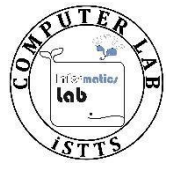




Institut Sains Terapan dan Teknologi Surabaya

Jl. Ngagel Jaya Tengah 73 - 77, Surabaya 60284

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



Laboratorium : L-304

Waktu : 15.45-17.45

Minggu Ke : 1

Materi : Layouting & View

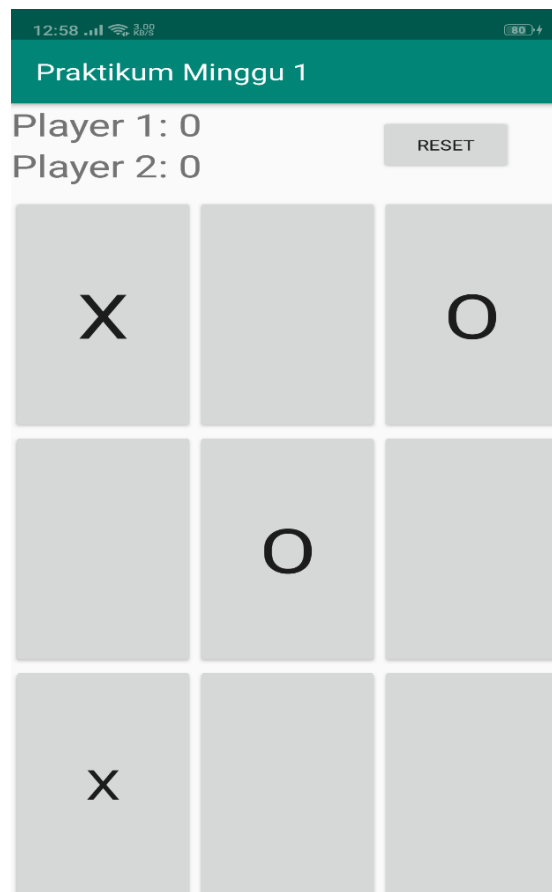
Praktikum : Mobile Device Programming

Jurusan : S1-Informatika

Tanggal : 13 September 2019

Jenis Soal : Materi & Tugas

MATERI (TOTAL: 40)



Buatlah sebuah permainan Tic Tac Toe yang dapat dimainkan oleh 2 player. Terdapat arena 3x3 yang dibuat dengan menggunakan Button. Pada bagian atas terdapat Text View untuk menampilkan score dari masing-masing player. Permainan akan berjalan secara bergantian mulai dari player 1 yang dilambangkan dengan symbol X dan player 2 yang dilambangkan dengan symbol O. ketika player menekan salah satu kotak pada arena berikan pengecekan apakah arena yang ditekan tersebut telah terisi sebelumnya atau tidak. Jika arena tersebut terisi, maka tampilkan Toast dengan pesan bahwa kotak tersebut telah terisi dan player tersebut harus memilih kotak lainnya. Player akan mendapatkan score ketika player tersebut berhasil membuat salah satu garis baik secara vertical, horizontal, maupun diagonal. Ketika ada garis yang telah selesai, maka

tampilkan Toast yang berisi pesan “Player X WIN” dan tambahkan score player yang bersangkutan atau apabila hasilnya seri, maka tampilkan pesan “DRAW”. Papan permainan akan otomatis kembali seperti semula ketika player berhasil membuat garis atau ketika button reset ditekan.

