

**LAPORAN PROJECT AKHIR SEMESTER
MATA KULIAH SISTEM OPERASI**



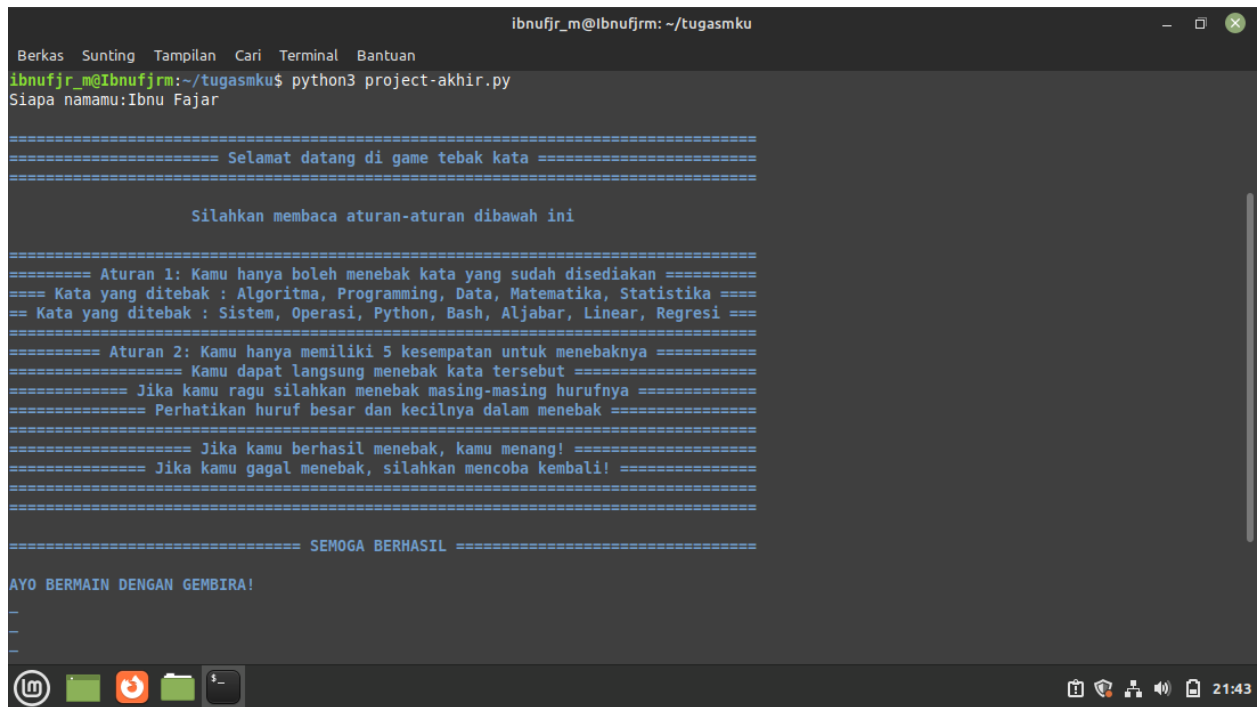
PROGRAM PERMAINAN TEBAK KATA

DISUSUN OLEH : MOHAMAD IBNU FAJAR MAULANA (21083010106)

DOSEN PENGAMPU : MOHAMMAD IDHOM, SP., S.KOM., MT.

**PROGRAM STUDI SAINS DATA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
Jl. Rungkut Madya No.1, Gn.Anyar, Kec. Gn. Anyar, Kota SBY, Jawa Timur 60294**

1. Tampilan Halaman Utama



```

ibnufjr_m@ibnufjrm: ~/tugasmku
Berkas  Sunting  Tampilan  Cari  Terminal  Bantuan
ibnufjr_m@ibnufjrm:~/tugasmku$ python3 project-akhir.py
Siapa namamu:Ibnu Fajar

===== Selamat datang di game tebak kata =====

Silahkan membaca aturan-aturan dibawah ini

===== Aturan 1: Kamu hanya boleh menebak kata yang sudah disediakan =====
===== Kata yang ditebak : Algoritma, Programming, Data, Matematika, Statistika =====
===== Kata yang ditebak : Sistem, Operasi, Python, Bash, Aljabar, Linear, Regresi =====
===== Aturan 2: Kamu hanya memiliki 5 kesempatan untuk menebaknya =====
===== Kamu dapat langsung menebak kata tersebut =====
===== Jika kamu ragu silahkan menebak masing-masing hurufnya =====
===== Perhatikan huruf besar dan kecilnya dalam menebak =====
===== Jika kamu berhasil menebak, kamu menang! =====
===== Jika kamu gagal menebak, silahkan mencoba kembali! =====

===== SEMOGA BERHASIL =====

AYO BERMAIN DENGAN GEMBIRA!

