

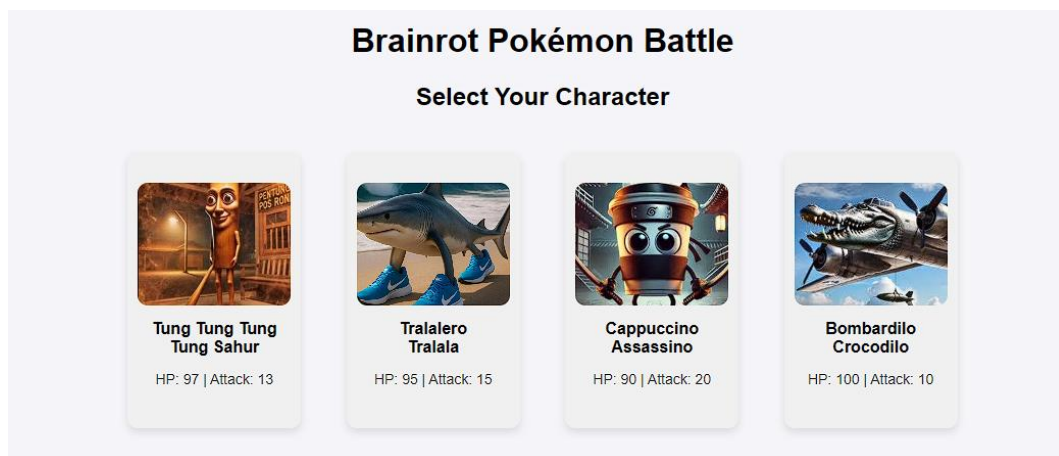
Praktikum Web Dasar Pertemuan 9

Kelas B

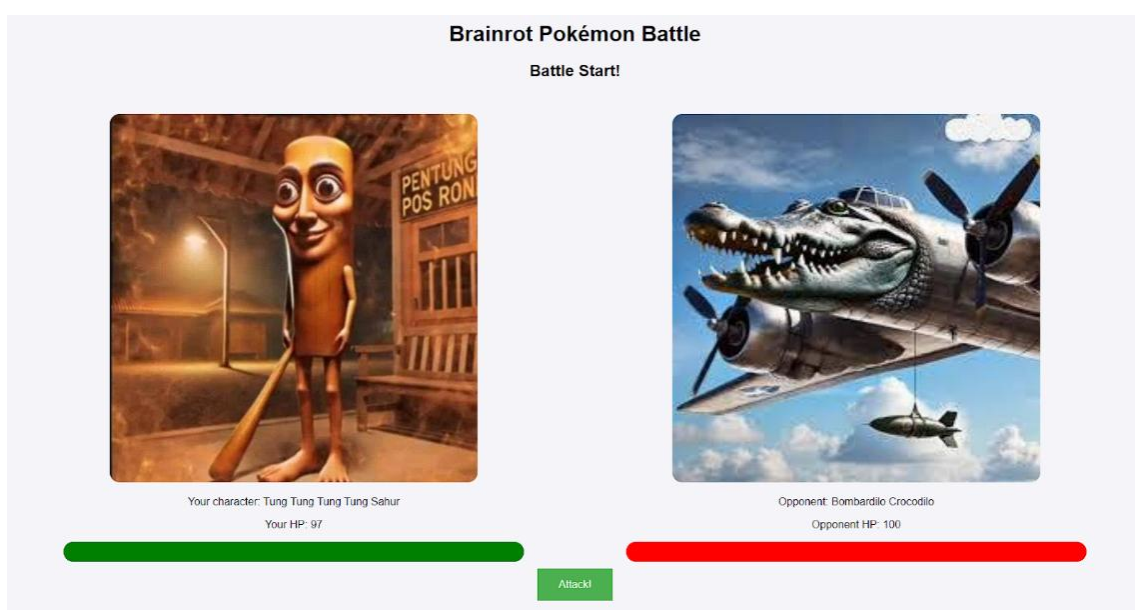
Kerjakan tugas ini dalam sebuah GitHub Repository dalam sebuah folder yang bernama Praktikum 9. Dalam folder ini akan berisi semua jawaban soal praktikum pada pertemuan 9. Buat juga folder img untuk menyimpan semua gambar yang diperlukan. Kumpulkan link github sebagai submission dalam Assignment di Morning.

