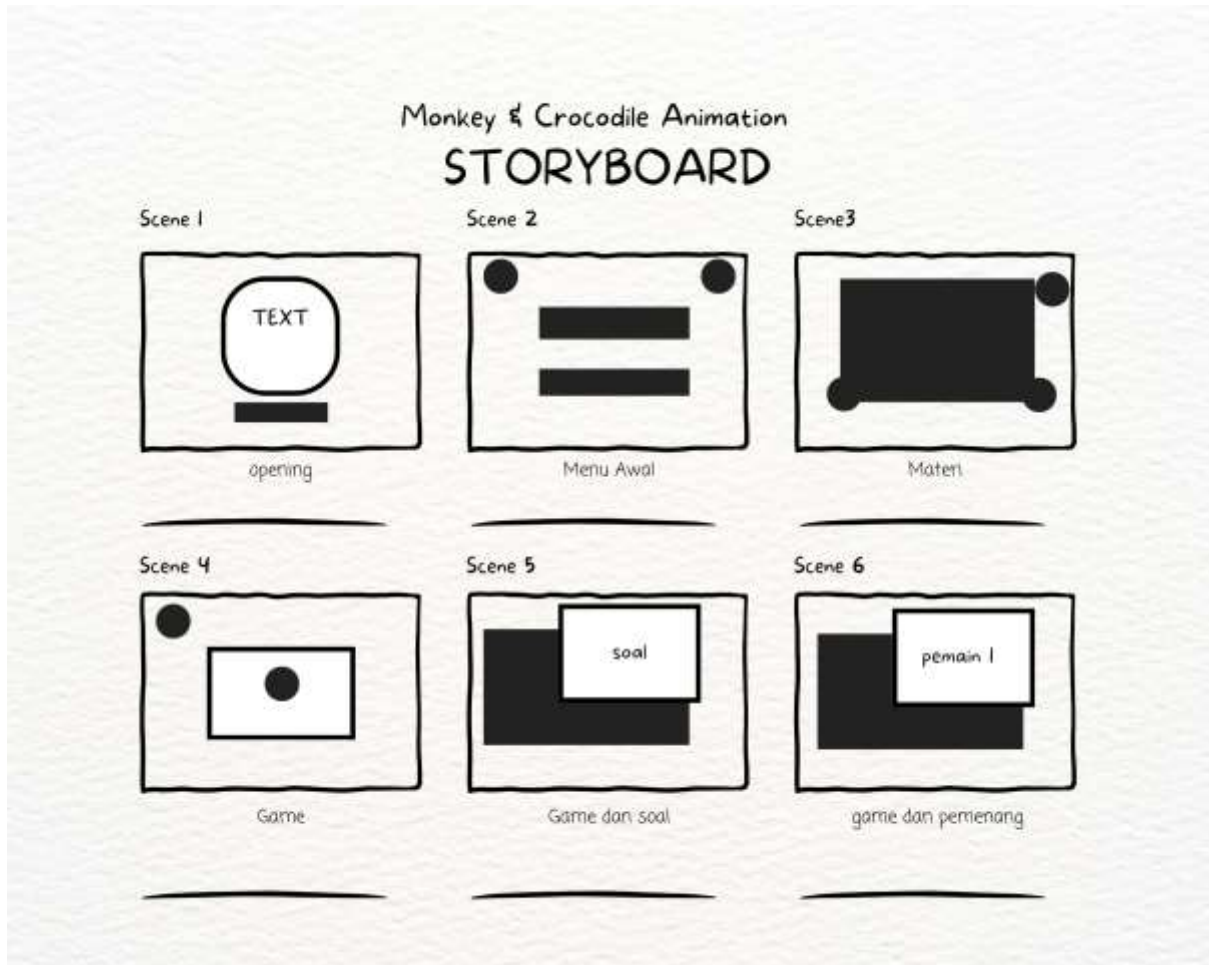
