KODINGMU

Sisipan Kit
Kodingmu Unplugged

Kartu, papan, dan token untuk Level 1–6

Cetak SATU SISI pada kertas A4, skala 100% (Actual size).
Tempel ke kardus bekas, tunggu kering, lalu gunting di garis putus-putus.
Satu set untuk satu kelompok berisi 3–5 siswa.
Level 6 memakai gelas dan kartu dari kit Level 4 dan Level 5.

Daftar Isi Sisipan Kit

Level 1 Runtunan — hal. 3–7

- Kit Kodingmu Unplugged: Level 1 Runtunan
- Kartu Panah Robot Pena
- Kartu Misi Level 1
- Kartu Misi Level 1 (lanjutan)
- Lembar Titik Robot Pena

Level 2 Percabangan — hal. 8–16

- Kit Kodingmu Unplugged: Level 2 Percabangan
- Papan Laut 10 x 10
- Token Papan
- Kartu Blok: Gerak dan Aksi
- Kartu Blok JIKA (bentuk C) dan Kartu Sensor
- Kartu Misi Level 2
- Kartu Misi Level 2
- Dadu Misteri
- Dadu Misteri

Level 3 Perulangan — hal. 17–21

- Kit Kodingmu Unplugged: Level 3 Perulangan
- Blok ULANGI
- Kartu Blok dan Token Tambahan
- Kartu Misi Level 3
- Kartu Misi Level 3 (lanjutan)

Level 4 Ulangi Selama dan Sampai — hal. 22–25

- Kit Kodingmu Unplugged: Level 4
- Meteran Baterai dan Tabel Penelusuran
- Blok Ulangi Bersyarat dan Kartu Kondisi
- Kartu ISI DAYA, Kartu GAMBAR, dan Ubin Warna

Level 5 Variabel dan Data — hal. 26–28

- Kit Kodingmu Unplugged: Level 5
- Label Gelas dan Kartu Nilai
- Blok ATUR, Blok JIKA, dan Kartu Logika

Level 6 (Pseudocode) memakai Label Gelas dan Kartu Nilai dari kit Level 5 serta Tabel Penelusuran dari kit Level 4.

Kit Kodingmu Unplugged: Level 1 Runtunan

Robot Pena: menggambar dengan mengikuti kartu panah satu per satu.

Isi kit

- Hal. 2 Kartu Panah: Kanan, Kiri, Atas, Bawah (biru) dan empat arah diagonal (ungu), plus kartu kosong.
- Hal. 3 Kartu Misi 1.1 Persegi, 1.2 Huruf E, 1.3 Angka 4, dan Misi Buatanku (dilipat, kunci di belakang).
- Hal. 4 Lembar Titik Robot Pena: cetak beberapa kali, atau lapisi plastik agar bisa dihapus.

Cara membuat

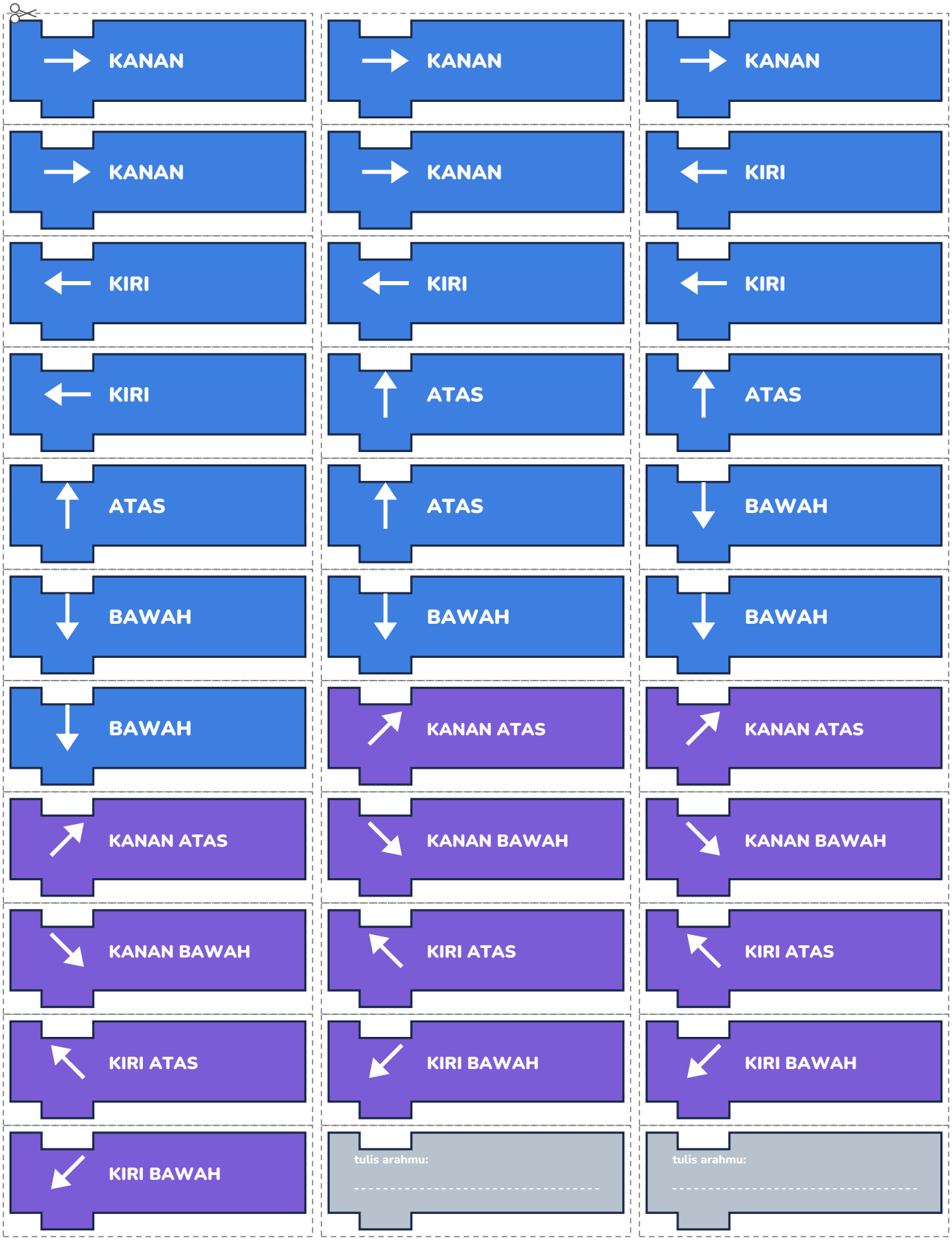
1. Cetak di A4 dengan skala 100%. Tempel Kartu Panah dan Kartu Misi ke kardus, lalu gunting di garis putus-putus bertanda gunting.
2. Lembar Titik tidak perlu ditempel ke kardus. Cetak beberapa lembar, atau satu lembar yang dilapisi plastik bening/selotip lebar.
3. Siapkan spidol papan tulis (untuk plastik) atau pensil berwarna (untuk kertas).

Cara bermain

- PROGRAMMER melihat gambar target di Kartu Misi, lalu menyusun Kartu Panah dari atas ke bawah.
- ROBOT PENA menaruh spidol di titik mulai (titik merah), lalu menjalankan kartu satu per satu. Satu kartu = satu garis lurus ke titik berikutnya sesuai arah panah. Kartu diagonal menggambar garis miring melintasi satu kotak.
- PEMERIKSA mencocokkan gambar dengan target. Tidak sama? Cari kartu yang hilang, berlebih, atau tertukar, lalu coba lagi.
- Tukar peran setiap misi. Lanjutkan di kodingmu.id -> Level 1 -> Menggambar Garis.

Kartu Panah Robot Pena

Biru = lurus, ungu = diagonal, abu = kosong. Tonjolan bawah masuk ke lekukan atas kartu berikutnya.



