Kit Kodingmu Unplugged: Level 5

Variabel dan Data: gelas berlabel, kartu nilai, dan kartu logika.

Isi kit

- Hal. 2 Label Gelas (merah muda) dan Kartu Nilai (putih). Siapkan sendiri gelas plastik, amplop, atau kotak korek api.
- Hal. 3 Blok ATUR ... KE ..., Blok JIKA, kartu aksi gerbang, dan kartu BENAR, SALAH, DAN, ATAU, TIDAK.

Aturan gelas variabel

1. Tulis nama variabel di Label Gelas, lalu tempel di gelas. Satu gelas = satu variabel.
2. Setiap gelas hanya boleh berisi SATU Kartu Nilai.
3. ATUR: tulis nilai di Kartu Nilai baru. Jika gelas sudah berisi, keluarkan kartu lamanya dulu (ditimpa).
4. Menyalin dari gelas lain: baca kartunya, tulis kartu baru yang sama. Kartu asli tidak dipindahkan.
5. Teks ditulis dengan tanda kutip, misalnya “Robot”. Angka ditulis tanpa tanda kutip, misalnya 10.

Peran

PROGRAMMER menyusun blok ATUR. PENJAGA GUDANG menulis dan memasukkan kartu nilai. AUDITOR memeriksa isi akhir semua gelas.

Label Gelas dan Kartu Nilai

Label ditempel di gelas. Kartu Nilai dimasukkan ke dalam gelas, satu kartu per gelas.

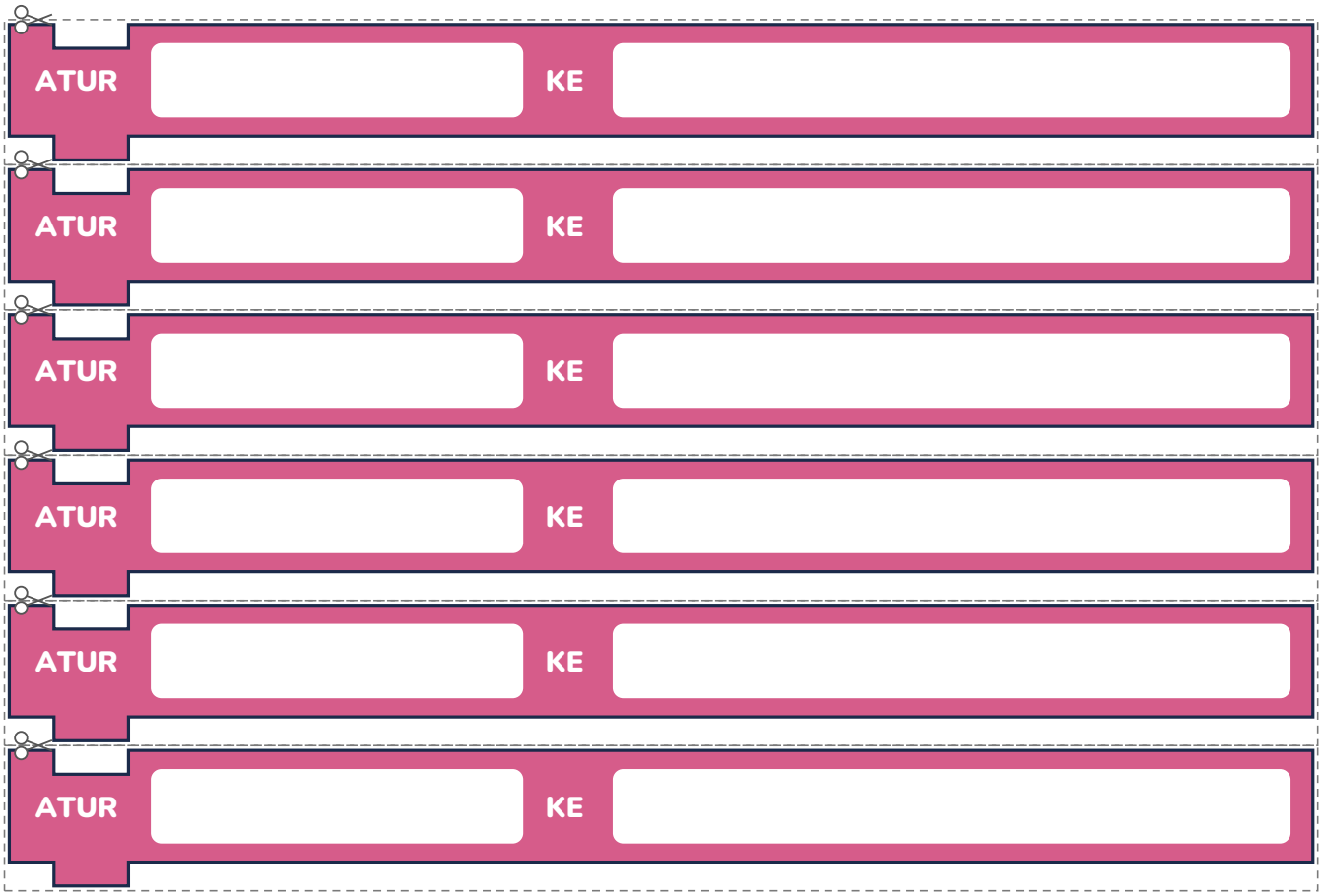
label_barang	jumlah_barang	jumlah_awal
jumlah_cadangan	kode_rak	total_item
kode_cadangan	stok_awal	barang_keluar
stok_akhir	nama	umur
nama variabel:	nama variabel:	nama variabel: .....
nama variabel:	nama variabel:	nama variabel: .....