```

Gambar 1 Tampilan Utama Halaman Tebak Kata

Gambar 1 menunjukkan tampilan utama permainan tebak kata, dimana nantinya user diminta untuk memasukkan nama. Setelah user menginputkan nama, maka dalam permainan tebak kata tersebut memiliki beberapa aturan, berikut aturan permainan tebak kata ;

- Aturan 1 : User hanya boleh menebak kata yang sudah disediakan, kata yang disediakan berupa; Algoritma, Programming, Data, Matematika, Statistika, Sistem, Operasi, Python, Bash, Aljabar, Linear, Regresi
- Aturan 2 : Clue pada aturan pertama menjadikan aturan 2 ini sebagai pengingat user. Bahwasannya user hanya memiliki 5 kesempatan untuk menebak huruf/kata yang sudah disediakan kemudian huruf besar dan kecil sangatlah berpengaruh dalam permainan tebak kata ini. Jika user berhasil ataupun kalah maka program akan memberikan sebuah output.

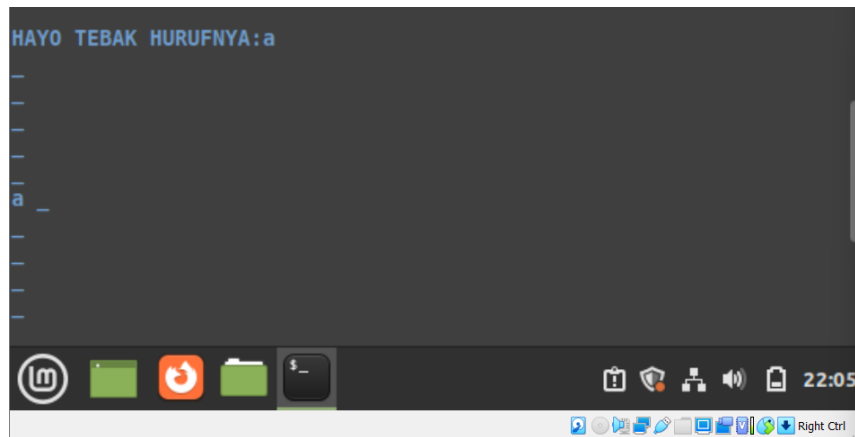
2. User memulai permainan tebak kata



Gambar 2 User Memulai permainan tebak kata

Gambar 2 menunjukkan bahwa program permainan tebak kata sudah berjalan, sekarang user dapat menebak kata/huruf yang user inginkan

3. User benar dalam menebak kata/huruf



Gambar 3 User benar dalam menebak kata/huruf

Gambar 3 menunjukkan bahwa user benar dalam menebak huruf atau karakter yang mana karakter tersebut akan mengisi space () untuk dijadikan sebuah kata yang benar.

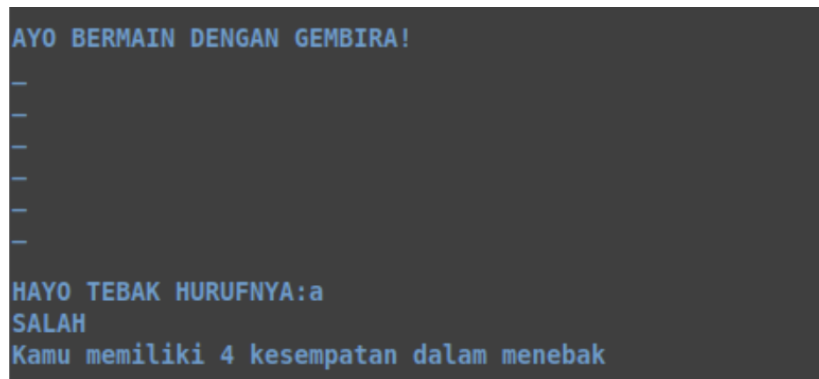
4. User memenangkan permainan tebak kata



Gambar 4 User memenangkan permainan tebak kata

Gambar 4 menunjukkan sebuah output program jika user menang maka akan diberikan ucapan tampilan “WIN” kemudian diatasanya akan diberikan keterangan kata yang berhasil ditebak dan ucapan selamat “Kamu berhasil menebak !” ucapan selamat tersebut diberikan kepada user karena sudah berhasil menebak kata dan memenangkan permainan game tebak kata.