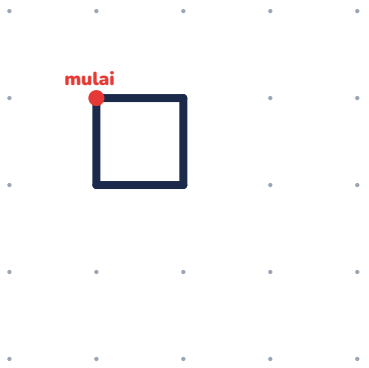
Kartu Misi Level 1

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

LEVEL 1 RUNTUNAN

Misi 1.1: Persegi

Gambar persegi. Mulai dari titik merah.



Lanjutkan di kodingmu.id: Level 1 > Menggambar Garis

KUNCI Misi 1.1 (untuk guru)

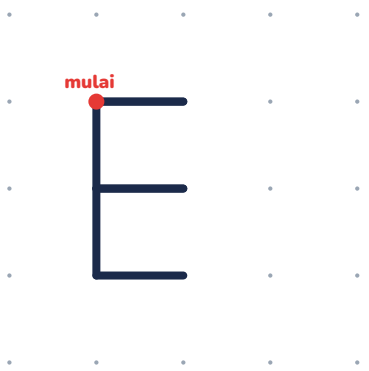
1. KANAN
2. BAWAH
3. KIRI
4. ATAS

Program lain juga benar jika gambarnya sama persis dan dimulai dari titik merah yang sama.

LEVEL 1 RUNTUNAN

Misi 1.2: Huruf E

Gambar huruf E. Garis boleh dilewati dua kali.



Lanjutkan di kodingmu.id: Level 1 > Menggambar Garis

KUNCI Misi 1.2 (untuk guru)

1. KANAN
2. KIRI
3. BAWAH
4. KANAN
5. KIRI
6. BAWAH
7. KANAN

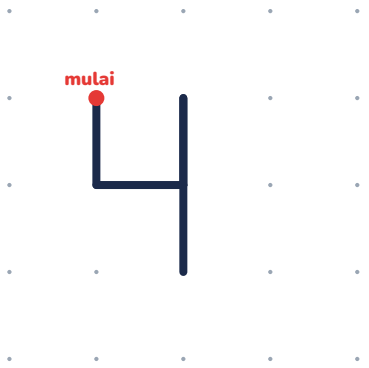
Program lain juga benar jika gambarnya sama persis dan dimulai dari titik merah yang sama.

Kartu Misi Level 1 (lanjutan)

LEVEL 1 RUNTUNAN

Misi 1.3: Angka 4

Gambar angka 4. Ada garis yang dilewati bolak-balik.



Lanjutkan di kodingmu.id: Level 1 > Menggambar Garis

KUNCI Misi 1.3 (untuk guru)

1. BAWAH
2. KANAN
3. ATAS
4. BAWAH
5. BAWAH

Program lain juga benar jika gambarnya sama persis dan dimulai dari titik merah yang sama.

LEVEL 1 RUNTUNAN

Misi Buatanku: _____

KUNCI (tulis programmu)

Lembar Titik Robot Pena

Jarak antartitik 1,5 cm. Tandai titik mulai dengan warna merah sebelum bermain.



Kit Kodingmu Unplugged: Level 2 Percabangan

Berpikir komputasional tanpa komputer, versi kertas dari misi 'Navigasi Ranjau' di kodingmu.id

Isi kit (halaman berikutnya)

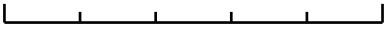
- Hal. 2 Papan Laut 10 x 10 (kolom A-J, baris 1-10), sama dengan peta di aplikasi Kodingmu.
- Hal. 3 Token: kapal, START, TUJUAN, kartu '?', kartu RANJAU/AMAN, harta, sampah, pulau.
- Hal. 4 Kartu Blok gerak & aksi: MAJU, PUTAR KIRI, PUTAR KANAN, TEMBAK, AMBIL, blok kosong.
- Hal. 5 Blok JIKA (bentuk C) dan Kartu Sensor 'di depan ada Ranjau?' / 'di depan ada Harta?'.
- Hal. 6-7 Kartu Misi 2.1 Ranjau Terlihat, 2.2 Pelampung Misterius, 2.3 Sungai Campuran (kunci di belakang) + Kartu Misi kosong.
- Hal. 8-9 Dadu Misteri: Dadu Ranjau, Dadu Harta, dan Dadu Misteri (peluang 50%, sama seperti di aplikasi).

Cara membuat (sekitar 45 menit per set)

1. Cetak di kertas A4 (HVS 80 gsm atau art paper 120-150 gsm). Pilih 'Actual size / 100%', jangan 'Fit to page'. Ukur garis 5 cm di bawah.
2. Tempel lembar cetakan ke kardus bekas yang rata memakai lem stik atau lem kertas tipis merata. Tekan dan tindih buku selama 10 menit agar tidak bergelombang.
3. (Opsional, supaya awet) Lapisi permukaan dengan selotip bening lebar atau plastik sampul buku. Kartu yang dilapisi bisa ditulisi spidol papan tulis lalu dihapus.
4. Gunting atau potong mengikuti garis putus-putus bertanda gunting. Garis itu sengaja diberi jarak dari tepi kepingan supaya ada ruang untuk menggunting.
5. Kartu Misi: potong garis luar, lipat di garis putus-putus, lalu lem kedua sisinya ke selembar kardus tipis supaya jadi kartu bolak-balik.
6. Simpan satu set dalam amplop/kantong plastik berlabel. Satu set untuk 1 kelompok berisi 3-5 siswa.

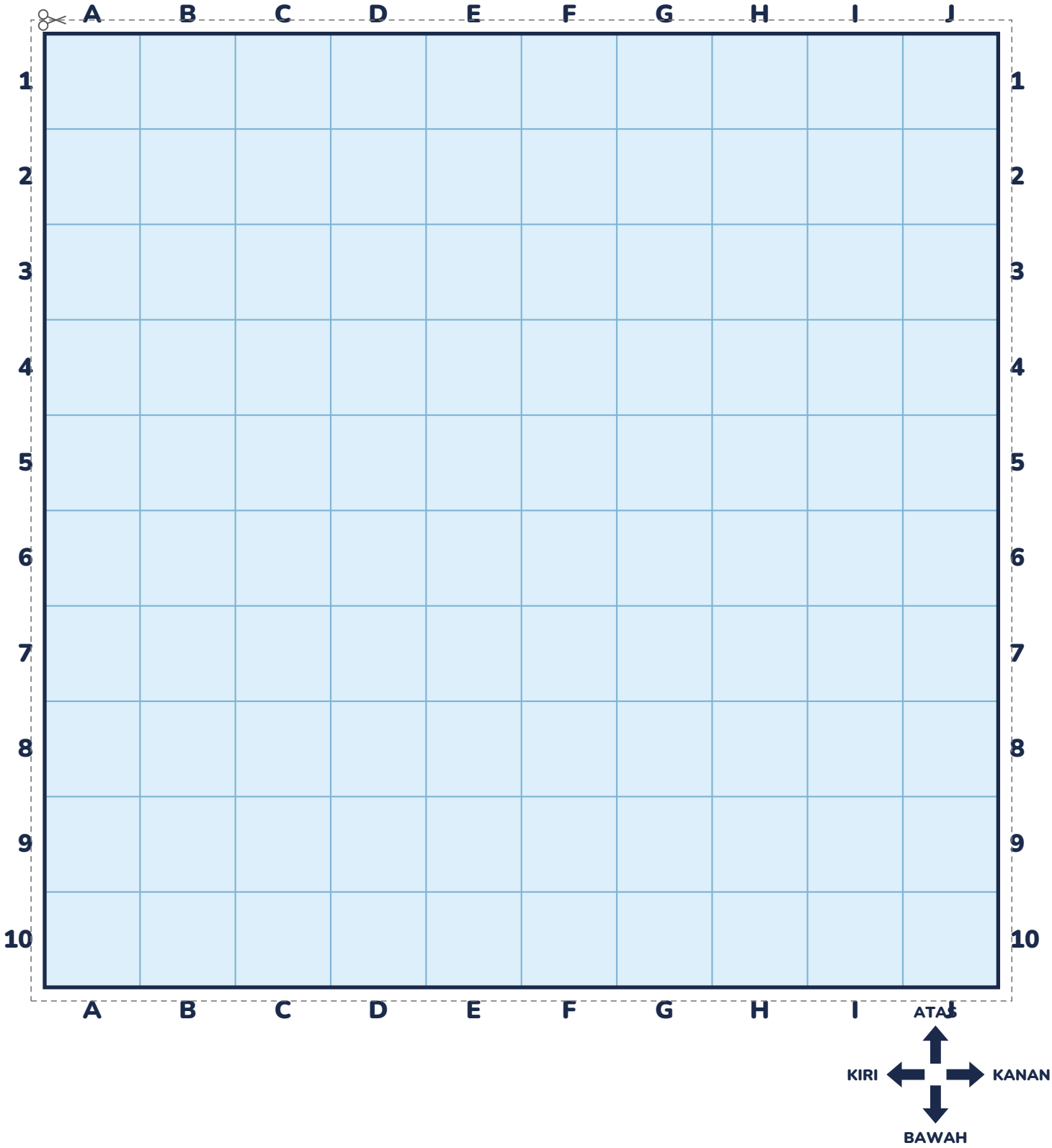
Cara bermain (peran dalam kelompok)

