Kit Kodingmu Unplugged: Level 3 Perulangan

Blok ULANGI ... KALI: tulis sekali, jalankan berkali-kali.

Isi kit (lengkapi dengan kit Level 2: Papan Laut, token kapal/TUJUAN/pulau, Kartu Blok MAJU dan PUTAR)

- Hal. 2 Blok ULANGI: Kepala ULANGI (dengan jendela angka), kartu AKHIR ULANGI (ekor), Batang ULANGI, dan Kartu Angka 2-10.
- Hal. 3 Kartu Blok tambahan (MAJU, PUTAR KIRI, PUTAR KANAN) dan token tambahan: 20 pulau, 8 sampah.
- Hal. 4-5 Kartu Misi 3.1, 3.2, 3.3 dan Misi Buatanku (dilipat, kunci di belakang).

Cara merakit Blok ULANGI

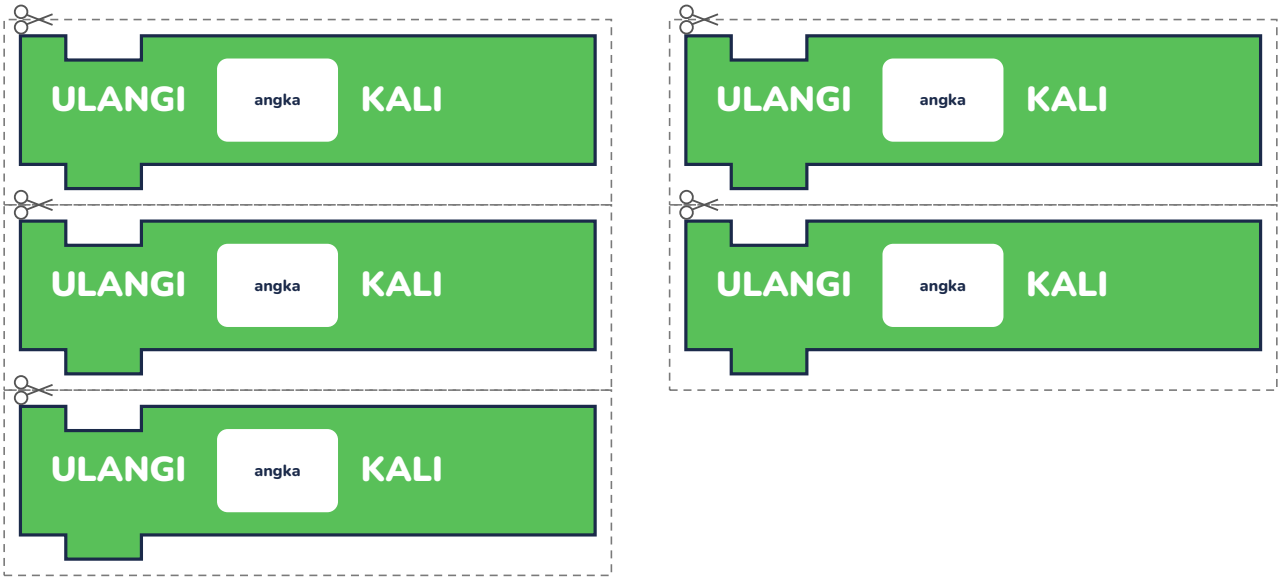
1. Taruh Kepala ULANGI. Selipkan Kartu Angka di jendelanya (misalnya 4).
2. Susun blok-blok yang diulang di bawah kepala, sedikit menjorok ke kanan.
3. Tempel Batang ULANGI di sisi kiri blok-blok itu (satu batang untuk setiap blok di dalamnya).
4. Tutup dengan kartu AKHIR ULANGI (ekor). Semua yang diapit kepala dan AKHIR ULANGI akan diulang.
5. ULANGI boleh berada di dalam ULANGI: susun satu ULANGI lengkap di dalam ULANGI lainnya.

Peran tambahan: PENGHITUNG

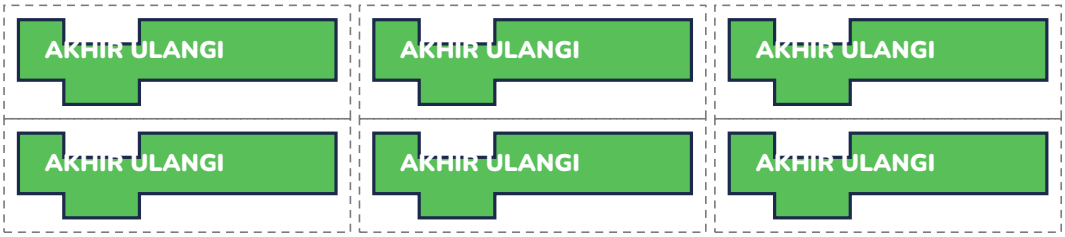
Setiap kali isi ULANGI selesai dijalankan, Penghitung membuat satu turus (|) di kertas. Saat jumlah turus sama dengan angka di Kepala ULANGI, kapal lanjut ke blok setelah kartu AKHIR ULANGI.