5. User salah menebak kata/huruf



Gambar 5 User salah menebak kata/huruf

Gambar 5 menunjukkan bahwa program permainan tebak dapat mendeteksi kata yang diinput user kemudian dicocokkan dengan kata yang ditebak namun user salah menebak kata/huruf. Sesuai aturan 2 yang berlaku bahwasannya user hanya diberikan 5 kesempatan salah dalam menebak kata/huruf.

6. User mengalami kekalahan dalam permainan tebak kata

```
Kamu memiliki 0 kesempatan dalam menebak
+=====+
|  *      * *   * * * * * * * *  |
|  *      *    *  *      *        |
|  *      *    *  * * * * * * * *  |
|  *      *    *      *  *        |
|  * * * *   * *   * * * * * * * *  |
+=====+
| yah tebakamu salah silahkan coba lagi |
+=====+
```

Gambar 6 User mengalami kekalahan dalam permainan tebak kata

Gambar 6 menunjukkan bahwa program memberikan tampilan output “LOSE” kepada user dikarenakan user gagal menebak kata/huruf yang sudah diberikan clue pada aturan 1. Alasan mengapa user kalah dalam menebak karena user hanya dapat kesempatan 5 kali salah dalam menebak, jika melebihi kesempatan tersebut, maka user kalah dalam permainan tebak kata.

SCRIPT PROGRAM PERMAINAN TEBAK KATA

```
import random
# library that we use in order to choose
# on random words from a list of words

nama = input("Siapa namamu:")

print("\033[1m", '\33[34m')
print('='*82)
print('Selamat datang di game tebak kata '.center(82,'='))
print('='*82)
print('\n'+'*'*82)
print('Silahkan membaca aturan-aturan dibawah ini '.center(82,' '))
print('='*82)
print('\n'+'*'*82)
print('Aturan 1: Kamu hanya boleh menebak kata yang sudah disediakan '.center(82,'='))
print('Kata yang ditebak : Algoritma, Programming, Data, Matematika, Statistika '.center(82,'='))
print('Kata yang ditebak : Sistem, Operasi, Python, Bash, Aljabar, Linear, Regresi '.center(82,'='))
print('Aturan 2: Kamu hanya memiliki 5 kesempatan untuk menebaknya '.center(82,'='))
print('Kamu dapat langsung menebak kata tersebut '.center(82,'='))
print('Jika kamu ragu silahkan menebak masing-masing hurufnya '.center(82,'='))
print('Perhatikan huruf besar dan kecilnya dalam menebak '.center(82,'='))
print('='*82)
print('Jika kamu berhasil menebak, kamu menang! '.center(82,'='))
print('Jika kamu gagal menebak, silahkan mencoba kembali! '.center(82,'='))
print('='*82)
print('\n'+'*'*82)
print('SEMOGA BERHASIL '.center(82,'='))
print('='*82)
```

```

# Jika pengguna memasukkan huruf/kata yang salah
# Maka akan meminta kepada user memasukkan huruf/kata lain
print()
tebak = input("HAYO TEBAK HURUFNYA:")

# Setiap kata/huruf yang diinput maka akan disimpan dalam tebak
tebakan += tebak

# periksa input dengan kata yang berada pada list kata_kata
if tebak not in kata:

    kesempatan -= 1

# Jika kata/huruf yang dimasukkan tidak cocok
# Maka kamu akan diberitahukan kamu "SALAH"
print("SALAH")

# dibawah ini akan mencetak jumlah kesempatan yang tersisa dalam
menebak print("Kamu memiliki", + kesempatan, 'kesempatan dalam menebak')

if kesempatan == 0:
    print("+=====+")
    print("|      *          * *   * * * * * * * *   |")
    print("|      *          *   * *   *   *   *   |")
    print("|      *          *   * * * * * * * *   |")
    print("|      *          *   *   *   *   *   |")
    print("|      * * * *   * *   * * * * * * * *   |")
    print("+=====+")
    print("| yah tebakanmu salah silahkan coba lagi |")
    print("+=====+")

```