- PROGRAMMER menyusun Kartu Blok dari atas ke bawah. Blok disambung dengan tonjolan di bawah masuk ke lekukan di atas blok berikutnya.
- KAPAL (pemegang token kapal) menjalankan blok satu per satu, persis seperti yang tertulis, tanpa menebak maksud programmer.
- PENJAGA LAUT menyiapkan papan sesuai Kartu Misi. Saat kapal menghadap kotak '?', ia melempar Dadu Misteri untuk menentukan isinya (RANJAU atau AMAN), lalu menaruh token yang sesuai. Sama seperti di aplikasi: tiap '?' punya peluang 50% berisi ranjau.
- Ranjau terlihat: taruh token RANJAU di papan sejak awal, cukup ditembak dengan TEMBAK. Kotak '?': taruh token '?', isinya baru dibuka dengan dadu saat kapal menghadapnya.
- Kapal menabrak ranjau atau keluar peta = program gagal. Cari bug-nya, perbaiki, ulangi. Program yang benar harus berhasil apa pun isi kartu '?'.
- Setelah berhasil, tukar peran. Lanjutkan misi yang sama di kodingmu.id -> Level 2 -> Navigasi Ranjau Lanjutan.



Papan Laut 10 x 10

Tempel di kardus. Kapal mulai dari kotak START dan selalu menghadap ke KANAN di awal misi.



Token Papan

Ukuran 1,6 cm, pas di satu kotak papan. Gunting di garis putus-putus.



Kartu Blok: Gerak dan Aksi

Biru = gerak, oranye = aksi, abu = kosong (tulis sendiri). Tonjolan bawah masuk ke lekukan atas blok berikutnya.

MAJU 1 LANGKAH

MAJU 1 LANGKAH

MAJU 1 LANGKAH

MAJU 1 LANGKAH

PUTAR KIRI

PUTAR KIRI

PUTAR KANAN

TEMBAK

TEMBAK

tulis perintahmu:

MAJU 1 LANGKAH

MAJU 1 LANGKAH

MAJU 1 LANGKAH

MAJU 1 LANGKAH

PUTAR KIRI

PUTAR KANAN

PUTAR KANAN

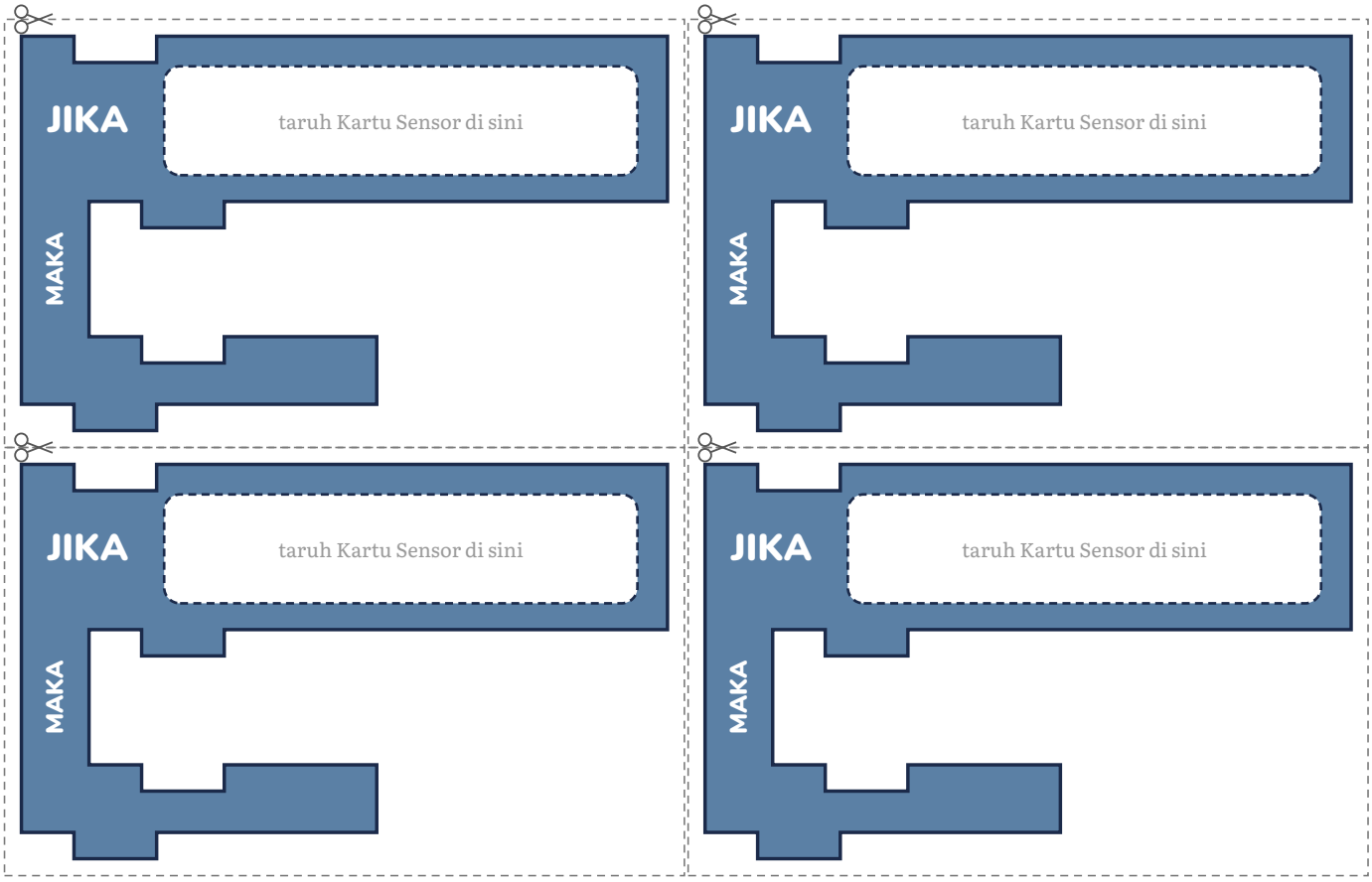
TEMBAK

AMBIL HARTA

tulis perintahmu:

Kartu Blok JIKA (bentuk C) dan Kartu Sensor

Taruh Kartu Sensor di jendela putih blok JIKA. Blok aksi diselipkan di 'mulut' C, misalnya TEMBAK.



Kartu Sensor (kondisi)



Kartu Misi Level 2

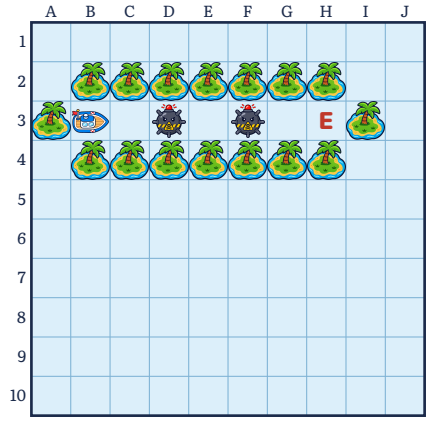
Potong garis luar, lipat di garis putus-putus, lem ke kardus tipis. Sisi kanan (kunci) jadi bagian belakang kartu.