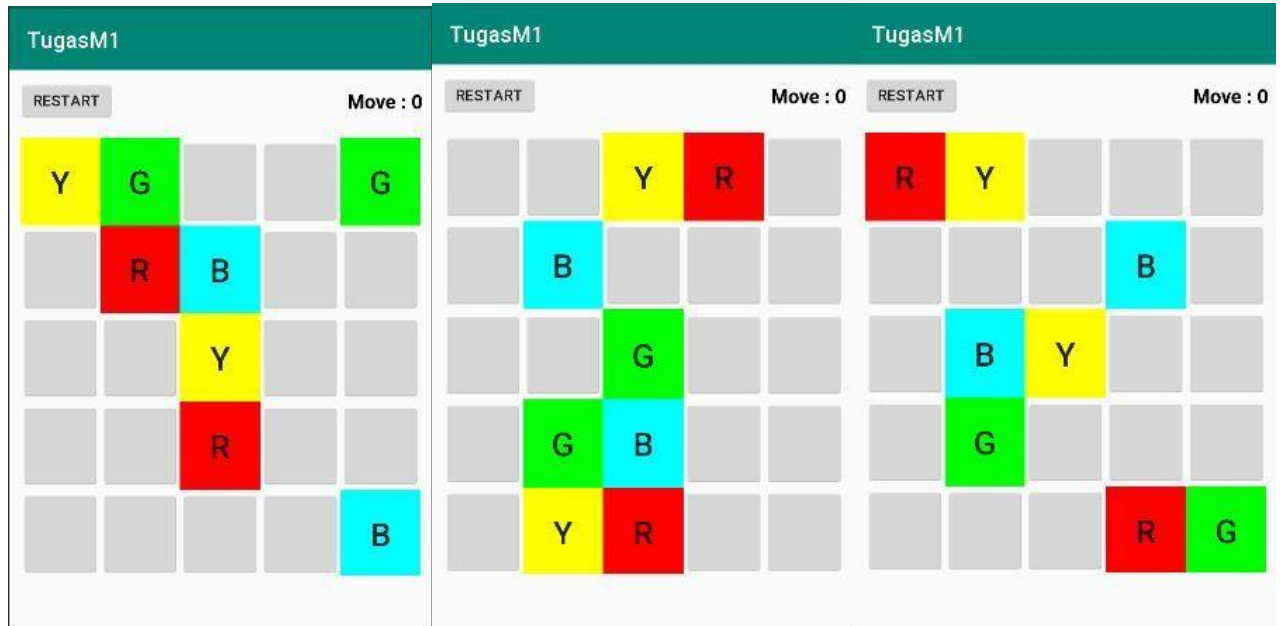
MATERI: 40

SCORE	KRITERIA
0/5	Dapat membuat area permainan (Tampilan sesuai)
0/3/6	Permainan dapat berjalan secara bergantian *ketika salah satu kotak pada arena ditekan, maka akan muncul symbol X atau O sesuai dengan giliran yang sedang berjalan. 3 poin apabila hanya bisa menaruh symbol X atau O saja.
0/5	Terdapat pengecekan ketika arena yang ditekan telah terisi dan muncul pesan
0/3/6/9/12	Pengecekan menang berjalan dengan benar (Horizontal, Vertical, Diagonal, Draw) *@ 3 poin
0/3	Dapat memunculkan toast ketika ada player yang menang atau hasil game draw
0/2	Reset arena ketika button reset ditekan
0/2	Reset arena ketika terdapat player yang menang
0/5	Sistem score berjalan dengan benar

