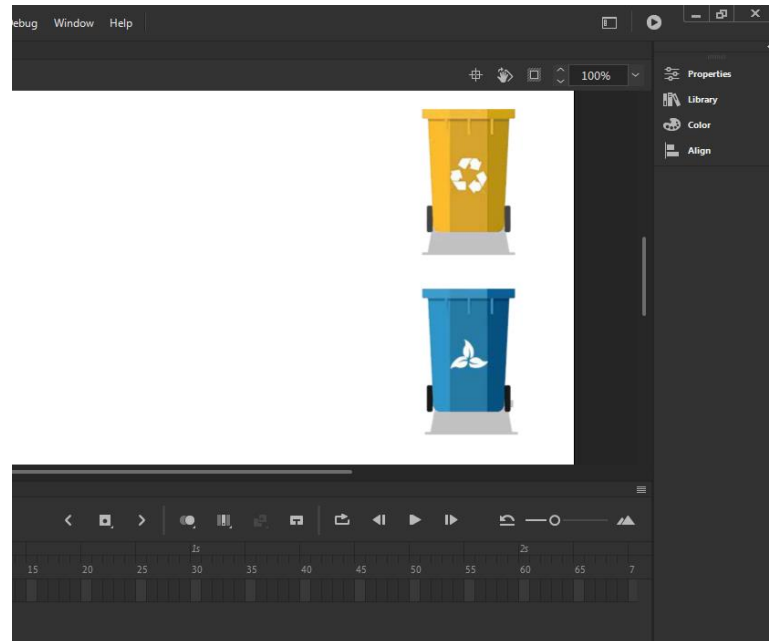


6. Setelah **Covert to Symbol**, selanjutnya pilih **Properties** yang ada pada pojok kanan atas. Dibawah movie clip terdapat texbox kosong, isi texbox tersebut dengan nama **tong1** dan tekan Enter, Lihat gambar berikut:

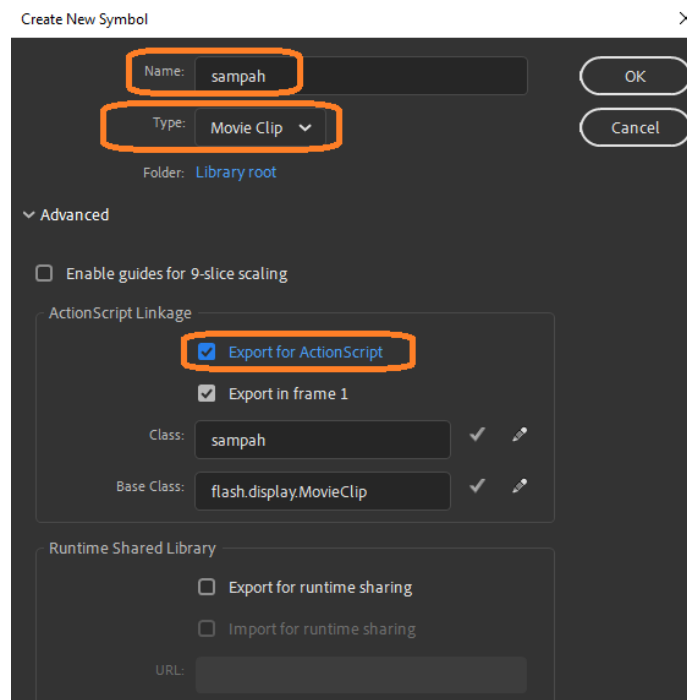


## PERTEMUAN 4 – 1 APRIL 2022

7. Kemudian selanjutnya kita import gambar **tempat sampah 2**. Lakukan langkah yang sama seperti yang telah kita buat pada gambar **tempat sampah 1**. Lihat gambar berikut:

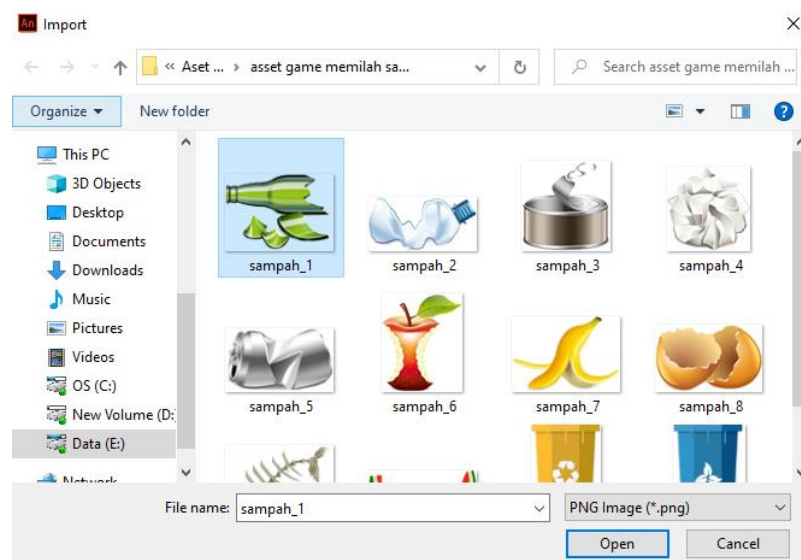
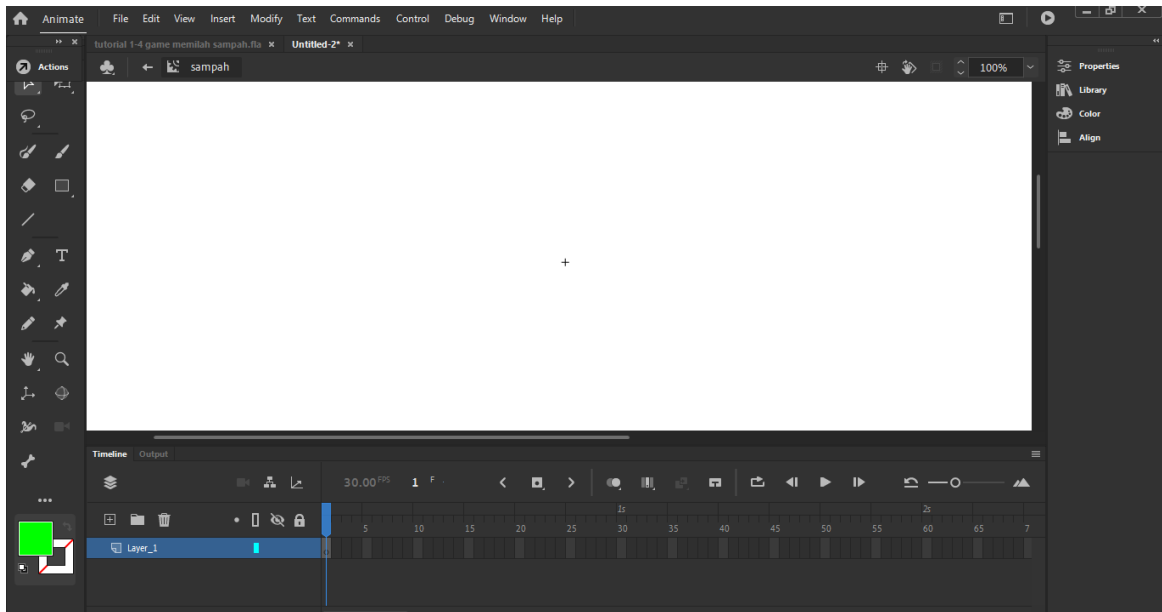


8. Selanjutnya kita akan membuat scene baru yaitu scene sampah yang berisi objek2 gambar sampah dengan cara klik **Insert > New Symbol** pada menu bagian atas. Kemudian ubah Name menjadi **Sampah**, Type **Movie Clip** dan centang pada bagian **Export for ActionScript** lalu klik **OK**. Lihat gambar berikut:



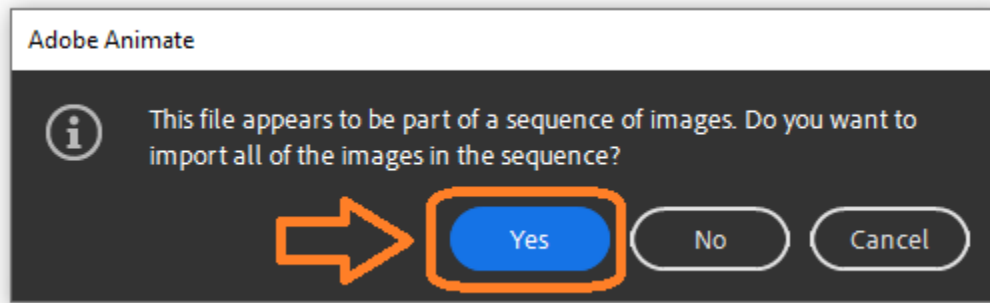
## PERTEMUAN 4 – 1 APRIL 2022

- Setelah membuat scene Sampah maka akan tampil halaman kosong. Pada scene ini kita import file-file gambar sampah, caranya seperti kita mengimport gambar sebelumnya. Pilih salah satu gambar sampah kemudian klik **Open**. Lihat gambar berikut ini:

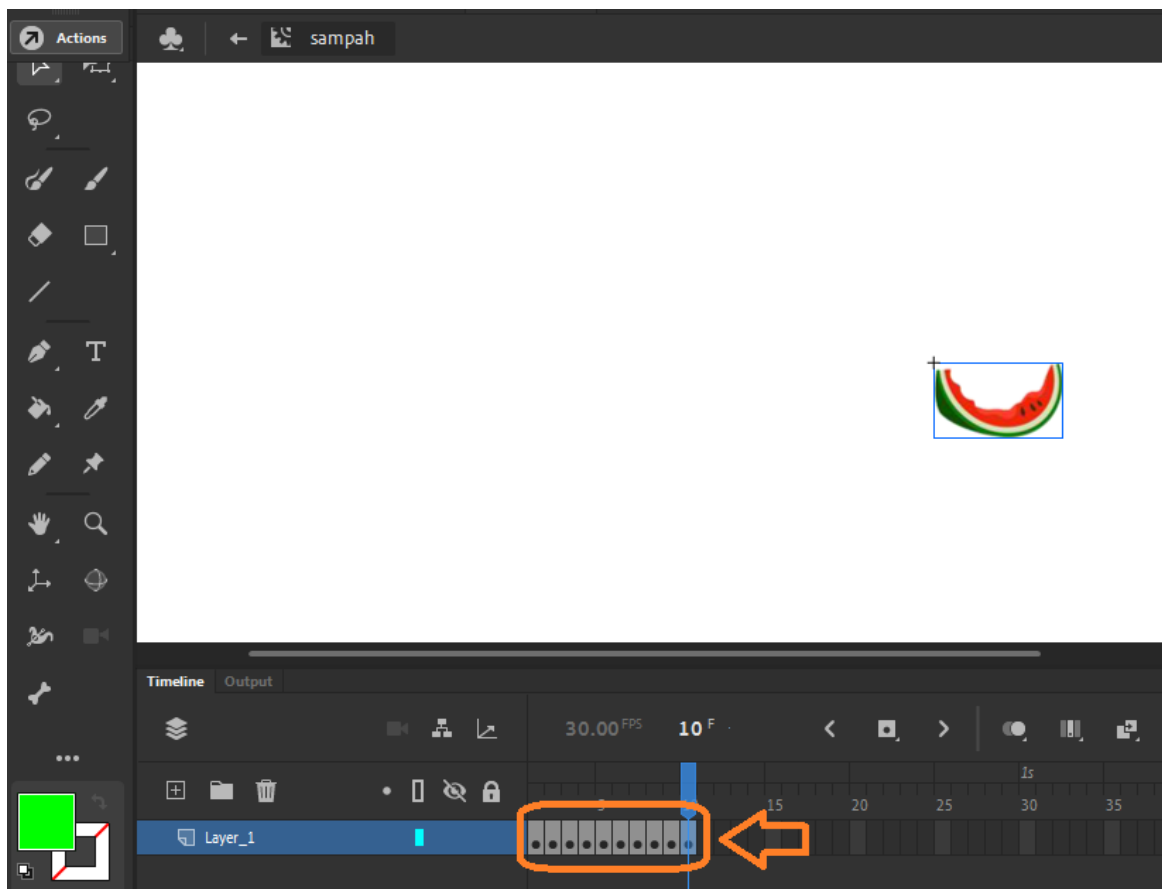


- Setelah klik **Open**, maka akan tampil peringatan bahwa file merupakan bagian dari urutan gambar. Jadi disini kita pilih import seluruh gambar sampah dengan cara mengklik **Yes**. Lihat gambar berikut:

## PERTEMUAN 4 – 1 APRIL 2022

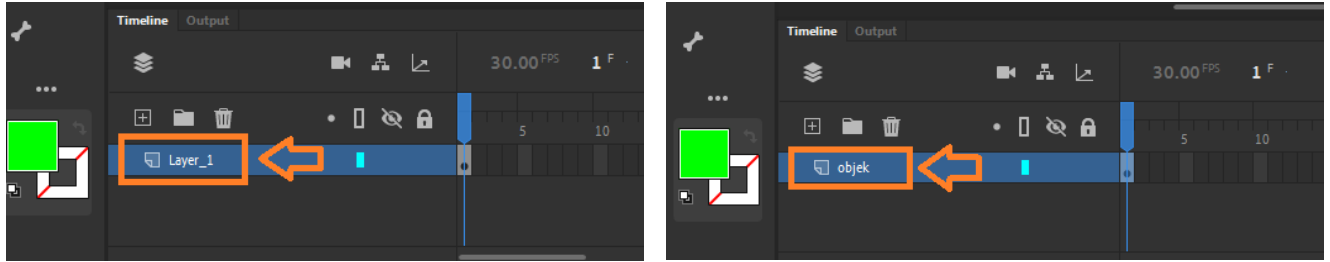


11. Setelah klik **Yes** maka semua gambar sampah akan terimport pada scene sampah. Lihat gambar berikut:

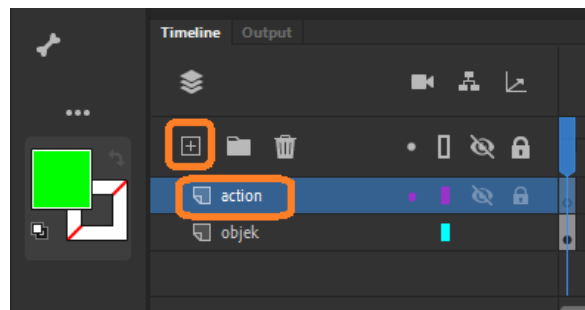


12. Selanjutnya kita akan kembali ke Scene awal dengan cara tekan Ctrl+E  
13. Ubah nama **Layer\_1** menjadi **objek**. Objek disini adalah gambar yang telah kita import sebelumnya.