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

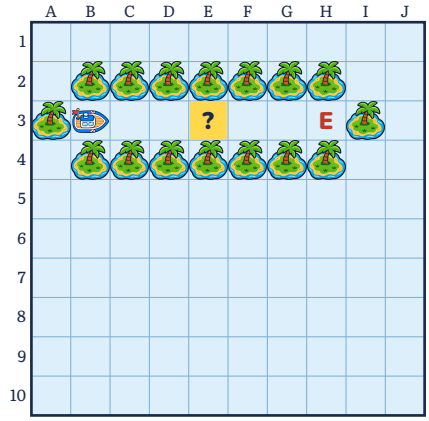
Program ini sudah diuji dengan simulator. Ranjau terlihat cukup ditembak tanpa JIKA, karena letaknya sudah pasti. Diskusi: apa yang terjadi kalau ranjaunya diganti kotak '?'?

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

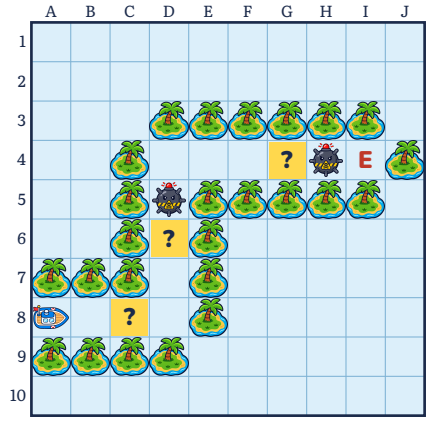
Potong garis luar, lipat di garis putus-putus, lem ke kardus tipis. Sisi kanan (kunci) jadi bagian belakang kartu.

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: _____

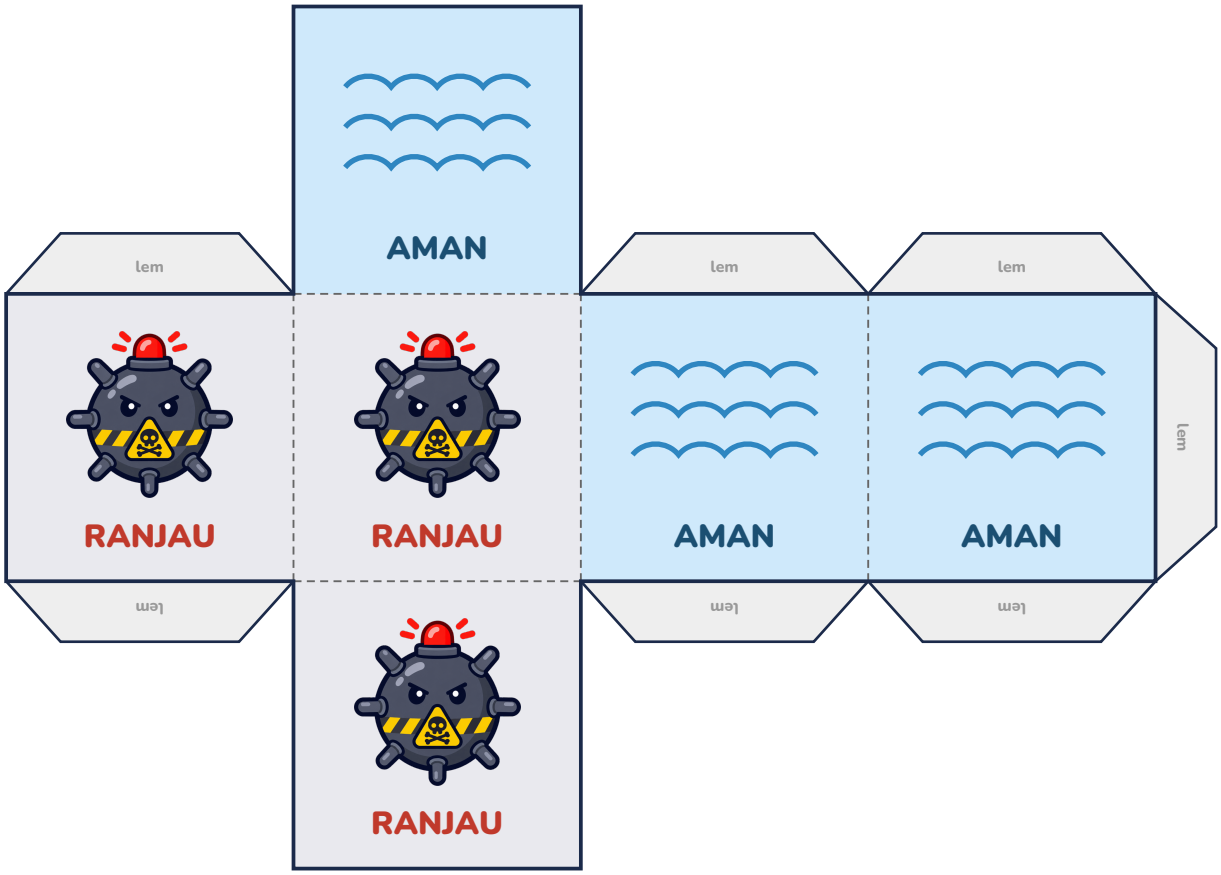
Blok yang boleh dipakai: _____

KUNCI JAWABAN (tulis programmu)

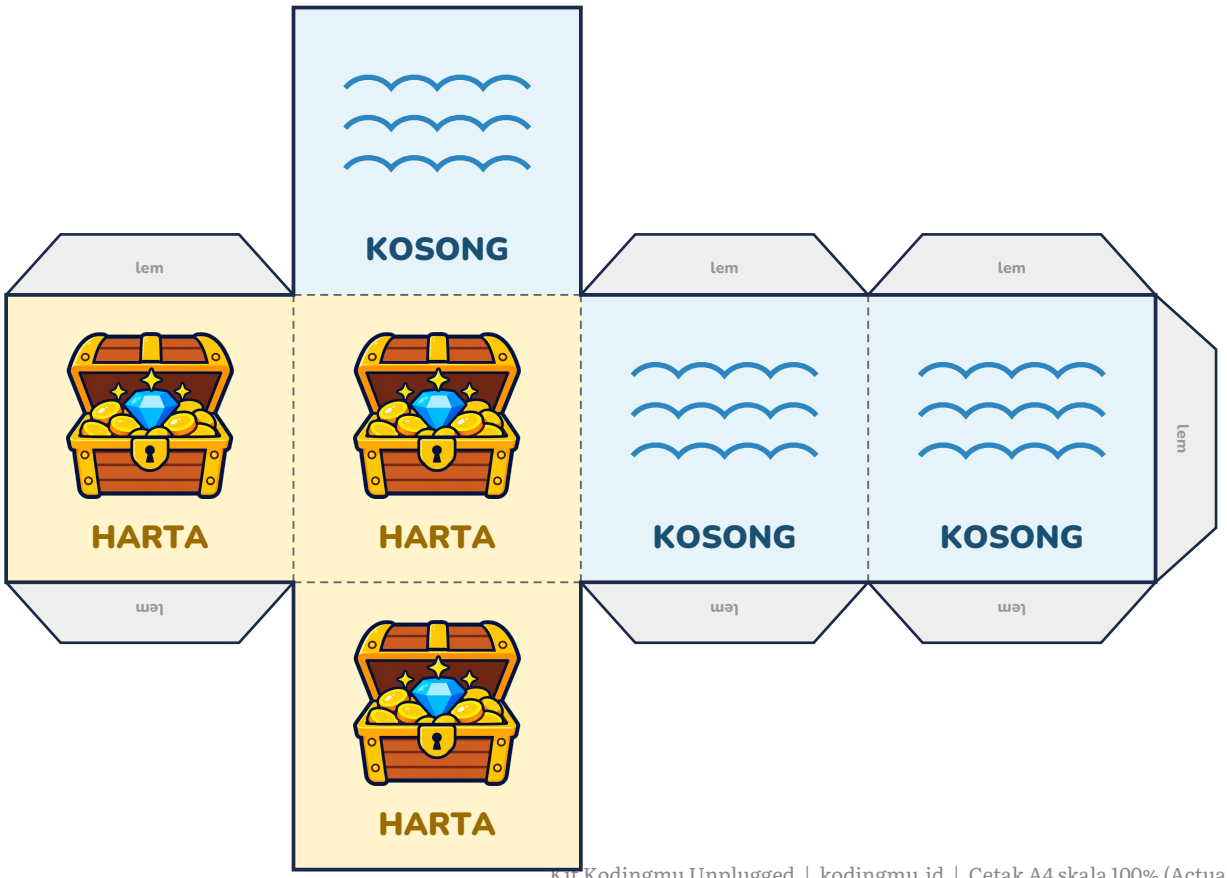
Dadu Misteri

3 sisi + 3 sisi = peluang 50%, sama seperti di aplikasi. Potong, lipat, lalu lem bagian 'lem'.

