KOMPUTER

Algoritma Pemrograman

SMP Kelas 8

Kode Control, Input, dan Variable

Kalian dapat mengatur berapa banyak kode berulang dan kondisi dari objek/sprite dengan kode Control. Dengan kode ini, diharapkan kalian dapat mengatur kode program dengan lebih baik. Kode Control yang tepat akan membuat program kalian menjadi lebih sederhana karena kalian tidak perlu menuliskan hal yang sama berulang kali. Akan tetapi, kalian harus memperhatikan bahwa ada kode Control yang dapat berulang secara tidak terbatas dan terbatas. Maka, kalian harus dapat berhati-hati dalam menggunakannya.

Apa itu input?

Input adalah sebuah proses yang digunakan untuk meminta masukan dari pengguna dan hasil masukannya akan disimpan dalam sebuah variabel. Input pada Scratch menggunakan blok [ask and wait] pada kategori Sensing dan dapat ditempatkan pada blok kode sprite manapun.

Apa itu Variable?

Variabel adalah sebuah nama yang digunakan untuk menyimpan sebuah nilai, dan nilai yang disimpan dapat diubah dengan blok [set variable to] atau [change variable by]. Variable dapat dikenali di semua Sprite(global variable) atau hanya dikenali di Sprite yang aktif saat Variable dibuat (local variable).

Apa itu Control?

Kode Control pada Scratch dapat mengatur jalannya program, yaitu pengulangan dan kondisi. Dengan kode Control yang tepat, kode program yang dibuat dapat menjadi lebih sederhana.