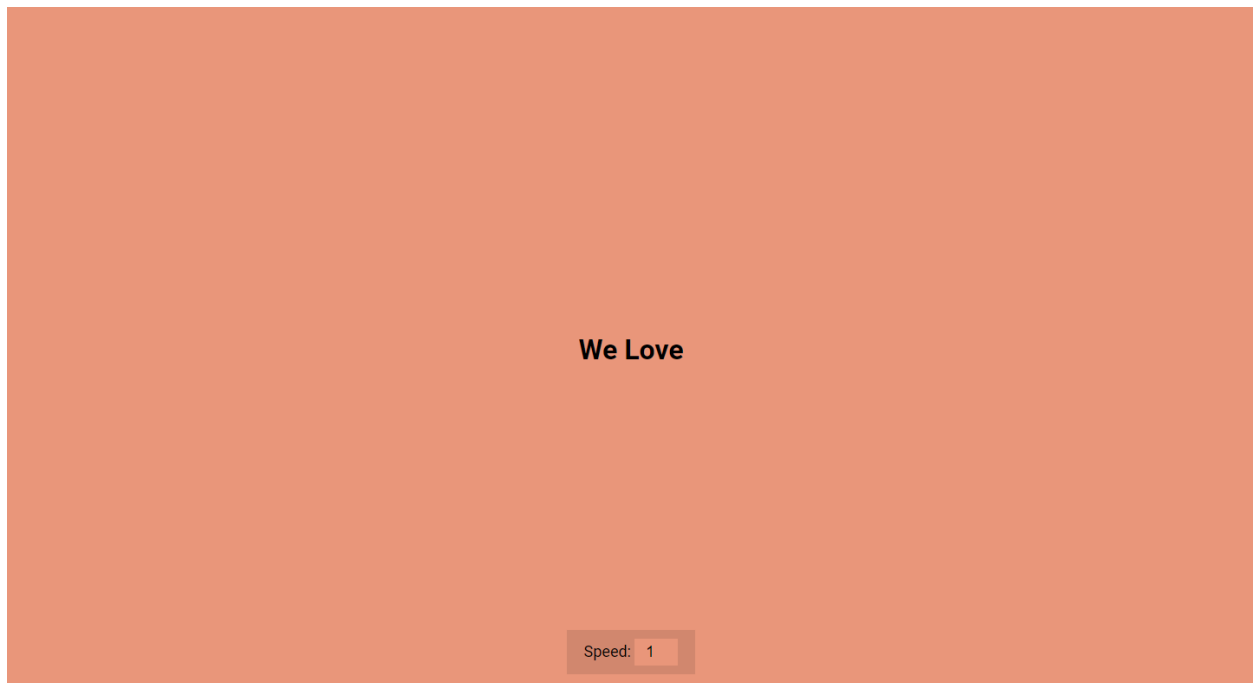


Tugas Praktikum 11

1. Tulis nama & NRP Anda dalam bentuk meta (<meta name ="author" content="Nama NRP">)
2. Pengumpulan di Github ada pada link di google classroom. Setiap soal akan memiliki folder tersendiri (bukan dikompresi dalam bentuk rar atau zip)
3. Seluruh file HTML utama dibuat bernama index.html

Soal 1

Buatlah sebuah auto type text yang bertuliskan "We Love Programming!". Kecepatan mengetik akan tergantung dengan input speed range 1-10. **HINTS:** Gunakan fungsi **slice()** untuk mengambil sebagian kata. Gunakan **setTimeout()** untuk mengatur delay dari sebuah fungsi.



We Love Programming!

Speed: 1

We Love Program

Speed: 7

Soal 02

Buatlah sebuah website yang dapat mendeteksi tombol keyboard yang ditekan. Setelah tombol keyboard ditekan, akan muncul info event.key, event.keyCode, dan event.code.