Dadu Ranjau (Navigasi Ranjau: RANJAU atau AMAN)



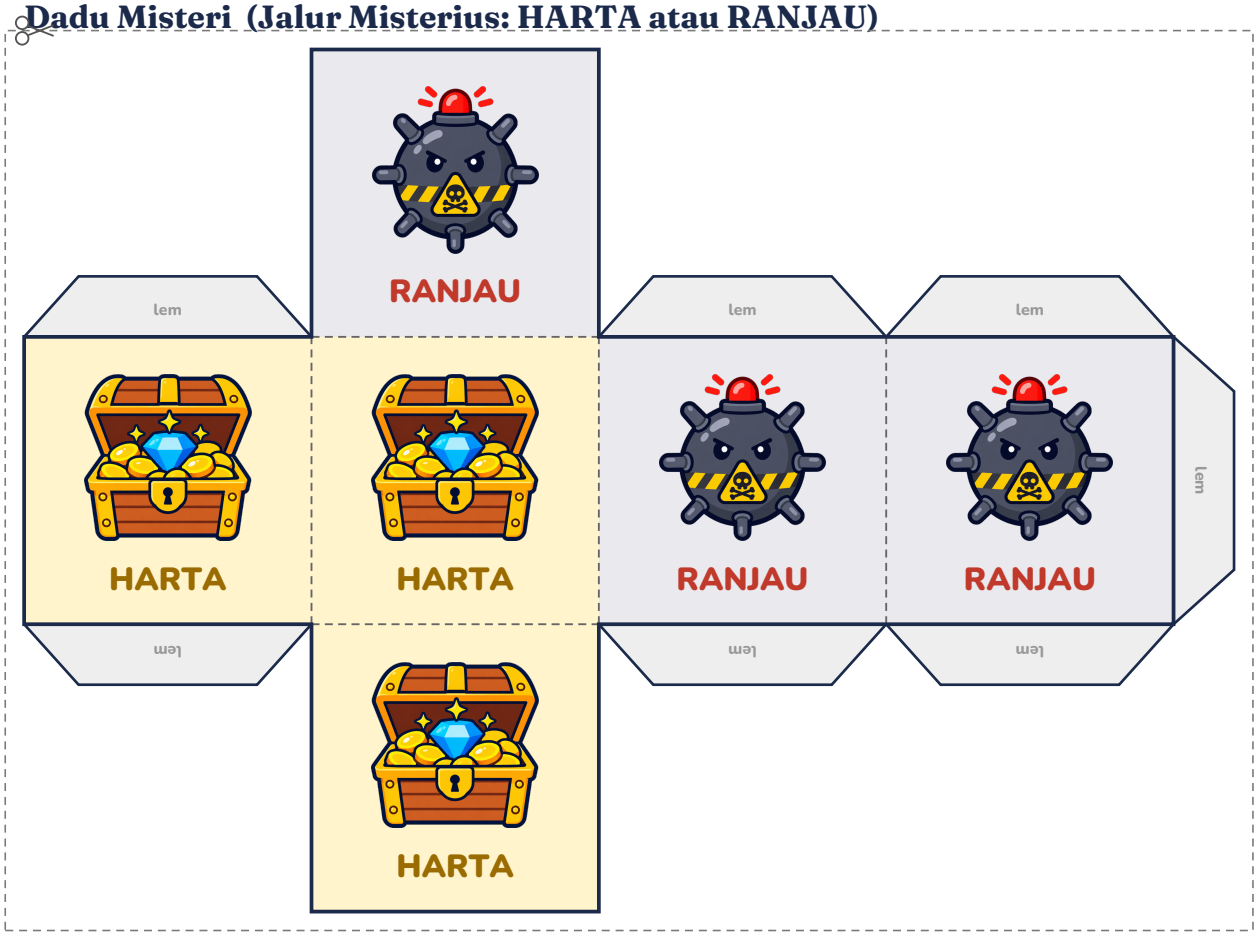
Dadu Harta (Harta Karun Tersembunyi: HARTA atau KOSONG)



Dadu Misteri

3 sisi + 3 sisi = peluang 50%, sama seperti di aplikasi. Potong, lipat, lalu lem bagian 'lem'.

Dadu Misteri (Jalur Misterius: HARTA atau RANJAU)



Cara memakai Dadu Misteri

1. Penjaga Laut menaruh kartu '?' di papan sesuai Kartu Misi.
2. Saat kapal menghadap kotak '?' dan menjalankan blok apa pun (JIKA, MAJU, TEMBAK, AMBIL), Penjaga Laut melempar dadu. Maju tanpa memeriksa? Kalau keluar RANJAU, kapal meledak!
3. Sisi yang muncul adalah isi kotak itu. Taruh token yang sesuai di atasnya.
4. Sekali terbuka, isi kotak tidak berubah lagi sampai misi selesai.
5. Program yang benar harus berhasil apa pun hasil dadunya. Coba jalankan beberapa kali!

Tidak sempat membuat? Pakai dadu biasa: angka genap = sisi pertama, angka ganjil = sisi kedua.

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

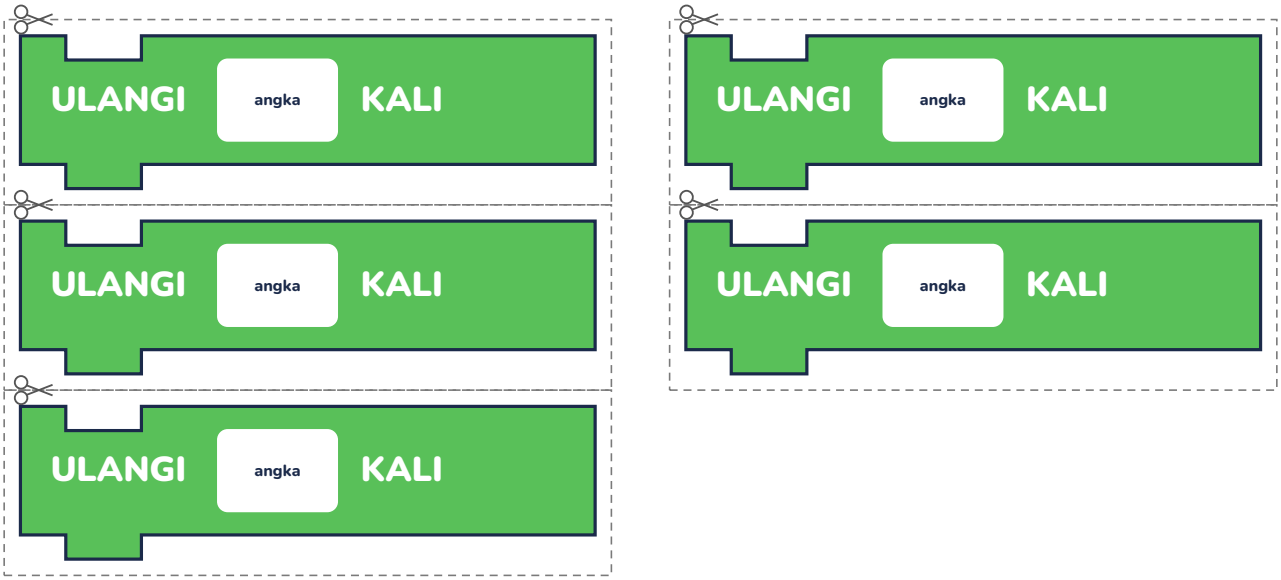
1. Taruh Kepala ULANGI. Selipkan Kartu Angka di jendelanya (misalnya 4).
2. Susun blok-blok yang diulang di bawah kepala, sedikit menjorok ke kanan.
3. Tempel Batang ULANGI di sisi kiri blok-blok itu (satu batang untuk setiap blok di dalamnya).
4. Tutup dengan kartu AKHIR ULANGI (ekor). Semua yang diapit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

