Kartu Misi Level 2

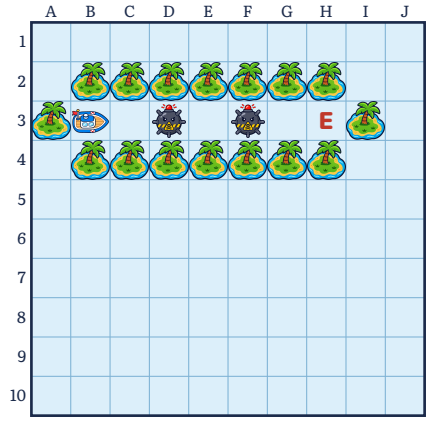
Potong garis luar, lipat di garis putus-putus, lem ke kardus tipis. Sisi kanan (kunci) jadi bagian belakang kartu.

lipat di sini

LEVEL 2 PERCABANGAN

Misi 2.1: Ranjau Terlihat

Ranjau terlihat di jalur! Tembak ranjau sebelum lewat untuk mencapai tujuan (E).



Siapkan papan:
Kapal di B3 menghadap KANAN. Token TUJUAN di H3. Token RANJAU (terlihat) di D3, F3. Pasang 16 token pulau sesuai peta.

Blok yang boleh dipakai:
MAJU 1 LANGKAH, PUTAR KIRI, PUTAR KANAN, TEMBAK. (Belum perlu JIKA.)

Konsep yang sama di kodingmu.id: Level 2 > Navigasi Ranjau Lanjutan

KUNCI Misi 2.1 (untuk guru)

1. MAJU 1 LANGKAH
2. TEMBAK
3. MAJU 1 LANGKAH
4. MAJU 1 LANGKAH
5. TEMBAK
6. MAJU 1 LANGKAH
7. MAJU 1 LANGKAH
8. MAJU 1 LANGKAH

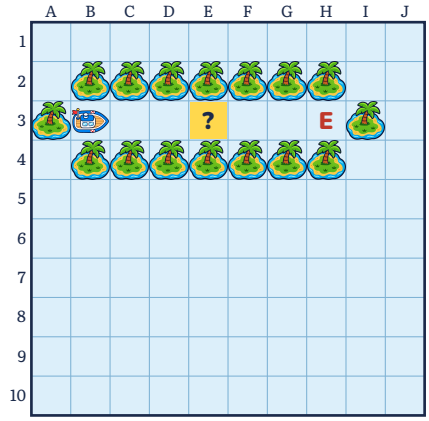
Program ini sudah diuji dengan simulator. Ranjau terlihat cukup ditembak tanpa JIKA, karena letaknya sudah pasti. Diskusi: apa yang terjadi kalau ranjaunya diganti kotak '?'?

lipat di sini

LEVEL 2 PERCABANGAN

Misi 2.2: Pelampung Misterius

Ranjau tersembunyi di jalur! Periksa sebelum maju dan hancurkan ranjau untuk mencapai tujuan (E).



Siapkan papan:
Kapal di B3 menghadap KANAN. Token TUJUAN di H3. Kartu '?' di E3. Pasang 16 token pulau sesuai peta. Isi '?' ditentukan dengan Dadu Ranjau saat kapal menghadapnya.

Blok yang boleh dipakai:
MAJU 1 LANGKAH, PUTAR KIRI, PUTAR KANAN, TEMBAK, JIKA + sensor 'di depan ada Ranjau?'.

Konsep yang sama di kodingmu.id: Level 2 > Navigasi Ranjau Lanjutan

KUNCI Misi 2.2 (untuk guru)

1. MAJU 1 LANGKAH
2. MAJU 1 LANGKAH
3. JIKA di depan ada Ranjau? MAKA TEMBAK
4. MAJU 1 LANGKAH
5. MAJU 1 LANGKAH
6. MAJU 1 LANGKAH
7. MAJU 1 LANGKAH

Program ini sudah diuji untuk semua kemungkinan isi '?' (RANJAU atau AMAN). Jawaban lain juga benar jika selalu memeriksa sebelum maju ke kotak '?'. Diskusi: kenapa kotak '?' tidak boleh langsung di-TEMBAK tanpa JIKA? (Karena isinya tidak pasti.)

Kartu Misi Level 2

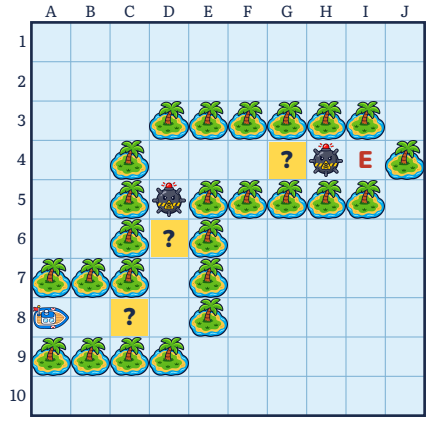
Potong garis luar, lipat di garis putus-putus, lem ke kardus tipis. Sisi kanan (kunci) jadi bagian belakang kartu.

lipat di sini

LEVEL 2 PERCABANGAN

Misi 2.3: Sungai Campuran

Ada ranjau yang terlihat dan ada yang tersembunyi di kotak '?'. Tembak yang terlihat, periksa yang tersembunyi!



Siapkan papan:
Kapal di A8 menghadap KANAN. Token TUJUAN di I4. Token RANJAU (terlihat) di D5, H4. Kartu '?' di C8, D6, G4. Pasang 25 token pulau sesuai peta. Isi '?' ditentukan dengan Dadu Ranjau saat kapal menghadapnya.

Blok yang boleh dipakai:
MAJU 1 LANGKAH, PUTAR KIRI, PUTAR KANAN, TEMBAK, JIKA + sensor 'di depan ada Ranjau?'.

Konsep yang sama di kodingmu.id: Level 2 > Navigasi Ranjau Lanjutan

KUNCI Misi 2.3 (untuk guru)

1. MAJU 1 LANGKAH
2. JIKA di depan ada Ranjau? MAKA TEMBAK
3. MAJU 1 LANGKAH
4. MAJU 1 LANGKAH
5. PUTAR KIRI
6. MAJU 1 LANGKAH
7. JIKA di depan ada Ranjau? MAKA TEMBAK
8. MAJU 1 LANGKAH
9. TEMBAK
10. MAJU 1 LANGKAH
11. MAJU 1 LANGKAH
12. PUTAR KANAN
13. MAJU 1 LANGKAH
14. MAJU 1 LANGKAH
15. JIKA di depan ada Ranjau? MAKA TEMBAK
16. MAJU 1 LANGKAH
17. TEMBAK
18. MAJU 1 LANGKAH
19. MAJU 1 LANGKAH

Program ini sudah diuji untuk semua kemungkinan isi '?' (RANJAU atau AMAN). Jawaban lain juga benar jika selalu memeriksa sebelum maju ke kotak '?'. Diskusi: kenapa kotak '?' tidak boleh langsung di-TEMBAK tanpa JIKA? (Karena isinya tidak pasti.)

lipat di sini

LEVEL 2 PERCABANGAN

Misi Buatanku: _____

Pembuat: _____

START di: _____

TUJUAN di: _____

Kartu '?' di: _____

Blok yang boleh dipakai: _____

KUNCI JAWABAN (tulis programmu)