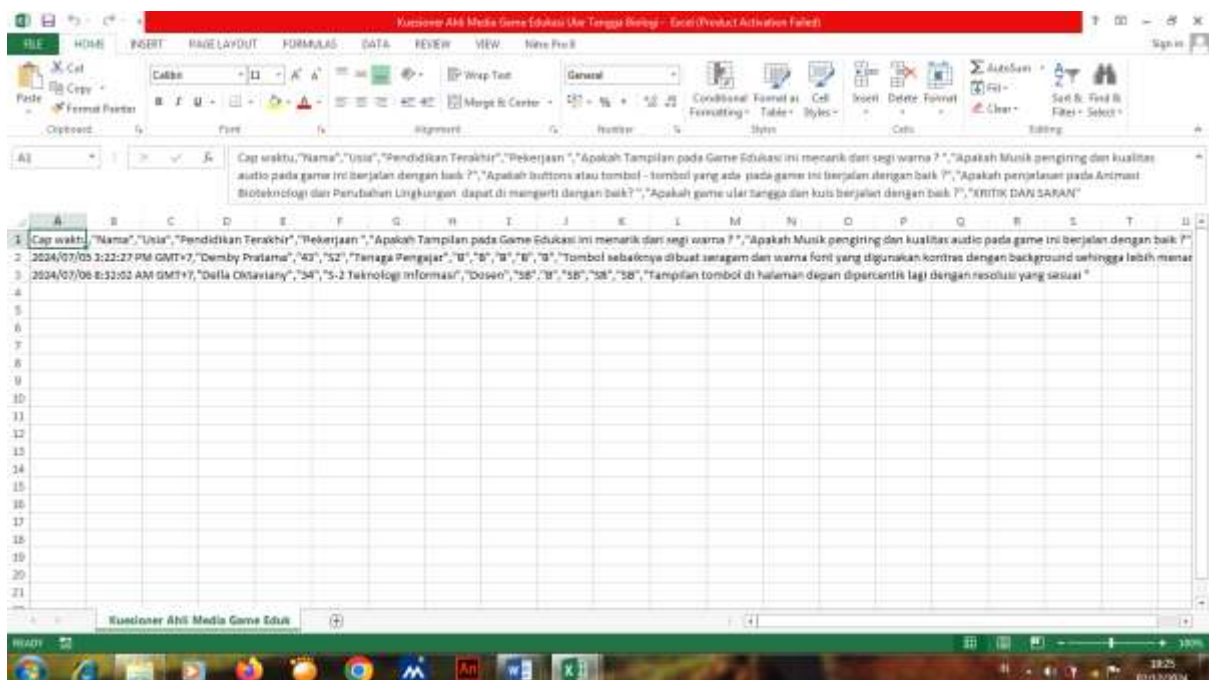


