



Institut Sains Terapan dan Teknologi Surabaya

Jl. Ngagel Jaya Tengah 73 - 77, Surabaya 60284

Telp. (031) 5027920 Fax. (031) 5041509



Laboratorium : L-304

Waktu : 15.45-17.45

Minggu Ke : 2

Materi : Activity & Intent

Praktikum : Mobile Device Programming

Jurusan : S1-Informatika

Tanggal : 20 September 2019

Jenis Soal : Materi & Tugas

MATERI (TOTAL: 40)

A screenshot of a login interface. It features two input fields: the top one is labeled 'NRP' and the bottom one is labeled 'Password'. To the right of the 'Password' field is a button labeled 'LOGIN'.

Activity_login

Buatlah sebuah SIM sederhana pada awal program akan ada login dengan default (dosen/dosen) untuk masuk sebagai dosen. Jika sudah berhasil login maka tampilan akan menjadi

A screenshot of a dashboard interface. It shows a text field containing the string '20611001-Kevin Susanto'. To the right of this field are two buttons: 'EDIT' (top) and 'ADD' (bottom).

Activity_dashboard

Tampilkan data dengan format “NRP-nama”. Maximum mahasiswa hanya 2 orang. Jika data belum ada maka button akan bertuliskan add sedangkan jika sudah terisi maka akan bertuliskan edit. Jika add ditekan maka akan berpindah ke addmhs activity.

Pastikan seluruh data terisi sebelum tombol add dapat ditekan. NRP akan digenerate secara otomatis dengan format seperti “tahun – jurusan – no urut”. Misal 216116001. Untuk jurusan berisi INF (11), SIB(18). Password dari tiap mahasiswa adalah “2 huruf depan + no urut” misal KE001.

NRP NRP

Nama

Jurusan ☒ INF ☐ SIB

Angkatan YYYY

Email

Activity_mhs

Jika menu edit yang dipilih maka tampilan akan sama tetapi data akan langsung terisi secara otomatis. Seluruh perubahan mhs (add/edit) akan mengirimkan email ke email yang terdaftar di mahasiswa tersebut. Jika login sebagai mahasiswa maka munculkan Welcome Mahasiswa +nama.

Welcome, Kevin !

Activity_welcome

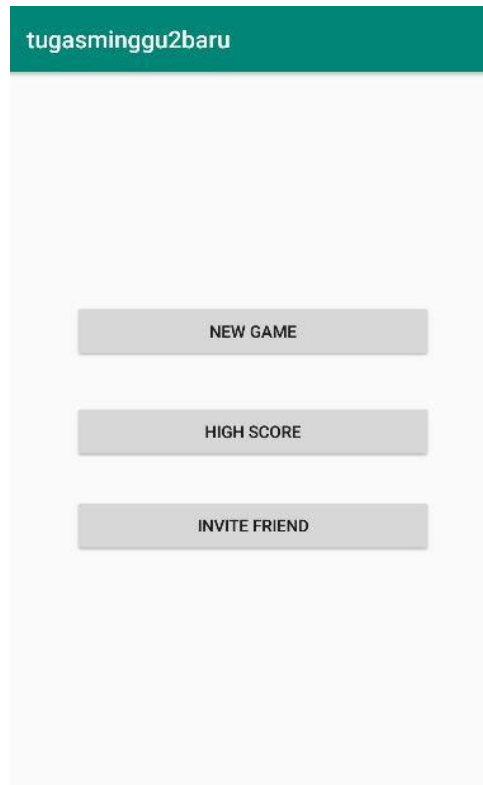
MATERI: 40

SCORE	KRITERIA
5/1/0	Dapat membuat seluruh desain activity (login, dashboard, mhs,welcome)
5/1/0	Login benar (pengecekan nrp/password salah) 1: hanya bisa login sebagai dosen
5/1/0	Dapat menampilkan data mahasiswa serta button (add/edit)
5/1/0	NRP dapat digenerate
5/1/0	Dapat ADD mahasiswa baru
5/1/0	Dapat Edit mahasiswa
5/1/0	Pengiriman email ke email mahasiswa
5/1/0	Dapat menampilkan welcome message sesuai nama mahasiswa

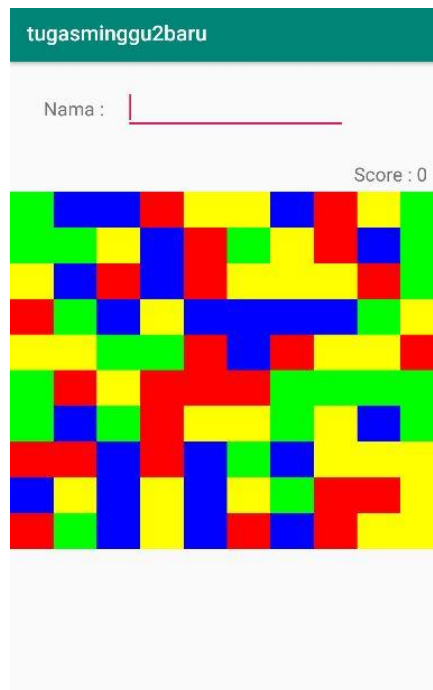
TUGAS (TOTAL: 30)