Blok ULANGI

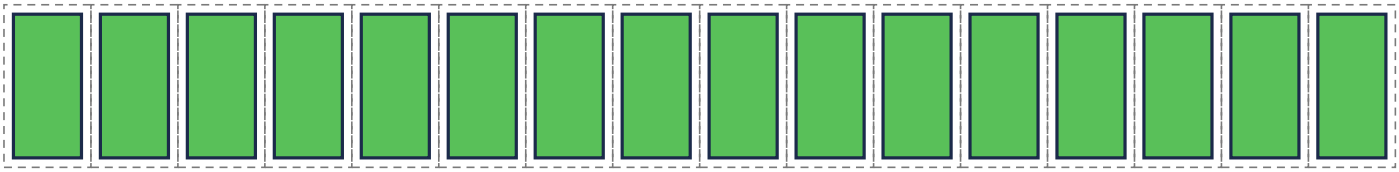
Kepala + Batang + AKHIR ULANGI. Gunting di garis putus-putus; jendela putih di kepala untuk Kartu Angka.



Kartu AKHIR ULANGI (ekor)



Batang ULANGI (tempel di sisi kiri blok yang diulang)



Kartu Angka (selipkan di jendela Kepala ULANGI)



Kartu Blok dan Token Tambahan

Program dengan ULANGI butuh blok lebih sedikit, tetapi isi ULANGI-nya tetap perlu blok MAJU dan PUTAR.

MAJU 1 LANGKAH	MAJU 1 LANGKAH	MAJU 1 LANGKAH
MAJU 1 LANGKAH	MAJU 1 LANGKAH	MAJU 1 LANGKAH
PUTAR KANAN	PUTAR KANAN	PUTAR KANAN
PUTAR KIRI	PUTAR KIRI	PUTAR KIRI

Token tambahan (ukuran sama dengan kit Level 2)



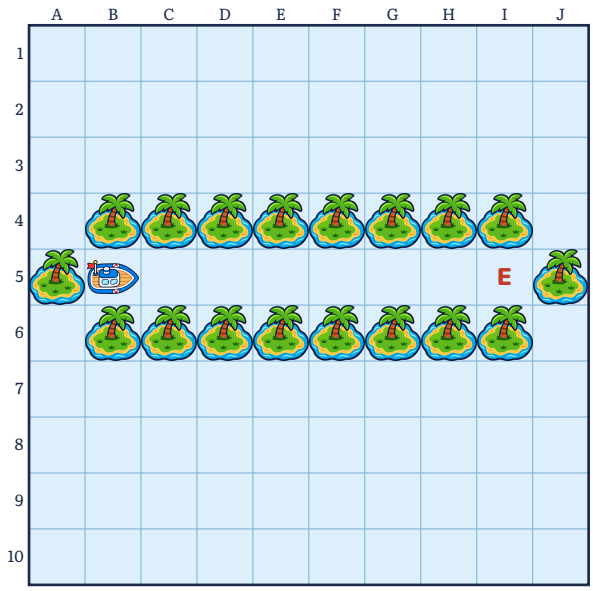
Kartu Misi Level 3

Potong garis luar, lipat di garis putus-putus, lem ke kardus tipis. Kunci jadi bagian belakang kartu.

LEVEL 3 PERULANGAN

Misi 3.1: Sungai Panjang

Kapal di B5 menghadap KANAN. TUJUAN di I5.
Pasang 18 token pulau sesuai peta.