Press any key to get the keyCode

event.key

a

event.keyCode

65

event.code

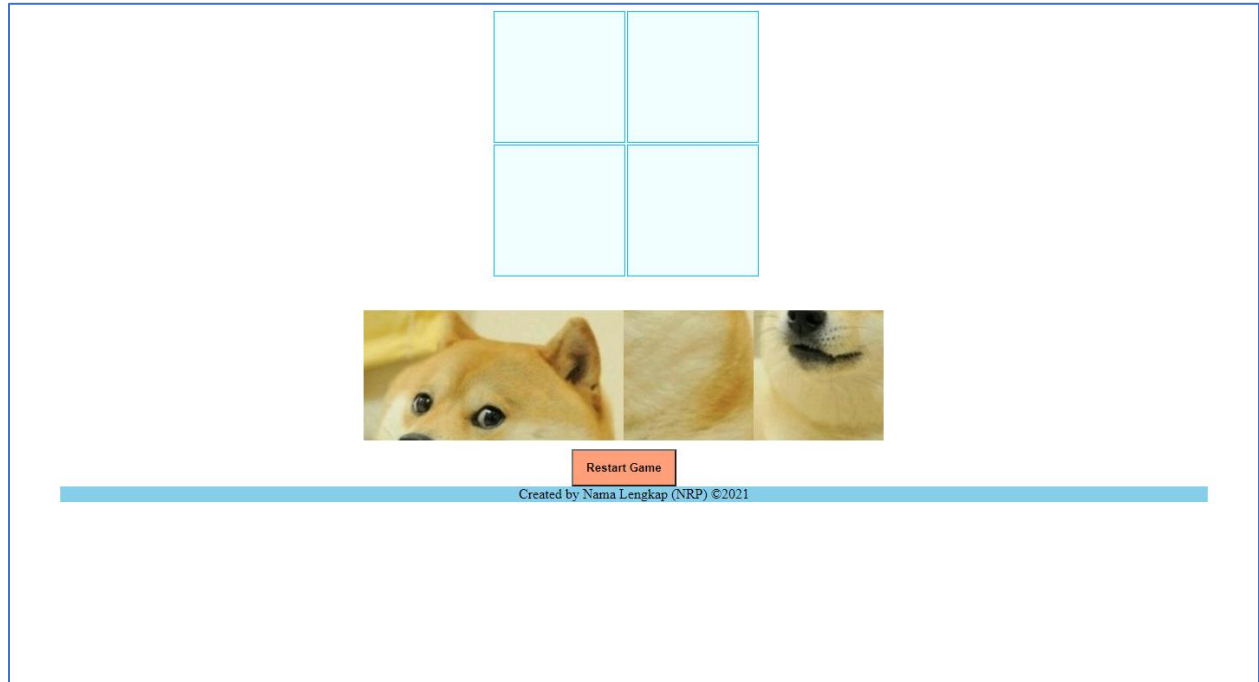
KeyA

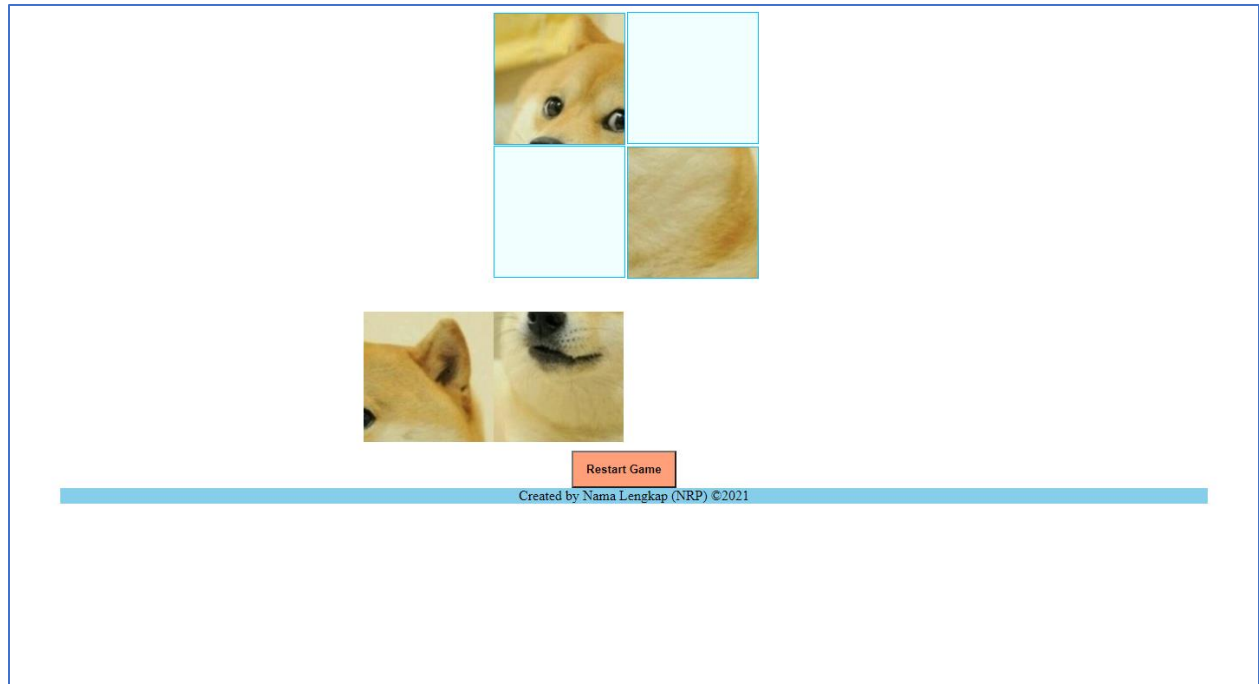
event.key	event.keyCode	event.code
Backspace	8	Backspace