1. Brainrot Pokemon Battle - Poin 50

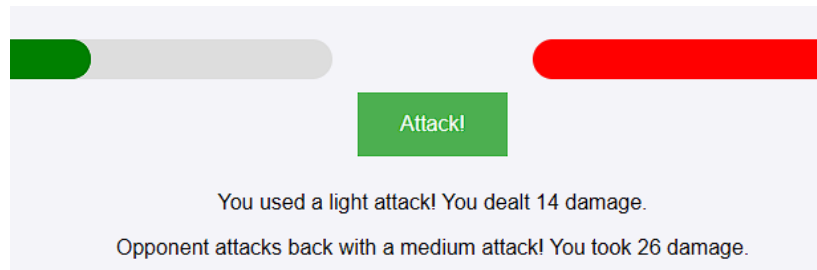
- Buatlah File html dengan nama *Pokemon-NRP.html*
- Tulislah Code agar dapat membuat tampilan seperti gambar di bawah ini:



- Anda diminta untuk membuat sebuah game serupa dengan pokemon battle. Tampilan awalnya seperti di atas. User dapat memilih 1 dari 4 karakter brainrot dan melawan user yang dipilihkan secara random menggunakan JavaScript.
- Setelah memilih, tampilan akan berubah menjadi battle area (tanpa berpindah halaman):



- Setiap karakter memiliki **HP** dan **Attack Power** masing-masing. Ketika tombol “Attack!” diklik, karakter user akan menyerang terlebih dahulu, kemudian karakter lawan akan menyerang balik secara otomatis dan memunculkan log damage kedua karakter:



- Angka ini digenerate secara random, kemudian ditambahkan dengan **Base Attack Power** karakter yang sedang menyerang.
- Contoh:
Tung Tung Tung Tung Sahur (Base Attack Power = 13):
 - Light Attack (5-10 Dmg)
 - Medium Attack (11-15 Dmg)
 - Heavy Attack (16-20 Dmg)
- a. Algoritma JS akan memilihkan satu dari ketiga jenis attack di atas
- b. Algoritma JS generate angka secara random sesuai dengan range attack yang terpilih
 *Contoh: jika yang terpilih oleh algoritma adalah medium attack, maka angka yang digenerate antara 11-15
- c. Damage akhirnya adalah angka hasil generate oleh algoritma JS + **Base Attack Power** yang dimiliki karakter. Apabila hasil generate damage di atas adalah 12 maka total damagenya adalah 25 (12 + 13)
- Alur perhitungan damage yang sama juga berlaku untuk karakter lawan, hanya berbeda di **Base Attack Power** saja.
- Jika salah satu karakter sudah mati, maka tombol attack tidak akan berfungsi kembali.
- Pembuatan health bar tidak perlu diutamakan.
- Anda bebas menentukan HP dan Base Attack Power setiap karakter.
- Demonstrasi battle dapat dilihat pada video.

2. Kuis – Poin 20

- Buatlah File html dengan nama *Kuis-NRP.html*
- Tulislah Code agar dapat membuat tampilan kuis seperti gambar di bawah ini:

The image shows a quiz interface with a pink background. It contains two questions, each with a list of multiple-choice options and a text input field followed by a "submit" button.

1. Who invented the World Wide Web?
 a. Alan Turing
 b. Tim Berners-Lee
 c. Nicki Minaj
 d. Charles Babbage

2. Which in the following apps here is not a web browser?
 a. Google Chrome
 b. Safari
 c. Vuze
 d. Opera

- Pengguna diminta untuk menginput jawaban dari setiap soal tersebut. Hasil jawaban diberitahukan apabila sudah meng-klik button “submit”.

- Apabila jawaban salah, pengguna akan diminta untuk input jawaban lagi. Setelah klik “retry”, akan kembali lagi seperti tampilan awal.

1. Who invented the World Wide Web?
a. Alan Turing
b. Tim Berners-Lee
c. Nicki Minaj
d. Charles Babbage

jawaban salah

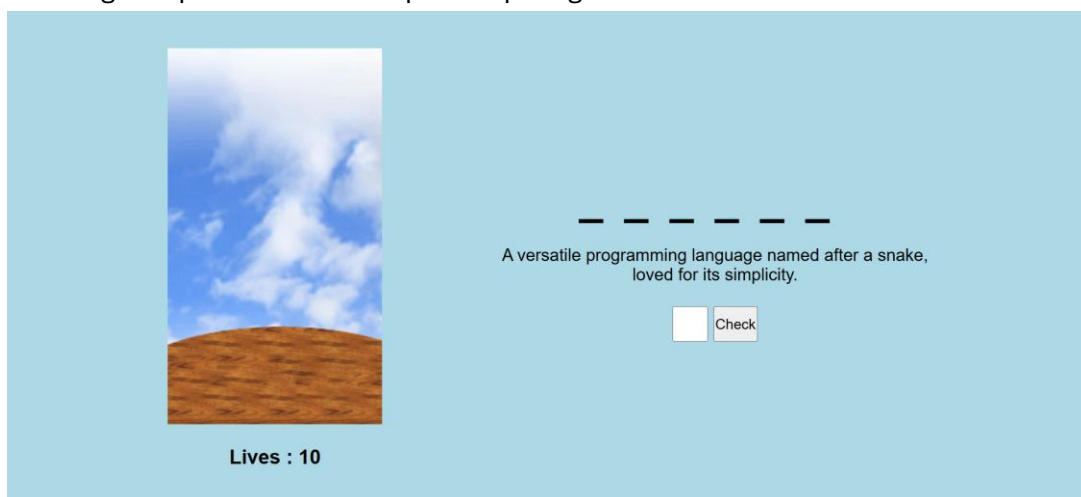
- Apabila jawaban benar, akan ada informasi bahwa jawaban benar