KUNCI Misi 3.1 (untuk guru)

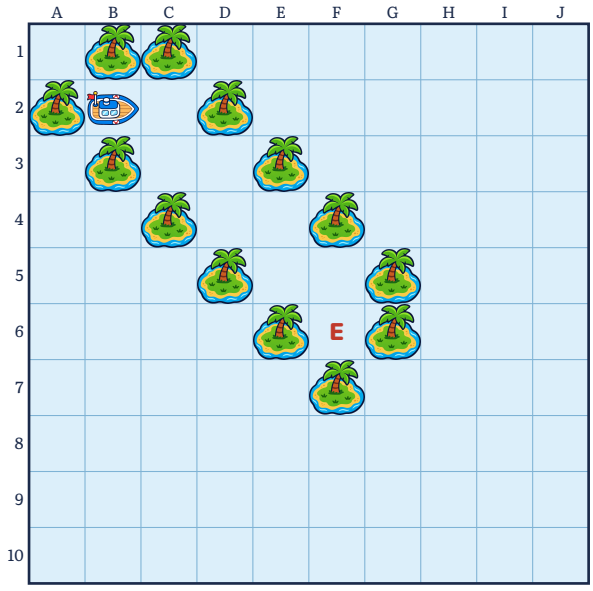
1. ULANGI 7 KALI
   2. MAJU 1 LANGKAH

2 blok dengan ULANGI (tanpa ULANGI: 7 blok).
Sudah diuji simulator. Program lain benar jika kapal tiba di E.

LEVEL 3 PERULANGAN

Misi 3.2: Tangga Sungai

Kapal di B2 menghadap KANAN. TUJUAN di F6.
Pasang 13 token pulau sesuai peta.



KUNCI Misi 3.2 (untuk guru)

1. ULANGI 4 KALI
   2. MAJU 1 LANGKAH
   3. PUTAR KANAN
   4. MAJU 1 LANGKAH
   5. PUTAR KIRI

5 blok dengan ULANGI (tanpa ULANGI: 16 blok).
Sudah diuji simulator. Program lain benar jika kapal tiba di E.

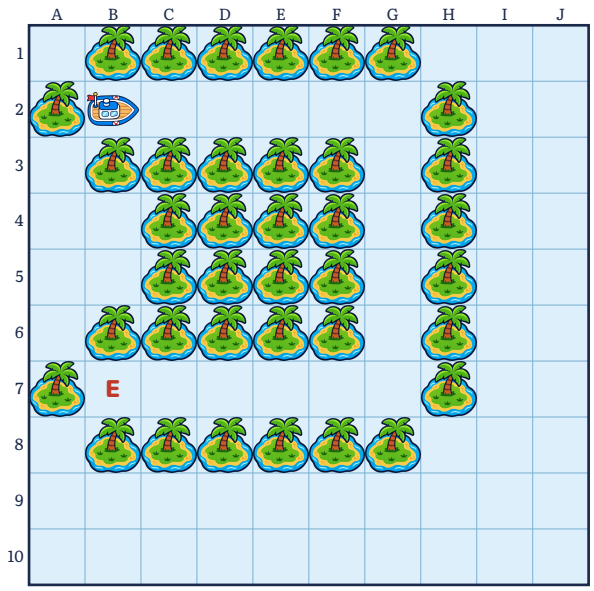
Kartu Misi Level 3 (lanjutan)

Potong garis luar, lipat di garis putus-putus, lem ke kardus tipis. Kunci jadi bagian belakang kartu.

LEVEL 3 PERULANGAN

Misi 3.3: Mengitari Pulau Besar

Kapal di B2 menghadap KANAN. TUJUAN di B7.
Pasang 38 token pulau sesuai peta.



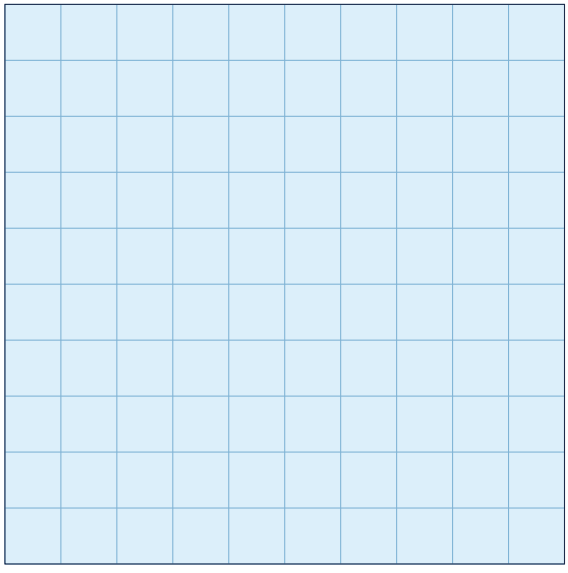
KUNCI Misi 3.3 (untuk guru)

1. ULANGI 3 KALI
    2. ULANGI 5 KALI
        3. MAJU 1 LANGKAH
    4. PUTAR KANAN

4 blok dengan ULANGI (tanpa ULANGI: 18 blok).
Sudah diuji simulator. Program lain benar jika kapal tiba di E.

LEVEL 3 PERULANGAN

Misi Buatanku: _____



KUNCI (program terpendek)