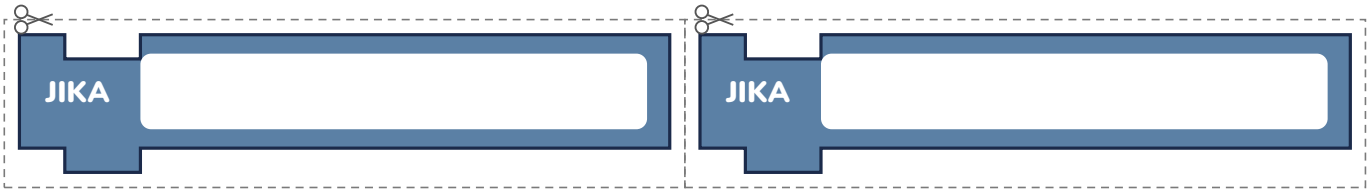
Kartu Nilai (tulis angka atau teks)

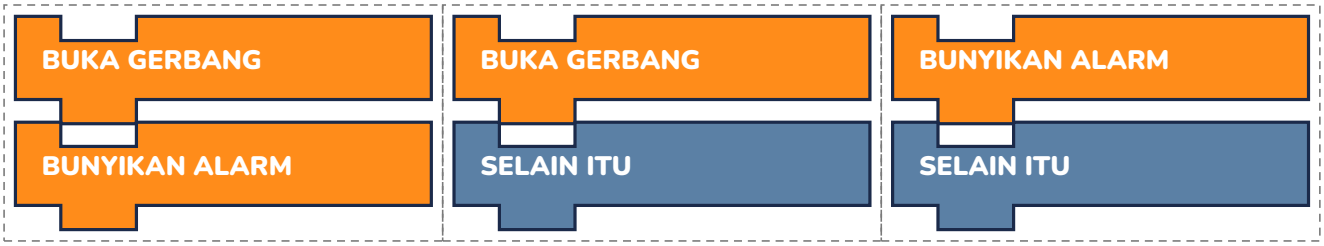
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

Blok ATUR, Blok JIKA, dan Kartu Logika

Jendela putih diisi nama variabel dan nilai/rumusnya (tulis dengan pensil atau spidol).







Kartu Logika