Buatlah game seperti berikut:

- Pada awal permainan akan muncul gambar seperti berikut ini:

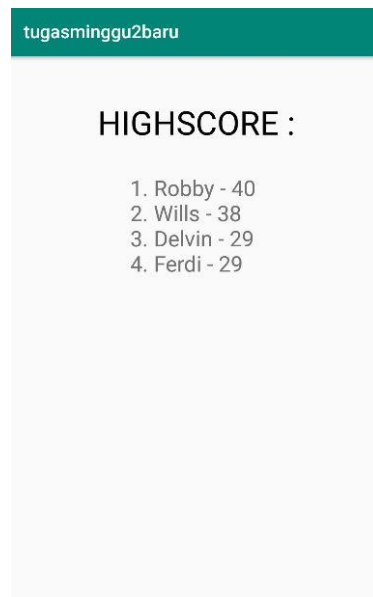


- Ketika new game dimulai maka akan muncul arena 10x10 dengan warna random antara merah, hijau, biru dan kuning.

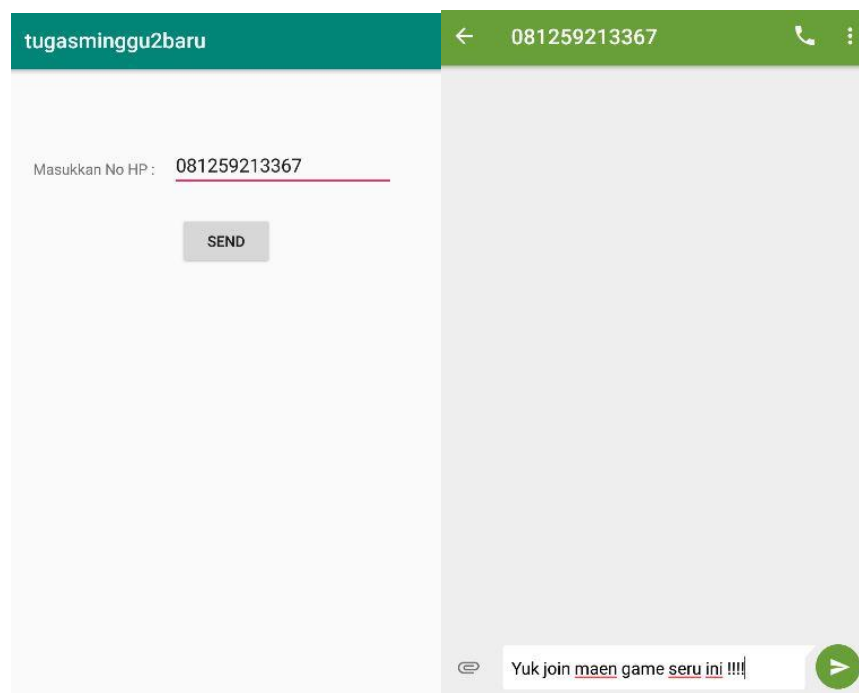


- Cara bermain:
 - o Sebelum user bisa melakukan klik pada papan permainan, cek terlebih dahulu bahwa user sudah memasukkan namanya.

- Ketika user mengklik salah satu kotak, maka kotak tersebut akan hilang beserta kotak disebelahnya yang memiliki warna sama. (Nearest Neighbour 8 Arah)
 - Setiap kotak yang hilang akan menambah score 1.
 - Kotak yang hilang akan, di random ulang warnanya.
 - Permainan berakhir ketika user telah melakukan 10x klik.
 - Ketika permainan berakhir maka simpan score pada highscore.
- Ketika button highscore ditekan maka akan muncul list highscore beserta nama denganurut sesuai score terbesar.



- Ketika button invite friend ditekan maka, akan diminta inputan nomor hp yang akan disinvite. Lalu ketika ditekan send, akan muncul intent sms.



TUGAS: 30

SCORE	KRITERIA
6/3/0	Dapat membuat arena permainan 10x10 dan warna random
2/1/0	Dapat memberi pengecekan bahwa user belum menginput nama sebelum bermain
8/6/4/0	Dapat menghilangkan kotak yang diklik beserta sekitarnya dan merandom ulang warna kotak
2/1/0	Score bertambah sesuai kotak yang hilang
2/1/0	Game dapat berakhir
3/1/0	Highscore tersimpan
3/1/0	Highscore dapat muncul secara urut dari terbesar
4/2/0	Dapat mengirim sms sesuai template seperti contoh

Menyetujui

Mengetahui

Penyusun Soal

(Indra Maryati, S.Kom., M. Kom.)

Koord. Kuliah

(Grace Levina Dewi, M.Kom.)

Koord. Lab.

(Robby Darmawan)

Asisten