

Praktikum Web Dasar Pertemuan 9

Kelas A

Kerjakan tugas ini dalam sebuah GitHub Repository dalam sebuah folder yang bernama Praktikum 9. Dalam folder ini akan berisi semua jawaban soal praktikum pada pertemuan 9. Buat juga folder img untuk menyimpan semua gambar yang diperlukan. Kumpulkan link github sebagai submission dalam Assignment di Morning.

1. Calculator - Poin 40

- Buatlah File html dengan nama *Calculator-NRP.html*
- Tulislah Code agar dapat membuat tampilan seperti gambar di bawah ini:

Penjumlahan
Refresh
 + =

Pengurangan
Refresh
 - =

Nilai Bilangan
Refresh
 = + +

- Apabila button “Refresh” di-klik, akan menampilkan angka random di bagiannya masing-masing.
- Apabila button “Cek Hasil” di-klik, akan memberitahukan apakah jawaban yang diinput user sesuai dengan hasil angka random (pilihan jawaban: “Jawaban Benar”, “Jawaban Salah”, “Tidak Ada Jawaban, Harus Isi Dulu!!”).
- Bagian Penjumlahan (Mengecek apakah inputan user adalah hasil penjumlahan dari 2 angka random yang dihasilkan)

Penjumlahan
Refresh
 + =

Penjumlahan
Refresh
 + =
Jawaban Benar!!!

- Bagian Pengurangan (mengecek apakah inputan user adalah hasil pengurangan dari bilangan 1 dan bilangan 2 dari angka random yang dihasilkan)

Pengurangan
Refresh
 - =
Tidak Ada Jawaban!!! Isi Terlebih Dahulu!!

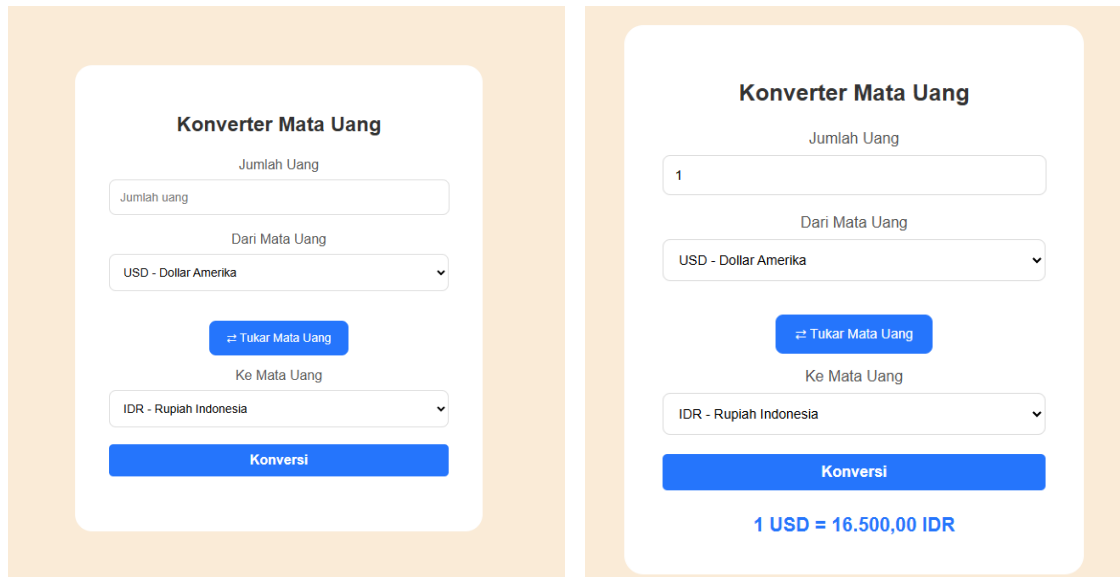
Note: angka random 1 harus selalu lebih besar dari angka random 2 (gunakan while).

- Bagian Nilai Bilangan (mengecek apakah inputan user adalah hasil pemecahan angka random berdasarkan nilai ratusan, puluhan dan satuan).

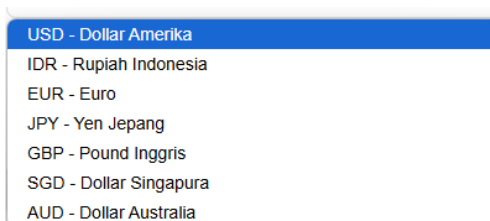
Nilai Bilangan
Refresh
 = + +
Jawaban Ratusan Benar!!!
Jawaban Puluhan Benar!!!
Jawaban Satuan Salah!!!