Peran tambahan: PENGHITUNG

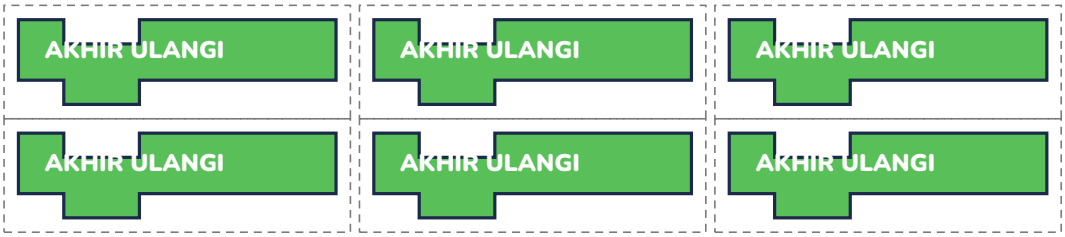
Setiap kali isi ULANGI selesai dijalankan, Penghitung membuat satu turus (|) di kertas. Saat jumlah turus sama dengan angka di Kepala ULANGI, kapal lanjut ke blok setelah kartu AKHIR ULANGI.

Blok ULANGI

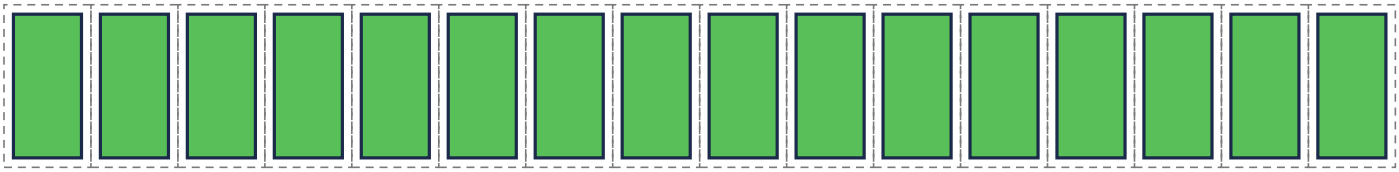
Kepala + Batang + AKHIR ULANGI. Gunting di garis putus-putus; jendela putih di kepala untuk Kartu Angka.



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)



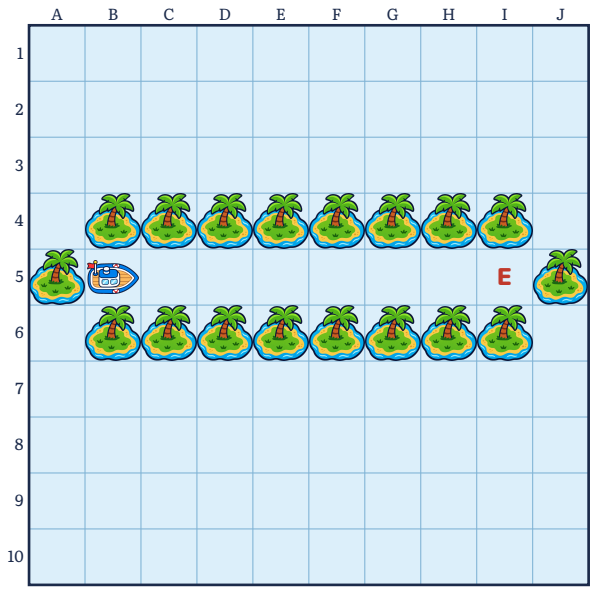
Kartu Misi Level 3

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)

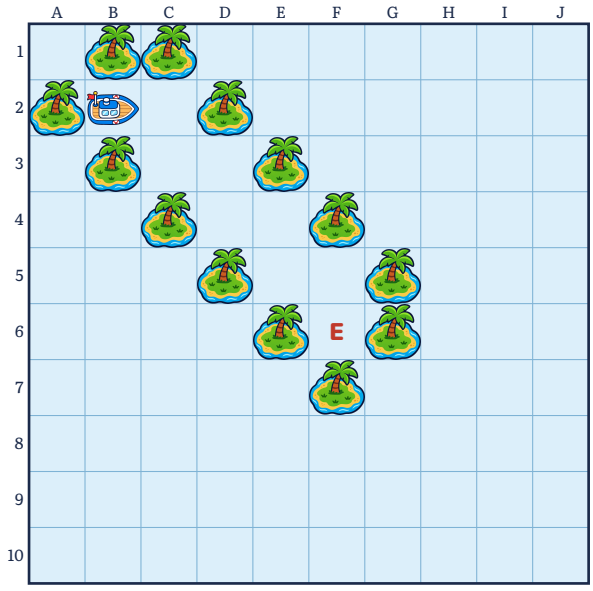
1. ULANGI 7 KALI
   2. MAJU 1 LANGKAH

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.

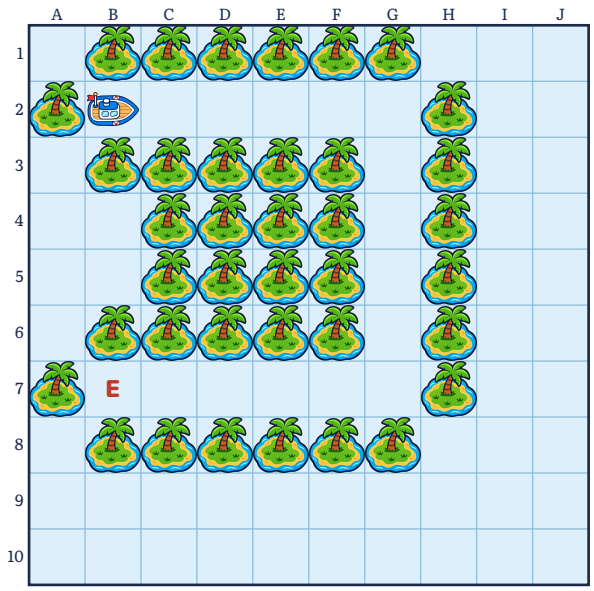
Kartu Misi Level 3 (lanjutan)

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.



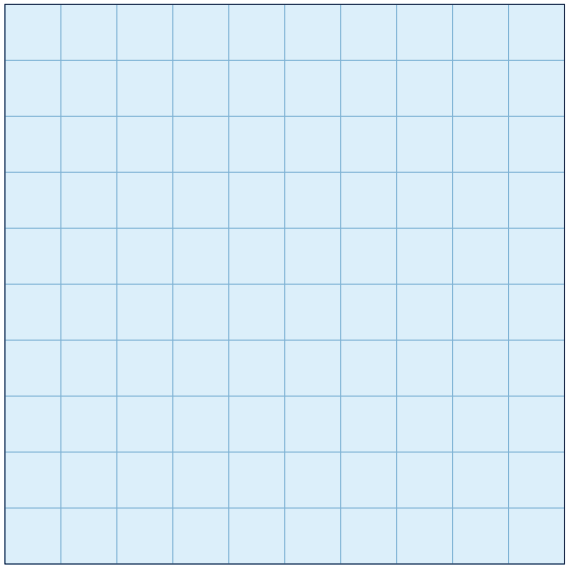
KUNCI Misi 3.3 (untuk guru)

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)

Kit Kodingmu Unplugged: Level 4

Berhenti tepat pada waktunya: Meteran Baterai, kartu kondisi, dan ubin warna.

