

Buka projek gerak mouse

Tambahkan method getNyawa pada class MyWorld

```
public class MyWorld extends Point
{
    static int nyawa;
    public MyWorld()
    {
        // Create a new world with 600x400 cells with a cell size of 1x1 pixels.
        super(500);
        Raket raket = new Raket();
        addObject(raket,100, 100);
        nyawa=getNyawa();
        for(int i=0;i<3;i++){
            addObject(new Batu(),Greenfoot.getRandomNumber(600),Greenfoot.getRandomNumber(400));
        }

        showText("nyawa: "+getNyawa(),70,5);
    }

    void kurangNyawa(){
        nyawa=nyawa-10;
        setNyawa(nyawa);
    }

    void tambahNyawa(){
        nyawa=nyawa+10;
    }

    public int getNyawa(){
        return nyawa;
    }
}
```

Tambahkan script pada method aksiTabrak di class Batu

```
public void aksiTabrak(){
    Actor raketTabrak= getOneIntersectingObject(Raket.class);
    MyWorld myWorld=(MyWorld)getWorld();
    if(raketTabrak != null){
        myWorld.kurangNyawa();
        if(myWorld.getNyawa() <0){
            Greenfoot.stop();
            getWorld().showText("GAME OVER",getWorld().getWidth()/2,getWorld().getHeight()/2);
        }
    }
    getWorld().showText("nyawa: "+myWorld.getNyawa(),70,5);
}
```