

PROJECT 4

1. MEMBUAT MENU BARU DI TAMPILAN (GAME PERTAMBAHAN)

- MEMANGGIL TOMBOL “Game Pertambahan” PADA LAYAR UTAMA

```
<section>
|   <button id="Game" class="ig"> Game Pertambahan </button>
</section>
```

- MEMANGGIL PROJECT EMPAT UNTUK BISA MASUK KEDALAM ISI PADA HALAMAN PROJECT SATU

```
Game.addEventListener("click", function() {
|   location.href = "project4.html";
|   ig.addEventListener("click")
| })
```

2. ISI DALAM GAME PERTAMBAHAN :

A. TAMPILAN/TEMA PADA ISI GAME PERTAMBAHAN

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Game Pertambahan</title>
  <style>
    body {
      font-family: 'Arial', sans-serif;
      text-align: center;
      margin-top: 50px;
      background-color: #f0f0f0;
      color: #333;
      background-image: url('bganak.jpg');
    }

    h1 {
      color: #000000;
    }

    #question {
      font-size: 24px;
      margin-bottom: 20px;
    }

    #answerInput {
      padding: 8px;
      font-size: 16px;
    }
  </style>
</head>
```

```
}

#answerInput::placeholder {
  color: #555;
}

#inputBox {
  margin-top: 20px;
}

button {
  padding: 10px 20px;
  font-size: 18px;
  background-color: #000000;
  color: #fff;
  border: none;
  cursor: pointer;
  transition: background-color 0.3s;
}

button:hover {
  background-color: #000000;
}
</style>
```

- B. MENAMBAHKAN SOUND SAAT HASIL NYA BENAR DIA AKAN KELUAR SOUND “benar.mp3”
DAN SAAT HASILNYA SALAH DIA AKAN KELUAR SOUND “salah.mp3”.

```
function playCorrectSound() {
  document.getElementById('benarSound').play();
}
```

```
function playWrongSound() {
  document.getElementById('salahSound').play();
}
```

```
<body>
  <br><h1>Game Pertambahan untuk Anak-Anak</h1></br>

  <div id="question"></div>
  <div id="inputBox">
    <input type="text" id="answerInput" placeholder="Jawaban">
    <button onclick="checkAnswer()">Cek Jawaban</button>
  </div>

  <audio id="benarSound" src="benar.mp3"></audio>
  <audio id="salahSound" src="salah.mp3"></audio>
```

- MENGAKTIFKAN ELEMEN ELEMEN PADA SOUND BENAR DAN SALAH SAAT MENGINPUT HASIL DARI PERTAMBAHAN

```
function checkAnswer() {
  let userAnswer = document.getElementById('answerInput').value;
  userAnswer = parseInt(userAnswer);

  if (userAnswer === correctAnswer) {
    playCorrectSound();
    alert('Jawaban Benar! 🎉');
  } else {
    playWrongSound();
    alert('Jawaban Salah. Coba lagi! 😞');
  }

  generateQuestion();
}

generateQuestion();
</script>
```

PROJECT 5

1. MEMBUAT MENU BARU DI TAMPILAN (GAME PENGURANGAN) :

- MEMANGGIL TOMBOL “Game Pengurangan” PADA LAYAR UTAMA

```
<section>
|   <button id="Game2" class="ig">Game Pengurangan</button>
|
</section>
```

- MEMANGGIL PROJECT LIMA UNTUK BISA MASUK KEDALAM ISI PADA HALAMAN PROJECT SATU

```
Game2.addEventListener("click", function() {
|   location.href = "project5.html";
|   ig.addEventListener("click")
| })
```

2. ISI DALAM GAME PENGURANGAN :

A. TAMPILAN/TEMA PADA ISI GAME PENGURANGAN

```
<head>
| <meta charset="UTF-8">
| <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
| <title>Game Pengurangan</title>
| <style>
|   body {
|     font-family: 'Arial', sans-serif;
|     text-align: center;
|     margin-top: 50px;
|     background-image: url('backgr.jpg');
|     background-size: 2100px;
|     background-position: center;
|     color: #333;
|   }
|
|   h1 {
|     color: #3498db;
|   }
|
|   #question {
|     font-size: 24px;
|     margin-bottom: 20px;
|   }
|
|   #answerInput {
|     padding: 8px;
|     font-size: 16px;
|   }
| }
```

```
#answerInput::placeholder {
  color: #555;
}

#inputBox {
  margin-top: 20px;
}

button {
  padding: 10px 20px;
  font-size: 18px;
  background-color: #3498db;
  color: #fff;
  border: none;
  cursor: pointer;
  transition: background-color 0.3s;
}

button:hover {
  background-color: #2980b9;
}

</style>
```

- B. MENAMBAHKAN SOUND SAAT HASIL NYA BENAR DIA AKAN KELUAR SOUND “benar.mp3”
DAN SAAT HASILNYA SALAH DIA AKAN KELUAR SOUND “salah.mp3”.

```
<body>
  <h1>Game Pengurangan untuk Anak-Anak</h1>

  <div id="question"></div>
  <div id="inputBox">
    <input type="text" id="answerInput" placeholder="Jawaban">
    <button onclick="checkAnswer()">Cek Jawaban</button>
  </div>

  <audio id="correctSound" src="benar.mp3"></audio>
  <audio id="wrongSound" src="salah.mp3"></audio>

  <script>
```

- MENAKTIFKAN ELEMEN ELEMEN PADA SOUND BENAR DAN SALAH SAAT MENGINPUT HASIL DARI PENGURANGAN

```
}

function playCorrectSound() {
  document.getElementById('correctSound').play();
}

function playWrongSound() {
  document.getElementById('wrongSound').play();
}

function checkAnswer() {
  let userAnswer = document.getElementById('answerInput').value;
  userAnswer = parseInt(userAnswer);

  if (userAnswer === correctAnswer) {
    playCorrectSound();
    alert('Jawaban Benar! 🎉');
  } else {
    playWrongSound();
    alert('Jawaban Salah. Coba lagi! 😞');
  }

  generateQuestion();
}

generateQuestion();
```

PROJECT 1

1. MENAMBAHKAN BACKGROUND PADA TAMPILAN/HALAMAN PERTAMA DI SITUSNYA "p6.jpg"

```
body {
  background-image: url('p6.jpg');
  background-size: 1470px 1050px;
  background-position: center ;
  margin: 0;
  padding: 0;
}
```