event.key	event.keyCode	event.code
A	65	KeyA

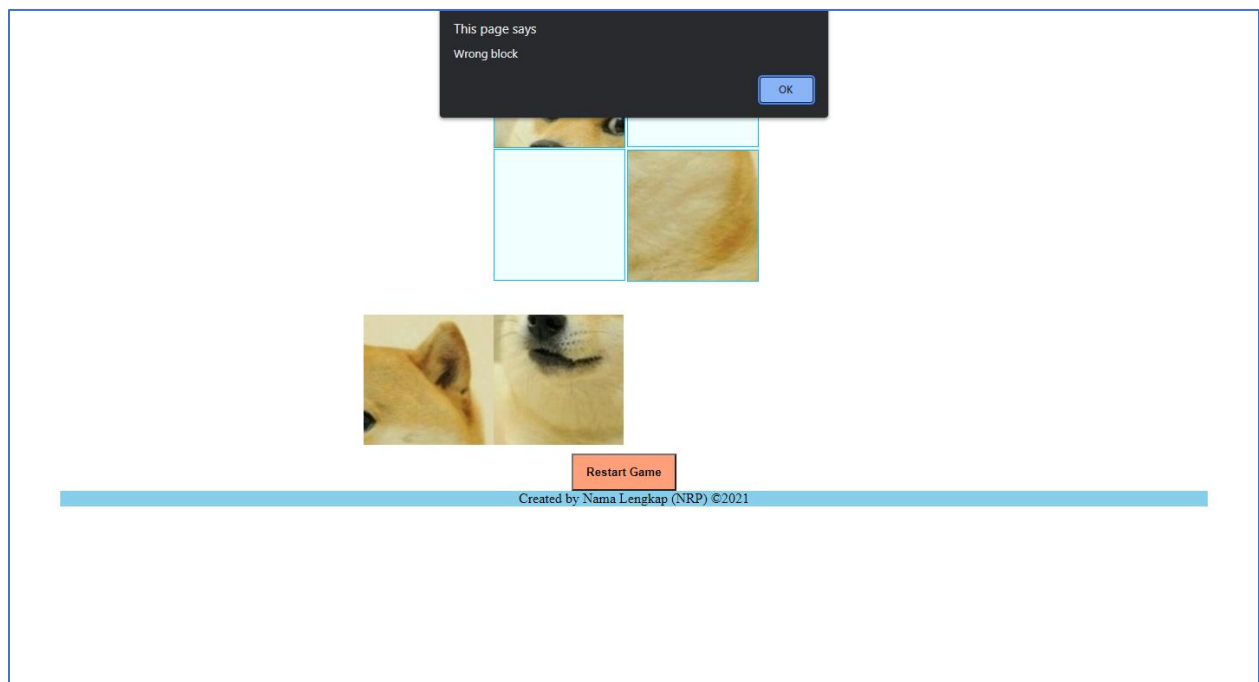
Soal 03

Buatlah tampilan website puzzle seperti berikut. Terdapat 4 gambar yang letaknya akan ditampilkan secara **random**. Gambar dapat di drag kedalam kotak puzzle. Jika gambar di drag ke kotak puzzle dan posisinya benar, maka gambar akan