Isi kit (lengkapi dengan Batang ULANGI dan kartu AKHIR ULANGI dari kit Level 3)

- Hal. 2 Dua Meteran Baterai 0-100% dan Lembar Tabel Penelusuran.
- Hal. 3 Blok ULANGI SELAMA, ULANGI SAMPAI, JIKA ... MAKA / SELAIN ITU, dan kartu kondisi.
- Hal. 4 Kartu ISI DAYA 10/20/30, Kartu GAMBAR KANAN/BAWAH, dan token ubin biru, merah, hijau.

Cara memakai Meteran Baterai

1. Tempel meteran ke kardus dan potong. Jepit penjepit kertas di angka awal baterai.
2. Setiap kartu ISI DAYA dijalankan, peran BATERAI menggeser penjepit naik sesuai angkanya.
3. Lebih dari 100% = misi gagal (kelebihan daya). Berhenti tepat di angka target = berhasil.
4. PENCATAT mengisi satu baris Tabel Penelusuran untuk setiap putaran.

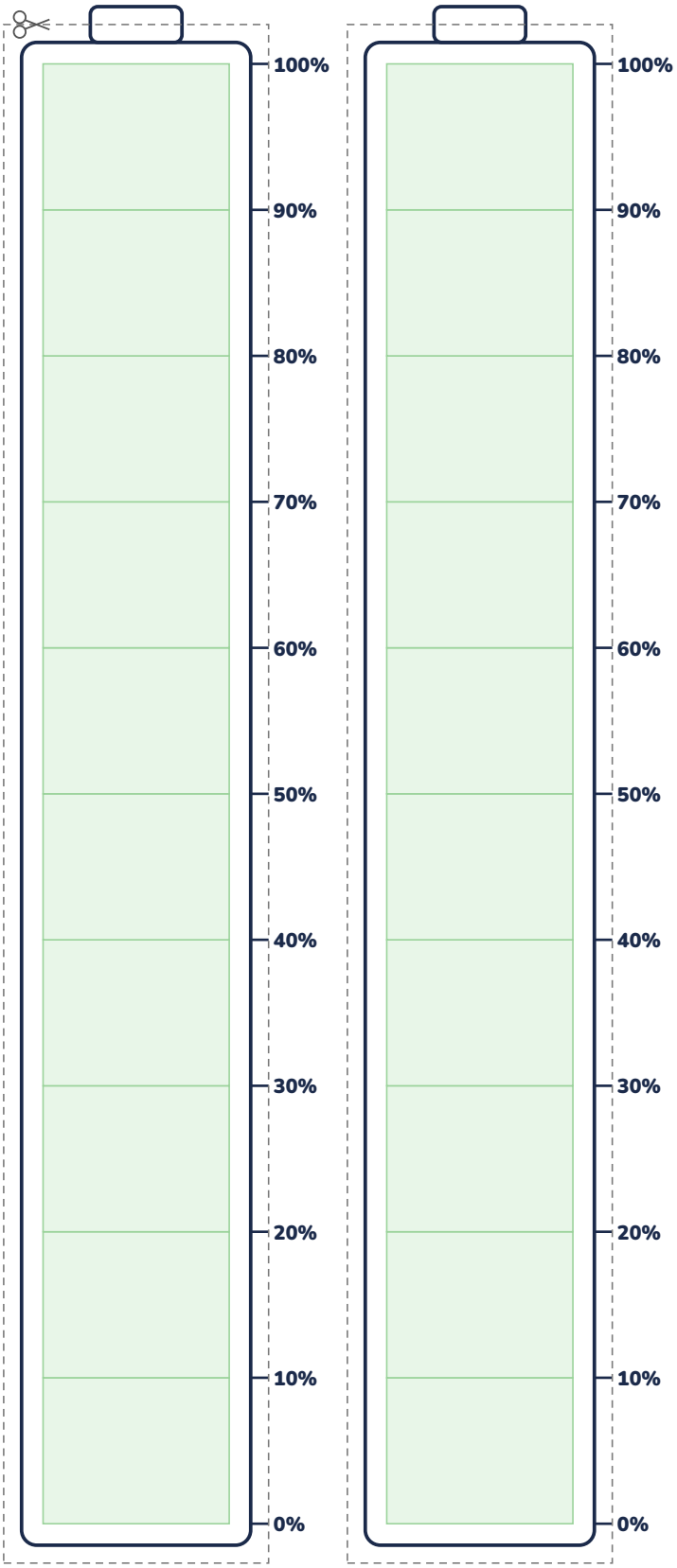
Ingat bedanya

ULANGI SELAMA (hijau muda): periksa kondisi dulu, baru jalankan isinya. Bisa saja isinya tidak pernah dijalankan.

ULANGI SAMPAI (hijau tua): jalankan isinya dulu, baru periksa. Isinya selalu dijalankan paling sedikit sekali. Kepala ULANGI SAMPAI dipasang di BAWAH blok-blok yang diulang.

Meteran Baterai dan Tabel Penelusuran

Jepit penjepit kertas di samping meteran sebagai penunjuk.



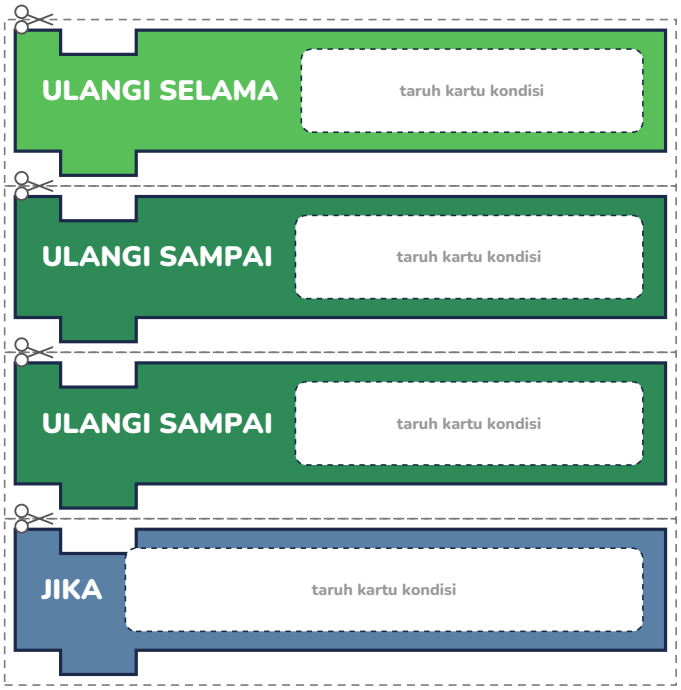
Tabel Penelusuran

Putaran	Baterai	Kondisi?	Dilakukan

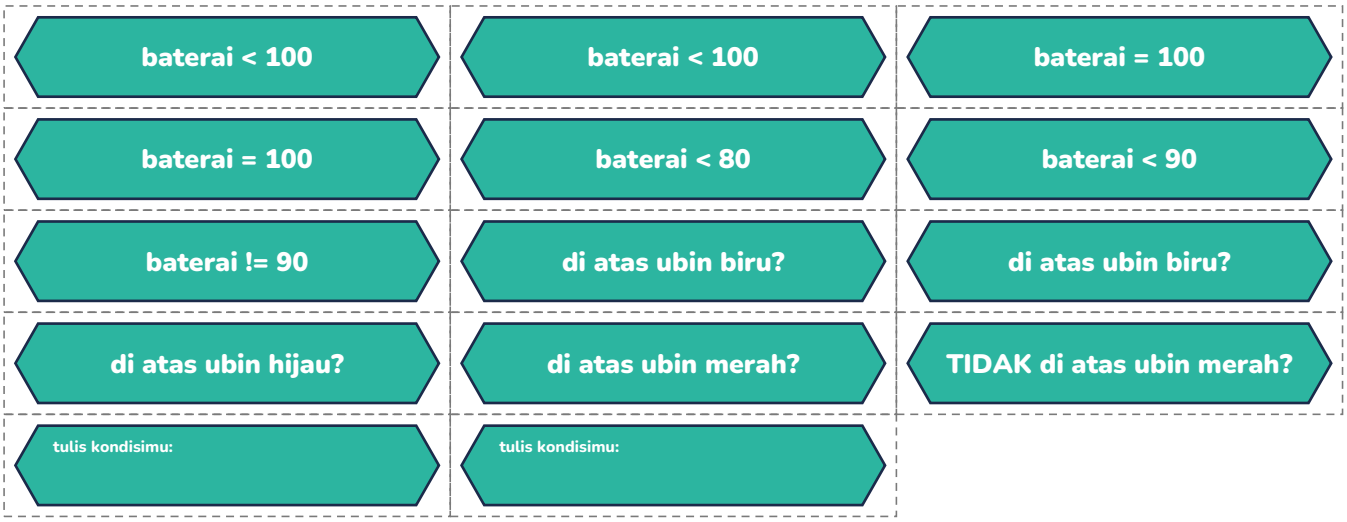
Blok Ulangi Bersyarat dan Kartu Kondisi

Taruh kartu kondisi (hijau tosca) di jendela putih setiap blok.





