

Dokumentasi Project Quiz Perkalian

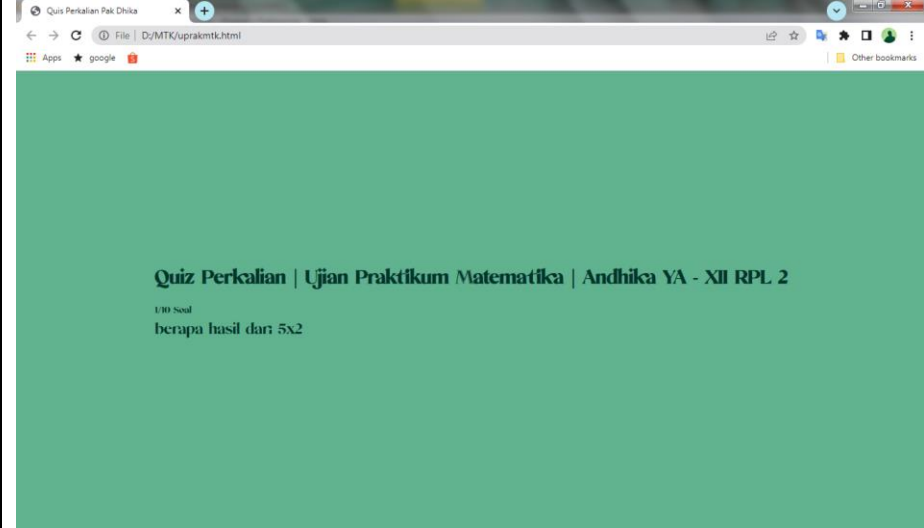
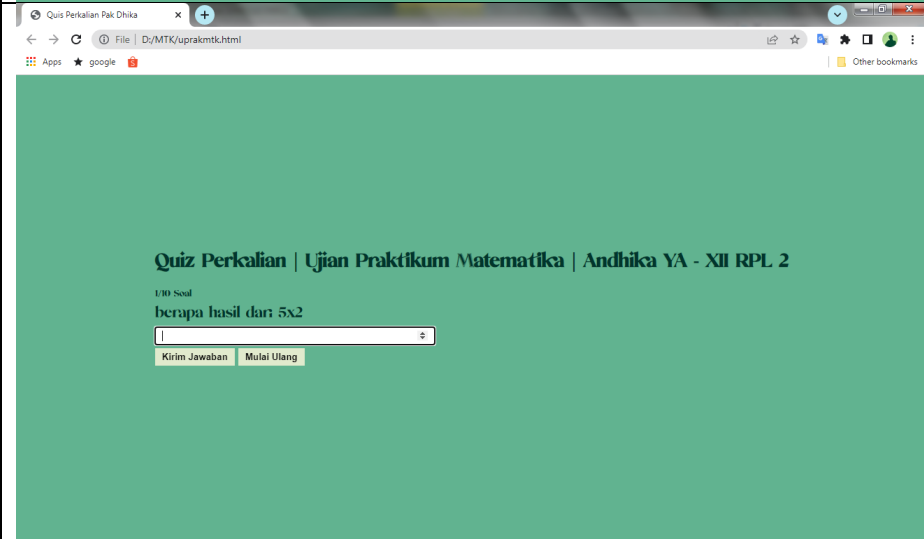
Project ini dibuat dengan menggunakan text editor (SublimeText) dengan bahasa pemrograman JavaScript dan tampilan menggunakan HTML dan CSS.