masuk kedalam kotak. Jika salah, maka akan muncul alert bertulisan “ Wrong block”. Jika 4 kotak sudah terisi dengan benar, maka akan muncul alert bertulisan “You Win”. Tombol restart akan merestart permainan. **HINTS:** Gunakan ondragover & ondrop.

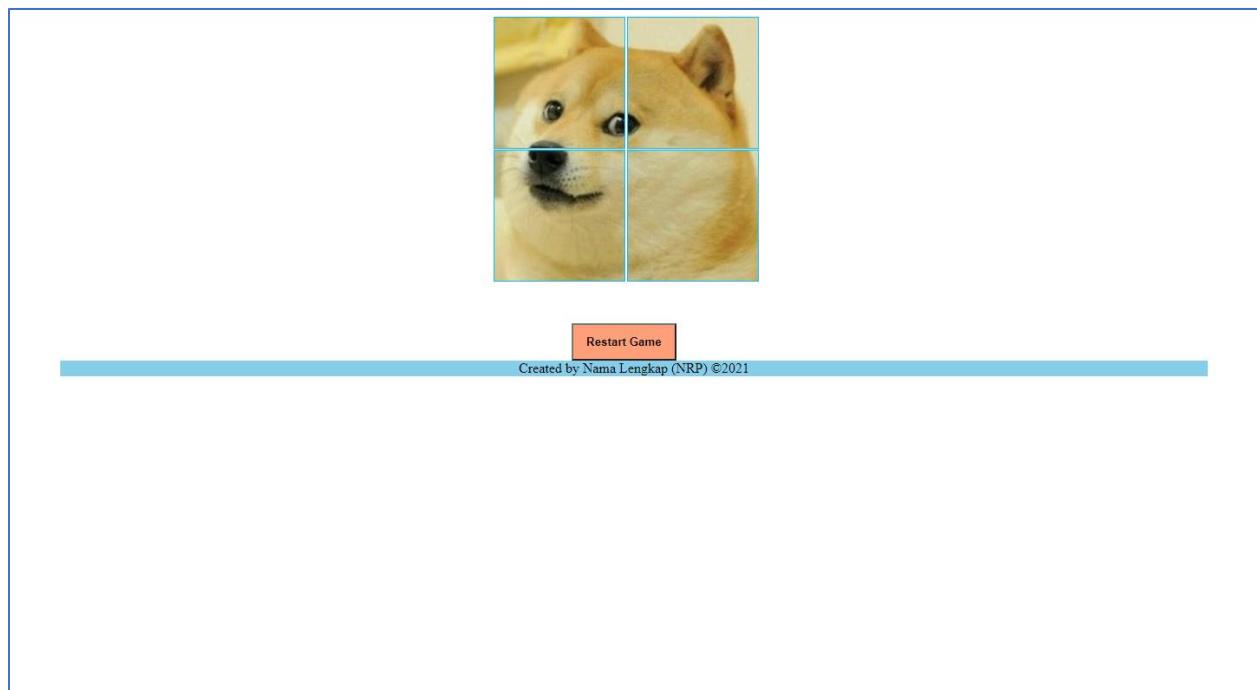
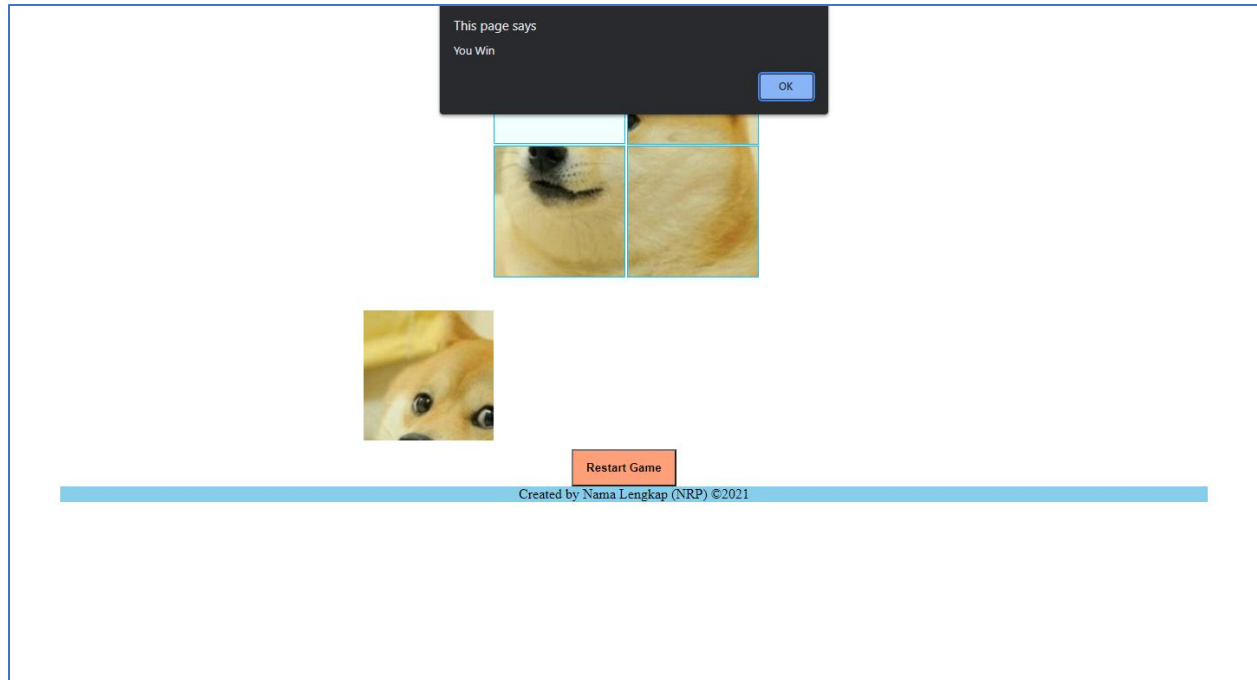