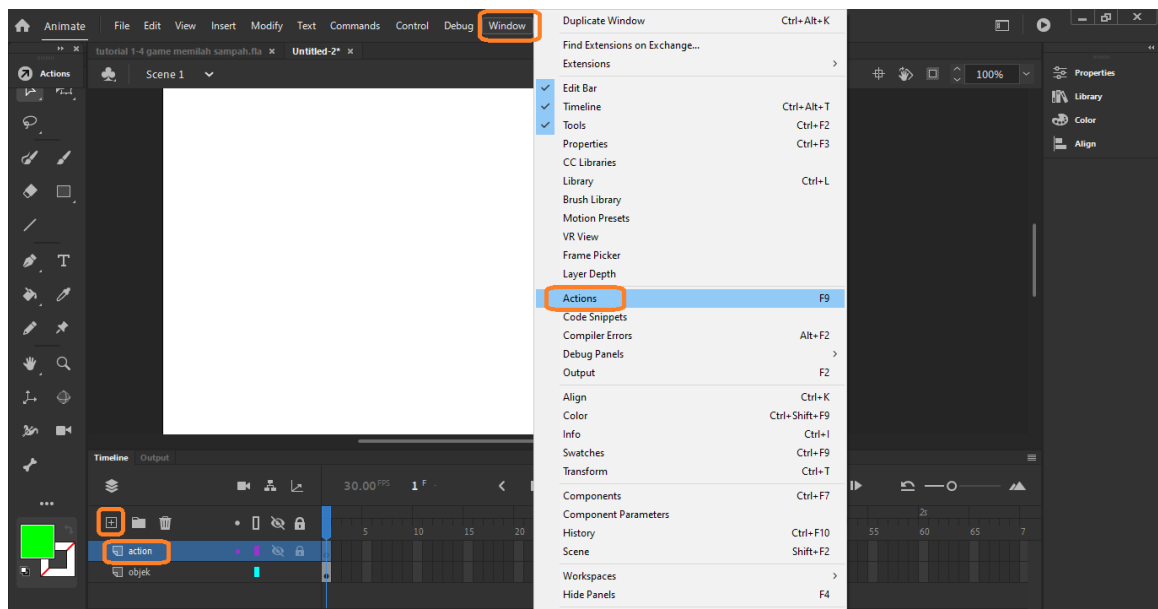
## PERTEMUAN 4 – 1 APRIL 2022



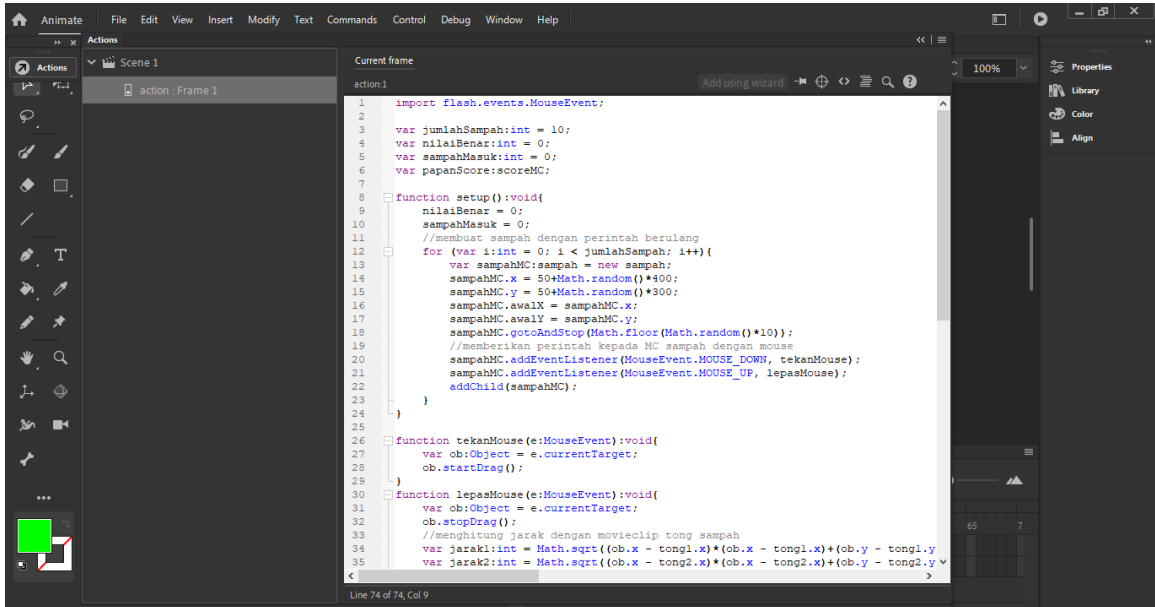
14. Kemudian tambahkan layer baru dan ubah nama layer tersebut menjadi **Action**.