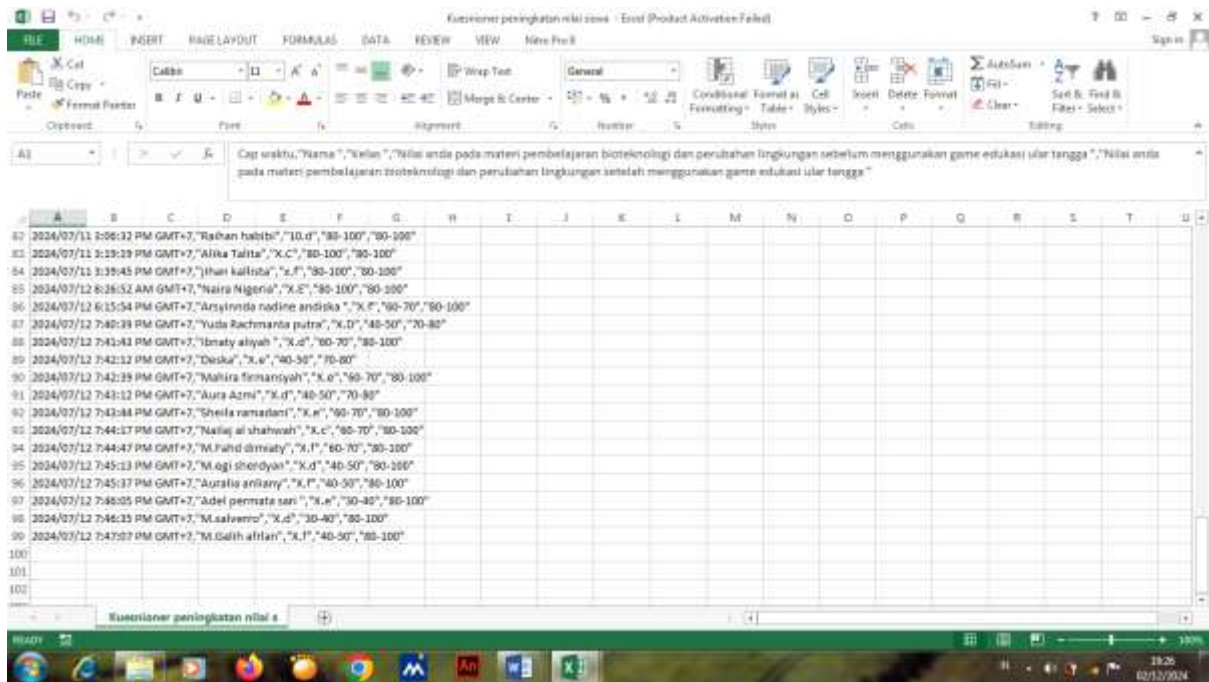
LAMPIRAN

1. Storyboard



2. Hasil Kuesioner Alpha





4.Coding

```
include "w-kuis-ulartangga-2.as";
```

```
stop();
```

```
var giliranPemain:int = 1;
```

```
var waktuTunggu:int = 0;
```

```
var dataPemain:Array;
```

```
var jumlahPemain:int = 2;
```

```
var pemain:Array = ["Pemain 1", "Pemain 2",];
```

```
var nilaiPemain:Array = [0,0,0,0]
```

```
var dadu1:Object;
```

```
var angkaDadu:int = 0;
```

```
var giliran:giliranMC;
```

```
var pemenang:pemenangMC;
```

```
var bidakAktif:Object = null;
```

```
var ularTangga:Array = [ [1,3],[4,7],[3,13],[8,11],[9,12],[14,15], [10,20] ,[15,17],[20,21],  
[18,25], [8,6], [22,24],[23,19],[26,28], [16,12]];
```

```
function lemparDadu(px:int, py:int, num:int):Object{  
    var dadu:daduMC = new daduMC;  
  
    dadu.x = px;  
    dadu.y = py;  
    dadu.num = num;  
    dadu.waktu = 0;  
    dadu.nilai = num;  
    dadu.berhenti = false;  
    dadu.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, animasiDadu);  
    addChild(dadu);  
    return dadu;  
}
```

```
function animasiDadu(e:Event):void{  
    var ob:Object = e.currentTarget;  
    ob.waktu++;  
    ob.rotation+=Math.random()*180;  
    ob.gotoAndStop(Math.ceil(Math.random()*6));  
    if (ob.waktu >= 60){  
        ob.berhenti = true;  
        ob.gotoAndStop(ob.num);  
        ob.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, animasiDadu);  
    }  
}
```

```
function setup():void{  
    giliranPemain = 1;  
    dataPemain = new Array();  
}
```

```

//letakkan bidak di petak 0
var p1:Object = getChildByName("petak1");
for (var i:int = 0; i < jumlahPemain; i++){
    var bidak:bidakMC = new bidakMC;
    bidak.x = p1.x-100;
    bidak.y = p1.y;
    bidak.posisi = 0;
    bidak.langkah = 0;
    bidak.gotoAndStop(i+1);
    addChild(bidak);
    dataPemain.push(bidak);
}
tambahGiliran(1);
}

```

```

function tambahGiliran(noPemain:int):void{
    giliran = new giliranMC;
    giliran.x = 600;
    giliran.y = -200;
    giliran.vy = 30;
    giliran.status = 0;
    giliran.bidak.gotoAndStop(noPemain);
    giliran.namaTxt.text = pemain[noPemain-1];
    giliran.lemparBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tutupGiliran);
    giliran.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, animasiGiliran);
    addChild(giliran);
}

```

```

function tutupGiliran(e:MouseEvent):void{
    if (giliran.status == 1){