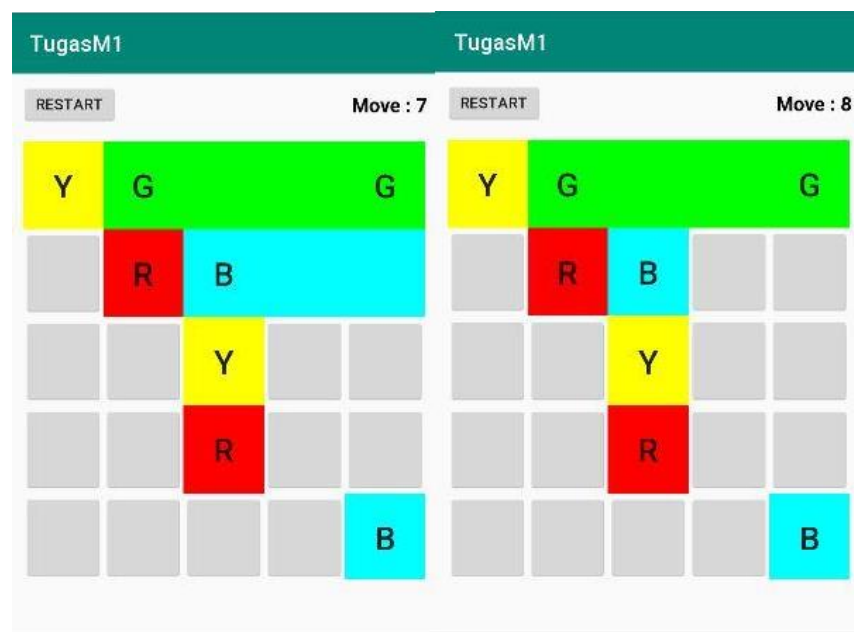
TUGAS (TOTAL: 30)

Buatlah game connect it dengan kriteria seperti berikut:

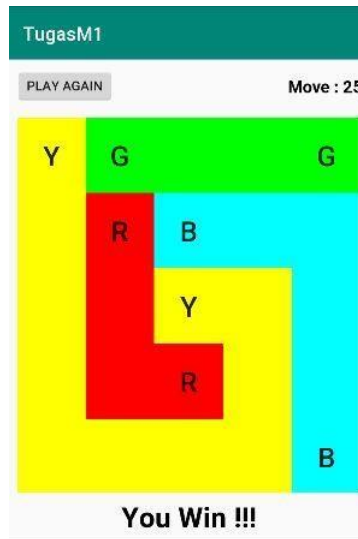
- Arena berukuran 5x5 dengan 8 titik start (4 pasang)
- Terdapat 3 macam kombinasi titik start yang dapat dimainkan. Kombinasi titik start yang muncul akan di random ketika user memulai bermain ataupun melakukan restart.



- Cara bermain:
 - o User harus terlebih dahulu melakukan klik pada salah satu titik start.
 - o User hanya bisa melakukan klik pada kotak yang berada di sebelah kotak yang diklik sebelumnya. Setiap kotak yang diklik akan berubah sesuai warna kotak sebelumnya.
 - o Ketika user melakukan klik pada titik start yang lain sebelum mencapai ujung yang dicapai, maka seluruh move dari user terhadap warna terakhir akan hilang.



- o Ketika seluruh kotak telah terisi, maka muncul tulisan “You Win!!!” dan tombol restart berganti menjadi play again.



- Ketika user melakukan restart/play again, random kembali arena yang dimainkan dan reset jumlah move.

WAJIB MENGUMPULKAN WORD YANG SUDAH **DIHIGHLIGHT SESUAI DENGAN KRITERIA YANG TELAH DIKERJAKAN. BILA TIDAK MENGUMPULKAN WORD MAKA TUGAS TIDAK AKAN DIPERIKSA.**

TUGAS: 30

SCORE	KRITERIA
6/3/0	Dapat membuat arena permainan dengan memanfaatkan minimal 2 macam layout
2/1/0	Dapat menampilkan titik start secara random setiap kali permainan dimulai
8/4/2/0	Pergerakan user benar dan jumlah move bertambah
6/3//0	Seluruh warna terakhir hilang ketika user melakukan klik pada titik start sebelum mencapai titik tujuan
4/2/0	Game dapat berakhir ketika seluruh field terisi (Tulisan You Win!!! dan Button Restart menjadi Play Again)
4/2/0	Tombol restart dan play again berjalan dengan benar

Menyetujui

Mengetahui

Penyusun Soal

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

(Grace Levina Dewi, M.Kom.)

(Robby Darmawan)

Koord. Kuliah

Koord. Lab.

Asisten