15. Kemudian kita akan menambahkan script dengan mengklik **Window** dan pilih **Action** atau tekan **F9**. Maka akan tampil text editor untuk menampung script. Lihat gambar berikut:



## PERTEMUAN 4 – 1 APRIL 2022



```
1 import flash.events.MouseEvent;
2
3 var jumlahSampah:int = 10;
4 var nilaiBenar:int = 0;
5 var sampahMasuk:int = 0;
6 var papanScore:scoreMC;
7
8 function setup():void{
9     nilaiBenar = 0;
10    sampahMasuk = 0;
11    //membuat sampah dengan perintah berulang
12    for (var i:int = 0; i < jumlahSampah; i++){
13        var sampahMC:sampah = new sampah;
14        sampahMC.x = 50+Math.random()*400;
15        sampahMC.y = 50+Math.random()*300;
16        sampahMC.awalX = sampahMC.x;
17        sampahMC.awalY = sampahMC.y;
18        sampahMC.gotoAndStop(Math.floor(Math.random()*10));
19        //memberikan perintah kepada MC sampah dengan mouse
20        sampahMC.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tekanMouse);
21        sampahMC.addEventListener(MouseEvent.CLICK, lepasMouse);
22        addChild(sampahMC);
23    }
24 }
25
26 function tekanMouse(e:MouseEvent):void{
27     var ob:Object = e.currentTarget;
28     ob.startDrag();
29 }
30
31 function lepasMouse(e:MouseEvent):void{
32     var ob:Object = e.currentTarget;
33     ob.stopDrag();
34     //menghitung jarak dengan movieclip tong sampah
35     var jarak1:int = Math.sqrt((ob.x - tong1.x)*(ob.x - tong1.x)+(ob.y - tong1.y - tong1.y));
36     var jarak2:int = Math.sqrt((ob.x - tong2.x)*(ob.x - tong2.x)+(ob.y - tong2.y - tong2.y));
```

```
import flash.events.MouseEvent;

var jumlahSampah:int = 10;

function setup():void{
    //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.CLICK, tekanMouse);
        sampahMC.addEventListener(MouseEvent.CLICK, lepasMouse);
        addChild(sampahMC);
    }
}

function tekanMouse(e:MouseEvent):void{
    var ob:Object = e.currentTarget;
    ob.startDrag();
}

function lepasMouse(e:MouseEvent):void{
    var ob:Object = e.currentTarget;
    ob.stopDrag();
}
```



## PERTEMUAN 4 – 1 APRIL 2022

```
//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){
    //hapus objek
    ob.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, tekanMouse);
    ob.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, lepasMouse);
    removeChild(DisplayObject(ob));
}else{
    //jika jarak lebih dari 100 sampah kembali ke posisi semula
    ob.x = ob.awalX;
    ob.y = ob.awalY;
}
}
setup();
```

16. Jalankan program dengan menekan Ctrl+Enter, jika proses dan script sesuai maka program berjalan dengan baik. Lihat gambar berikut:



Cara memainkan game memilah sampah adalah dengan cara drag and drop, tekan sampah dan arahkan ke tong sampah organik atau non organik.

## PERTEMUAN 4 – 1 APRIL 2022

### Referensi

Wibawanto, Wandah. 2018. Membuat Berbagai Game Android dengan Adobe Animate. Yogyakarta: Andi Offset