- Pertama mengatur element untuk tampilan (background,margin,judul,font,color)

```
<html>
<head>
  <title>Quiz Perkalian Pak Dhika</title>
  <style type="text/css">
    * {
      margin:0; padding:0; border:0;
      box-sizing:border-box;
    }
    html, body { height:100%; }
    body {
      display:flex;
      justify-content:center;
      align-items:center;

      background:#61b390;
      color:#01352c;
      font-family:mikela;
    }
    [game] > div {
      margin:5px 0;
    }
    h1 {
      margin-bottom:20px;
    }
    [progress-soal] {
      font-size:15px;
    }
    [quis-soal] {
      font-size:25px;
    }
    [jawab-soal] {
      width:400px;
      padding:5px 10px;
    }
    button {
      padding:5px 10px;
      background:#e1eacd;
    }
  </style>
</head>
```

	<p>TAMPILAN AWAL</p>
	<p>MENAMBAHKAN BACKGROUND</p>
	<p>MENAMBAHKAN JUDUL</p>

	<p>MENAMBAHKAN SOAL UNTUK DIJAWAB</p>
	<p>MENAMBAHKAN INPUTAN UNTUK MENGISI DAN MENJAWAB SOAL</p>
<pre> <script type="text/javascript"> var quis_soal = null var quis_total = null var quis_score = null var soal_jawab = null el = (str)=>{ return document.querySelector(str) } acakSoal = ()=> { let a = Math.floor(Math.random()*10)+1 let b = Math.floor(Math.random()*10)+1 soal_jawab = a * b el("[progress-soal]").innerHTML = `\${quis_soal} / \${quis_total} Soal` el("[quis-soal]").innerHTML = `Berapa hasil dari \${a} x \${b}` } kirimJawaban = ()=> { let input = el("[jawab-soal]") let jawaban = input.value input.value = "" if(jawaban == soal_jawab) { quis_score += 10 } quis_soal += 1 if(quis_soal <= quis_total) { acakSoal() } } </pre>	<p>SCRIPT FUNCTION UNTUK MENJALANKAN PROGRAM SUPAYA BISA MENGISI DAN MENJAWAB SOAL</p>

- Lalu dibagian body membuat judul, inputan dan tombol untuk mengisi dan menjawab soal

```
<body>
  <div game>
    <h1>Quiz Perkalian | Ujian Praktikum Matematika | Andhika YA - XII RPL 2</h1>
    <div progress-soal>1/10 Soal</div>
    <div quis-soal>berapa hasil dari 5x2</div>
    <div>
      <input jawab-soal type="number">
    </div>
    <div>
      <button onclick="kirimJawaban()">Kirim Jawaban</button>
      <button onclick="mulaiGame()">Mulai Ulang</button>
    </div>
  </div>
```

- Bagian inti yaitu membuat script Java untuk menjalankan programnya, dan soal yang ada pada quiz dibuat dengan acak, dengan memuat angka 1-10. Fungsi fungsi yang dibuat dengan variable seperti untuk “mengacak soal, mengirim jawaban, dan memulai quiz”

```
<script type="text/javascript">
  var quis_soal = null
  var quis_total = null
  var quis_score = null

  var soal_jawab = null

  el = (str)=>{
    return document.querySelector(str)
  }

  acakSoal = ()=> {
    let a = Math.floor(Math.random()*10)+1
    let b = Math.floor(Math.random()*10)+1
    soal_jawab = a * b

    el("[progress-soal]").innerHTML = `${quis_soal} / ${quis_total} Soal`
    el("[quis-soal]").innerHTML = `Berapa hasil dari ${a} x ${b}`
  }

  kirimJawaban = ()=> {
    let input = el("[jawab-soal]")
    let jawaban = input.value
    input.value = ""

    if(jawaban == soal_jawab) {
      quis_score += 10
    }
    quis_soal += 1
    if(quis_soal <= quis_total) {
      acakSoal()
    }
  }
}
```

- Pengkondisian jika quiz berjalan soal akan terus berlanjut dan teracak, dan ketika semua soal terjawab maka akan menampilkan score.

```
if(jawaban == soal_jawab) {  
    quis_score += 10  
}  
quis_soal += 1  
if(quis_soal <= quis_total) {  
    acakSoal()  
}  
else {  
    alert("Quiz Selesai\n\nScore Anda : " + quis_score)  
}
```

- Setelah semua soal sudah terjawab, maka akan menampilkan score dari soal yang sudah kita jawab