Kartu kondisi



Kartu ISI DAYA, Kartu GAMBAR, dan Ubin Warna

Oranye = isi daya, biru = gambar, kotak warna = ubin (ukuran 1,6 cm, pas di papan).

ISI DAYA 10	ISI DAYA 10	ISI DAYA 10
ISI DAYA 10	ISI DAYA 20	ISI DAYA 20
ISI DAYA 20	ISI DAYA 30	ISI DAYA 30
GAMBAR KANAN	GAMBAR KANAN	GAMBAR KANAN
GAMBAR BAWAH	GAMBAR BAWAH	GAMBAR BAWAH

Ubin warna

BIRU	BIRU	BIRU	BIRU	BIRU	BIRU	BIRU	BIRU	BIRU	BIRU
BIRU	BIRU	BIRU	BIRU	BIRU	BIRU	BIRU	BIRU	BIRU	BIRU
MERAH	MERAH	MERAH	MERAH	MERAH	HIJAU	HIJAU	HIJAU	HIJAU	HIJAU

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.

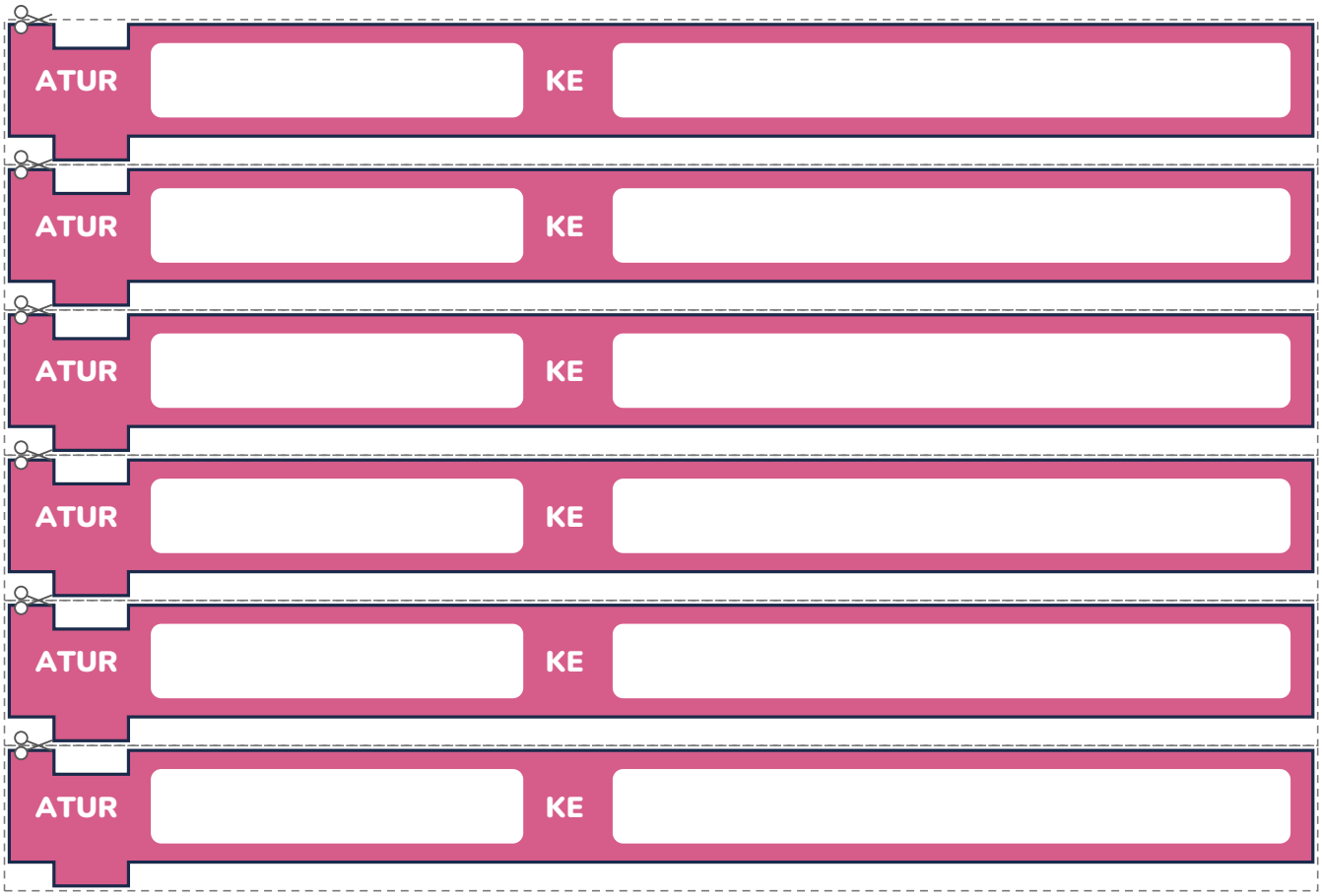
label_barang	jumlah_barang	jumlah_awal
jumlah_cadangan	kode_rak	total_item
kode_cadangan	stok_awal	barang_keluar
stok_akhir	nama	umur
nama variabel:	nama variabel:	nama variabel: .....
nama variabel:	nama variabel:	nama variabel: .....

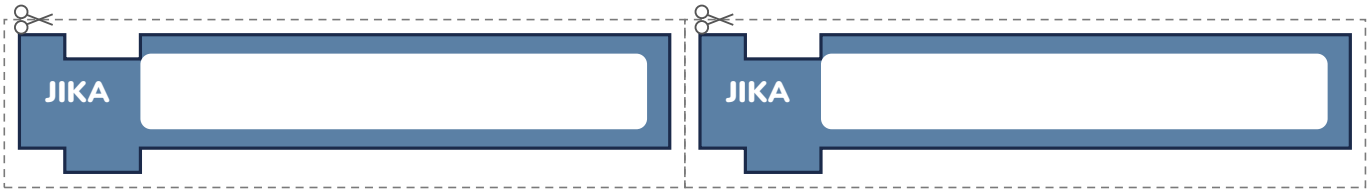
Kartu Nilai (tulis angka atau teks)

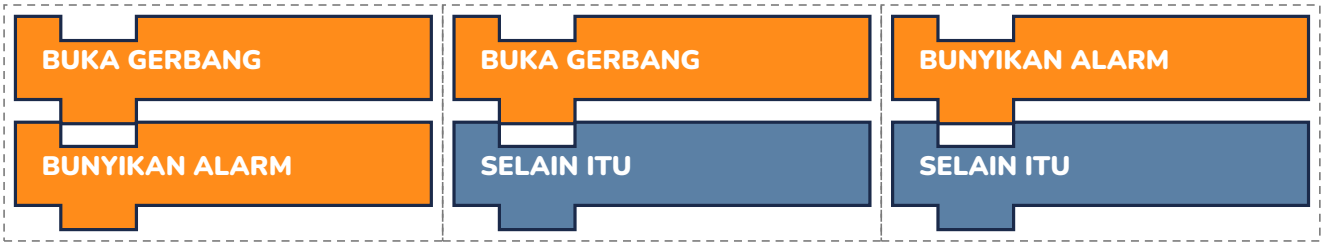
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

Blok ATUR, Blok JIKA, dan Kartu Logika

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







Kartu Logika