2. Which in the following apps here is not a web browser?
a. Google Chrome
b. Safari
c. Vuze
d. Opera

jawaban benar

3. Hangman – Poin 45

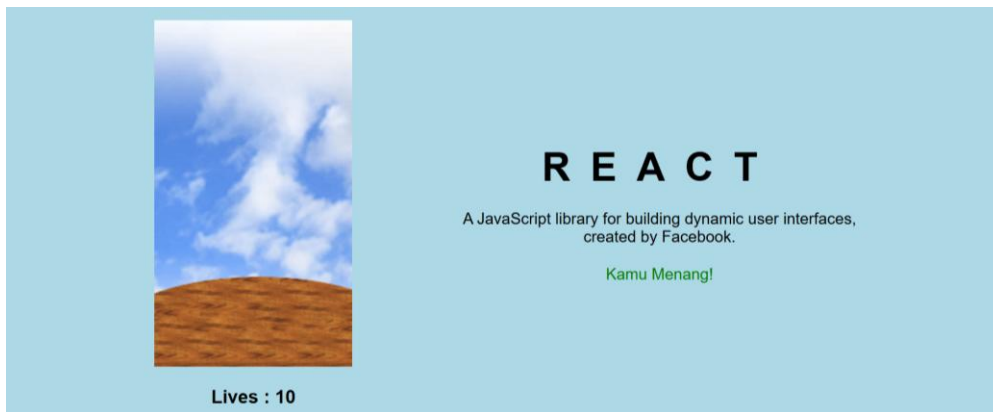
- Buatlah File html dengan nama *Hangman-NRP.html*
- Tulislah Code agar dapat membuat tampilan seperti gambar di bawah ini:



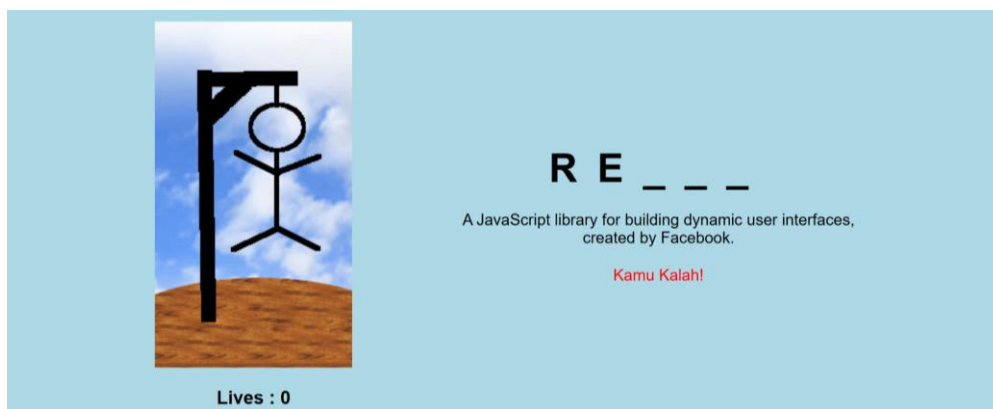
- Jawaban dan Clue digenerate secara random. Contoh:

```
let answers = ["PYTHON", "JAVASCRIPT", "TAILWIND", "REACT", "LARAVEL"];
let clues = [
  "A versatile programming language named after a snake, loved for its simplicity.",
  "The language that brings interactivity to websites, often abbreviated as JS.",
  "A utility-first CSS framework for rapidly building custom designs.",
  "A JavaScript library for building dynamic user interfaces, created by Facebook.",
  "A PHP framework known for elegant syntax and robust web development tools."
];
```

- Tampilan jika menang:



- Tampilan jika kalah:



- body bgcolor: lightblue; font: Arial; variabel global:

```
var answer = "";
var answer_ = "";
var lives = 10;
```

- answer: untuk jawaban yang akan digenerate
- answer_: untuk jawaban dari player (berisi “_” sebanyak answer.length)
- lives: untuk nyawa player

- Fungsi:

- generate() -> untuk mengenerate soal pada saat halaman web dibuka (gunakan window.onload)
- checkAnswer() -> untuk mengecek jawaban player (kurangi nyawa jika huruf tidak ada di answer dan ganti karakter “_” yang ada di answer_ dengan kata yang dimasukkan player jika kata tersebut ada di answer)
Gunakan toUpperCase() saat pengecekan untuk menghindari kesalahan jika player memasukkan huruf kecil (jika jawabannya berhuruf kapital semua)
- checkWin() -> fungsi ini dipanggil di checkAnswer() yang bertujuan untuk mengecek apakah masih ada karakter “_” di answer_, jika sudah tidak ada berarti player menang

- Gunakan letter-spacing pada css untuk memberikan jarak:



split() dan join() dapat digunakan pada soal ini

- Gambar dari Hangman menyesuaikan dengan nyawa yang dimiliki player