Jika salah posisi



Jika sudah terisi semua



Soal 4

Bualah tampilan website sebagai berikut. Website ini akan memainkan permainan Gunting Batu Kertas. Pemain akan bertuliskan (P) dan computer akan bertuliskan (E). Pemain dapat mengklik tombol batu/gunting/kertas dan akan melawan computer yang juga memilih secara random. Jika pemain menang, maka pemain akan maju satu langkah. Jika pemain kalah, maka computer akan maju satu langkah. Jika draw, maka pemain dan computer tidak berpindah tempat. Jika

pemain sudah sampai diujung, maka akan muncul confirm(“You Win, Try Again?”). Jika computer sudah sampai diujung, maka akan muncul confirm(“You Lose, Try Again?”). Permainan akan direstart ketika pemain menekan tombol OK pada confirm.

P									
E									

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Batu

Gunting

Kertas

P									
	E								

Gunting(User) ketemu Gunting(com), Draw Gunting(User) ketemu Batu(com), Musuh Maju

Batu

Gunting

Kertas

		P							
					E				

Gunting(User) ketemu Kertas(com), Pemain Maju
Gunting(User) ketemu Gunting(com), Draw
Gunting(User) ketemu Batu(com), Musuh Maju
Gunting(User) ketemu Batu(com), Musuh Maju
Gunting(User) ketemu Gunting(com), Draw
Gunting(User) ketemu Batu(com), Musuh Maju

Batu

Gunting

Kertas

		<div><div>This page says You Lose, Try Again ?</div><div><div>OK</div><div>Cancel</div></div></div>								
									E	

Gunting(User) ketemu Gunting(com), Draw
Gunting(User) ketemu Gunting(com), Draw
Gunting(User) ketemu Gunting(com), Draw
Gunting(User) ketemu Batu(com), Musuh Maju
Gunting(User) ketemu Gunting(com), Draw
Gunting(User) ketemu Gunting(com), Draw

Batu

Gunting

Kertas