

```
import flash.events.Event;

import flash.events.MouseEvent;

import flash.display.MovieClip;

//membuat penyimpan soal dalam bentuk array

var soalAcak:Array;

var jawabAcak:Array;

var drag:Boolean = false;

var jawab:int;

var jawabBenar:int = 0;

var fps:int = 30; //frame per second

var waktu:int = 0;

var waktuGame:int = 30; //waktu permainan dalam detik

var waktuMaks:int = 30;

var gameAktif:Boolean = true;

var hasilMC:MovieClip;

function acakSoal():void{

    //fungsi untuk mengacak soal agar tidak muncul soal yang sama

    soalAcak = new Array;

    //membuat bilangan urut dari 1 - 14 (14 adalah jumlah gambar di MC hewanMC)

    for (var i:int = 1; i <= 14; i++){

        soalAcak.push(i);

    }

    //mengacak soal
```

```

for (i = 0; i < soalAcak.length; i++){

    var no1:int = Math.floor(Math.random()*soalAcak.length);
    var no2:int = Math.floor(Math.random()*soalAcak.length);
    var temp:int = soalAcak[no1];
    soalAcak[no1] = soalAcak[no2];
    soalAcak[no2] = temp;

}

}

function acakJawaban():void{

    //mengeset array jawab acak sesuai soal (3 soal)
    jawabAcak = new Array;
    for (var i:int = 0; i < 3; i++){
        jawabAcak.push(soalAcak[i]);
    }

    //mengacak jawaban
    for (i = 0; i < jawabAcak.length; i++){
        var no1:int = Math.floor(Math.random()*jawabAcak.length);
        var no2:int = Math.floor(Math.random()*jawabAcak.length);
        var temp:int = jawabAcak[no1];
        jawabAcak[no1] = jawabAcak[no2];
        jawabAcak[no2] = temp;
    }

}

function setup():void{

    //atur variabel awal

```

```
    jawabBenar = 0;

    waktuGame = waktuMaks;

    gameAktif = true;

    pengaturWaktu.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, aturWaktu);

    acakSoal();

    acakJawaban();

    hewan1.gotoAndStop(soalAcak[0]);

    hewan2.gotoAndStop(soalAcak[1]);

    hewan3.gotoAndStop(soalAcak[2]);

    nama1.gotoAndStop(jawabAcak[0]);

    nama2.gotoAndStop(jawabAcak[1]);

    nama3.gotoAndStop(jawabAcak[2]);

    //menambahkan listener

    hewan1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tekanMouse);

    hewan2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tekanMouse);

    hewan3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tekanMouse);

}

function tambahGaris(px:int, py:int):void{

    var garis:garisMC = new garisMC;

    garis.x = px;

    garis.y = py;

    garis.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, aturGaris);

    addChild(garis);

}
```

```

function aturGaris(e:Event):void{

    var ob:Object = e.currentTarget;

    //menentukan rotasi berdasarkan posisi mouse ketika drag

    if (drag){

        var dx:int = mouseX - ob.x;

        var dy:int = mouseY - ob.y;

        var sudut:int = Math.atan2(dy, dx)*180/Math.PI;

        var jarak:int = Math.sqrt(dx*dx + dy*dy);

        ob.rotation = sudut;

        ob.scaleX = jarak/100;

    }else{

        //ketika mouse dilepaskan lakukan deteksi dengan MC nama

        if ((nama1.hitTestPoint(mouseX, mouseY, true) && nama1.currentFrame == jawab) ||
(nama2.hitTestPoint(mouseX, mouseY, true) && nama2.currentFrame == jawab) ||
(nama3.hitTestPoint(mouseX, mouseY, true) && nama3.currentFrame == jawab)){

            //jawaban benar

            jawabBenar++;

            if (jawabBenar >= 3)tampilkanHasil(true);

            ob.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, aturGaris);

        }else{

            ob.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, aturGaris);

            removeChild(DisplayObject(ob));

        }

    }

}

function tekanMouse(e:Event):void{

```

```

var ob:Object = e.currentTarget;

if (!drag && !ob.benar && gameAktif) {
    drag = true;
    jawab = ob.currentFrame;
    tambahGaris(ob.x+64, ob.y+64);
}
}

function lepasMouse(e:MouseEvent):void{
    drag = false;
}

function aturWaktu(e:Event):void{
    if (gameAktif){
        waktu++;
        if (waktu > fps){
            waktu = 0;
            waktuGame--;
            if (waktuGame <= 0){
                //waktu habis
                tampilkanHasil(false);
                pengaturWaktu.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, aturWaktu);
            }
        }
        //tampilkan dalam movieclip pengaturWaktu
        pengaturWaktu.barMC.scaleX = waktuGame/waktuMaks;
    }
}

```

```
}  
  
function tampilkanHasil(menang:Boolean):void{  
    gameAktif = false;  
  
    //hasil jika menang  
    if (menang){  
        hasilMC = new scoreMC;  
  
        //menentukan bintang  
        if (waktuGame/waktuMaks > 0.5){  
            hasilMC.bintang.gotoAndStop(3);  
        }else if (waktuGame/waktuMaks > 0.3){  
            hasilMC.bintang.gotoAndStop(2);  
        }else{  
            hasilMC.bintang.gotoAndStop(1);  
        }  
    }else{  
        hasilMC = new gagalMC;  
    }  
  
    hasilMC.x = 400;  
    hasilMC.y = 240;  
    hasilMC.retryBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ulangi);  
    addChild(hasilMC);  
}
```

```
function ulangi(e:MouseEvent):void{  
    //menghapus hasil
```

```
hasilMC.retryBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ulangi);  
removeChild(hasilMC);  
//menghapus garis yang sudah ada  
while (numChildren > 8){  
    removeChild(getChildAt(numChildren-1));  
}  
//mengulangi permainan  
setup();  
}  
stage.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, lepasMouse);  
setup();
```