2. Konversi Mata Uang – Poin 30

- Buatlah File html dengan nama *Konversi-NRP.html*
- Tulislah Code agar dapat membuat tampilan seperti gambar di bawah ini:



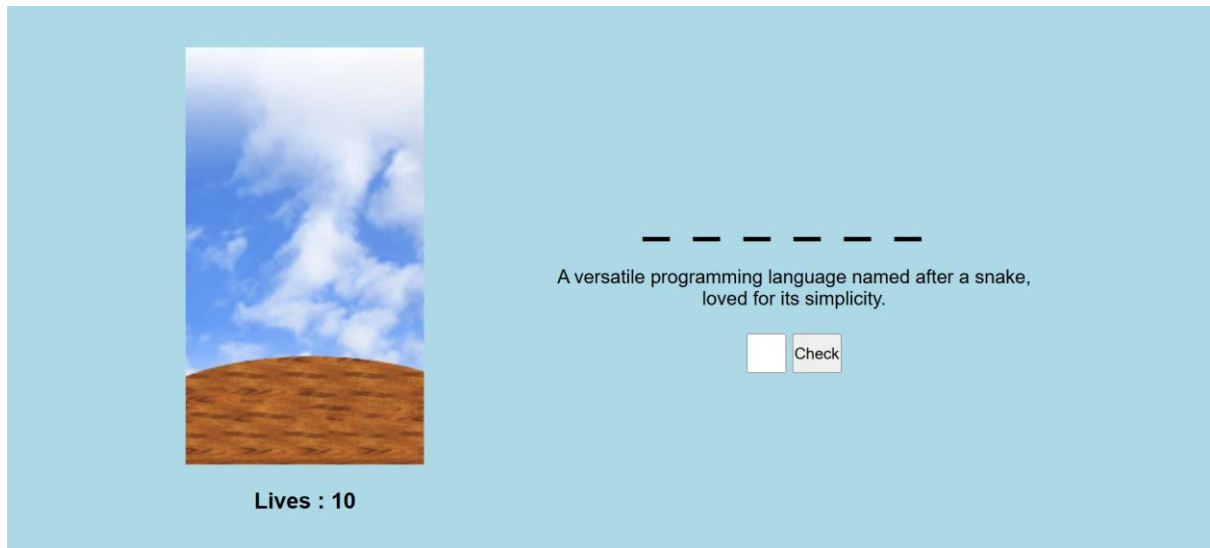
- Pilihan Mata Uang:



- Kurs setiap mata uang:
 - { kode: 'USD', nama: 'Dollar Amerika', nilai: 1 }, (1 usd = 16500 idr)
 - { kode: 'IDR', nama: 'Rupiah Indonesia', nilai: 16500 },
 - { kode: 'EUR', nama: 'Euro', nilai: 18500 / 16500 }, (1 eur = 18500 idr)
 - { kode: 'JPY', nama: 'Yen Jepang', nilai: 165 }, (1 jpy = 165 idr)
 - { kode: 'GBP', nama: 'Pound Inggris', nilai: 22000 / 16500 }, (1 gbp - 22000 idr)
 - { kode: 'SGD', nama: 'Dollar Singapura', nilai: 12750 / 16500 }, (1 sgd = 12750 id)
 - { kode: 'AUD', nama: 'Dollar Australia', nilai: 10500 / 16500 } (1 aud = 10500 idr)
- Warna yang digunakan
 - color: antiquewhite;
 - color: #333;
 - color: #555;
 - color: white;
 - color: #2575fc;
 - color: #e74c3c;

3. Hangman – Poin 40

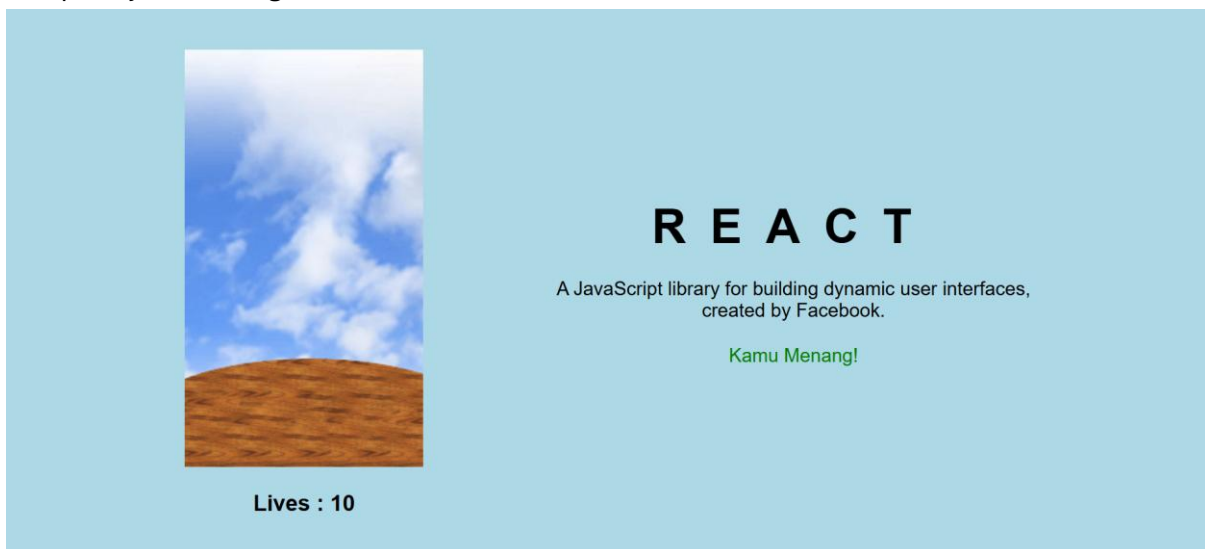
- Buatlah File html dengan nama *Hangman-NRP.html*
- Tulislah Code agar dapat membuat tampilan seperti gambar di bawah ini:



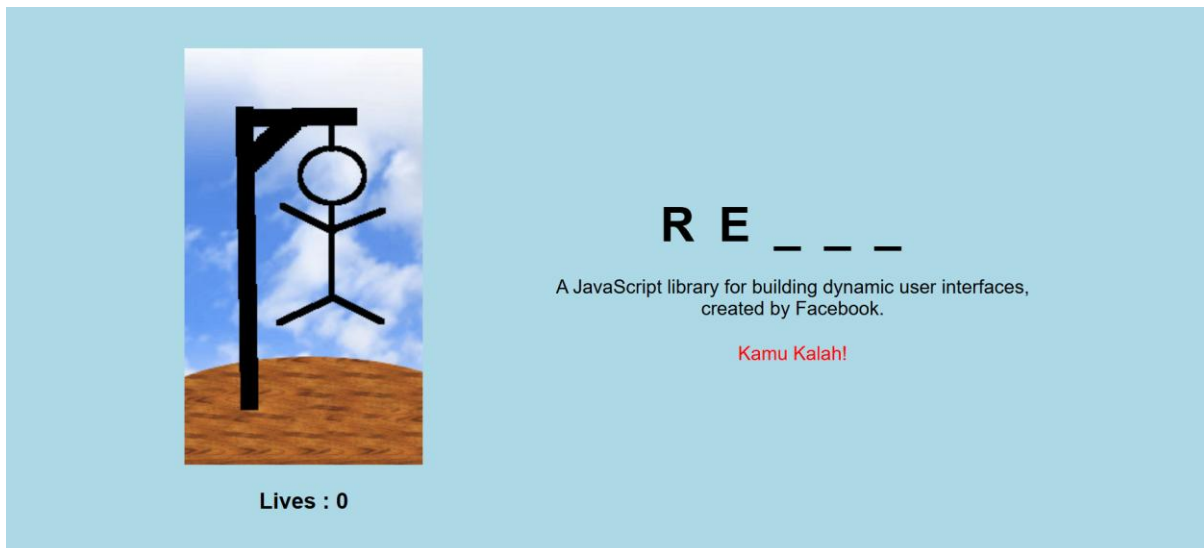
- Jawaban dan Clue digenerate secara random. Contoh:

```
let answers = ["PYTHON", "JAVASCRIPT", "TAILWIND", "REACT", "LARAVEL"];
let clues = [
  "A versatile programming language named after a snake, loved for its simplicity.",
  "The language that brings interactivity to websites, often abbreviated as JS.",
  "A utility-first CSS framework for rapidly building custom designs.",
  "A JavaScript library for building dynamic user interfaces, created by Facebook.",
  "A PHP framework known for elegant syntax and robust web development tools.",
];
```

- Tampilan jika menang:



- Tampilan jika kalah:



- body bgcolor: lightblue; font: Arial
- variabel global:


```
var answer = "";
var answer_ = "";
var lives = 10;
```
- answer: untuk jawaban yang akan digenerate
- answer_: untuk jawaban dari player (berisi "_" sebanyak answer.length)
- lives: untuk nyawa player
- Fungsi:
 - generate() -> untuk mengenerate soal pada saat halaman web dibuka (gunakan window.onload)
 - checkAnswer() -> untuk mengecek jawaban player (kurangi nyawa jika huruf tidak ada di answer dan ganti karakter "_" yang ada di answer_ dengan kata yang dimasukkan player jika kata tersebut ada di answer)
Gunakan toUpperCase() saat pengecekan untuk menghindari kesalahan jika player memasukkan huruf kecil (jika jawabannya berhuruf kapital semua)
 - checkWin() -> fungsi ini dipanggil di checkAnswer() yang bertujuan untuk mengecek apakah masih ada karakter "_" di answer_, jika sudah tidak ada berarti player menang
- Gunakan letter-spacing pada css untuk memberikan jarak:


```
letter-spacing: 10px;
```
- split() dan join() dapat digunakan pada soal ini
- Gambar dari Hangman menyesuaikan dengan nyawa yang dimiliki player

Selamat Mengerjakan
Tuhan Yesus Memberkati