```

```

        angkaDadu = Math.ceil(Math.random()*6);
        giliran.status = 2;
    }
}

function animasiGiliran(e:Event):void{
    if (giliran.status == 0){
        //animasi muncul
        if (giliran.vy > 1) giliran.vy-=0.5;
        giliran.y += giliran.vy;
        if (giliran.y > 300) giliran.status = 1;
    }
    if (giliran.status == 2){
        //animasi setelah lempar dadu di klik
        giliran.vy++;
        giliran.y += giliran.vy;
        if (giliran.y > 800){
            //hapus giliran setelah keluar dari layar
            giliran.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME,
animasiGiliran);
            removeChild(giliran);
            //munculkan dadu
            dadu1 = lemparDadu(250+Math.random()*700,
120+Math.random()*400, angkaDadu);
            addEventListener(Event.ENTER_FRAME, tungguDadu);
            waktuTunggu = 0;
        }
    }
}

function tungguDadu(e:Event):void{

```

```

if (dadu1.berhenti){
    waktuTunggu++;
    if (waktuTunggu > 60){
        removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, tungguDadu)
        //hapus dadu
        angkaDadu = dadu1.nilai;
        removeChild(DisplayObject(dadu1));
        gerakBidak(giliranPemain, angkaDadu);
    }
}

```

```

function gerakBidak(nomorPemain:int, langkah:int):void{
    var bidak:Object = dataPemain[nomorPemain-1];
    bidak.langkah = langkah;
    bidak.arah = 1;
    bidak.petakSelanjutnya = bidak.posisi + bidak.arah;
    bidak.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, animasiBidak);
}

```

```

function animasiBidak(e:Event):void{
    var bidak:Object = e.currentTarget;
    bidakAktif = bidak;
    if (bidak.langkah > 0){
        if (bidak.petakSelanjutnya <= 28){
            var petakTujuan:Object =
getChildByName("petak"+bidak.petakSelanjutnya);
            //menghitung gerakan ke petak selanjutnya
            var dx:int = petakTujuan.x - bidak.x;
            var dy:int = petakTujuan.y - bidak.y;
            var sudut:int = Math.atan2(dy, dx)*180/Math.PI;

```



```

        naikTurun = true;
    }
}
if (naikTurun){
    //tampilkan kuis
    tampilkanKuis();
}else{
    giliranPemain++;
    if (giliranPemain > jumlahPemain) giliranPemain = 1;
    tambahGiliran(giliranPemain);
}
}
}
}

```

```

function tampilkanPemenang():void{
    pemenang = new pemenangMC;
    pemenang.x = 600;
    pemenang.y = -200;
    pemenang.vy = 30;
    pemenang.status = 0;
    pemenang.bidak.gotoAndStop(giliranPemain);
    pemenang.namaTxt.text = pemain[giliranPemain-1];
    pemenang.homeBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tutupPemenang);
    pemenang.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, animasiPemenang);
    addChild(pemenang);
}

```

```

function tutupPemenang(e:MouseEvent):void{
    pemenang.status = 2;
}

```

```
}
```

```
function animasiPemenang(e:Event):void{
```

```
    if (pemenang.status == 0){
```

```
        //animasi muncul
```

```
        if (pemenang.vy > 1) pemenang.vy--;
```

```
        pemenang.y += pemenang.vy;
```

```
        if (pemenang.y > 300) pemenang.status = 1;
```

```
    }
```

```
    if (pemenang.status == 2){
```

```
        //animasi menutup
```

```
        pemenang.vy++;
```

```
        pemenang.y += pemenang.vy;
```

```
        if (pemenang.y > 800){
```

```
            //hapus pemenang setelah keluar dari layar
```

```
            pemenang.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME,  
animasiPemenang);
```

```
            removeChild(pemenang);
```

```
            //hapus bidak sebelum kembali ke halaman cover
```

```
            for (var i:int = 0; i < dataPemain.length; i++){
```

```
                removeChild(dataPemain[i]);
```

```
            }
```

```
            //kembali ke hal cover (frame 2)
```

```
            gotoAndStop(2);
```

```
        }
```

```
    }
```

```
}
```

```
setup();
```

```
setupKuis();
```