



Game  
Tebak  
kata

# KELOMPOK 4

# KELAS MALAM



# Overview



fitri handayani

Npm:



yuli novian

Npm:



Faiz abdal jalil

Npm:



Kholis kamaluddin wahib

Npm: 437857201230056



Bintang

Npm:



# Tebak kata

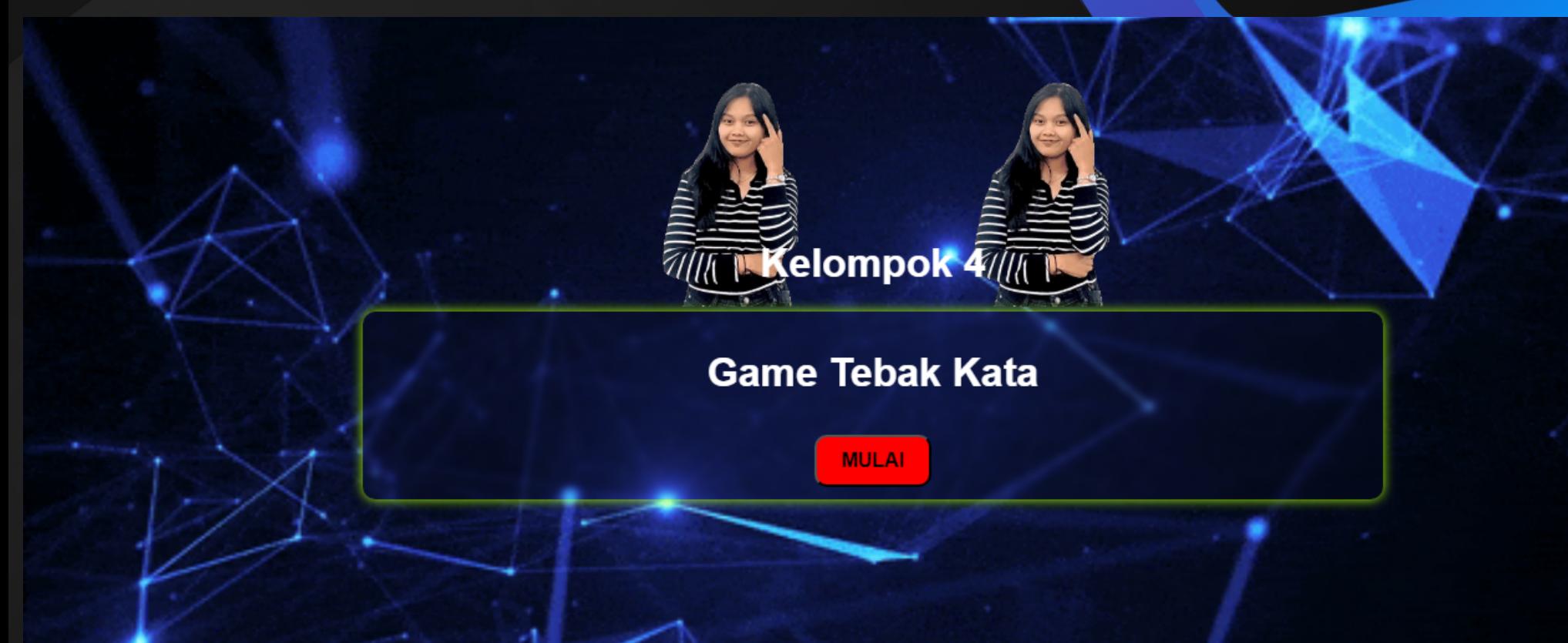
permainan tebak kata adalah hiburan seru yang dapat menguji kecerdasan dan kreativitas seseorang. Dalam permainan ini, permainan harus memecahkan teka-teki dengan menebak kata atau frasa yang tersembunyi, dari petunjuk-petunjuk yang diberikan.



# HALAMAN 1

## HTML

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <title>Tebak Kata - Bahasa Pemrograman</title>
7   <link rel="stylesheet" href=".//assets/css/style1.css">
8   <script src="https://code.jquery.com/jquery-3.6.4.min.js"></script>
9 </head>
10 <body>
11   <!-- loading awal-->
12   <div class="loading-container">
13     <div class="container2">
14       <div class="loader"></div>
15       <div class="loader"></div>
16       <div class="loader"></div>
17       <div class="loader"></div>
18       <div class="loader"></div>
19       <span class="loading3">Tebak Kata</span>
20     </div>
21   </div>
22   <h1 class="aku">Kelompok 4</h1>
23   <!-- loading akhir -->
24   <div class="game-container">
25     <h1>Game Tebak Kata</h1>
26     <button class="mulai" id="mulai">MULAI</button>
27   </div>
28   
29   
30   <script src=".//assets/js/loading.js"></script>
31   <script src=".//assets/js/script.js"></script>
32   <script src=".//assets/js/script1.js"></script>
33 </body>
34 </html>
```





# HTML loading

```
1 <!-- loading awal-->
2 <div class="loading-container">
3   <div class="container2">
4     <div class="loader"></div>
5     <div class="loader"></div>
6     <div class="loader"></div>
7     <div class="loader"></div>
8     <div class="loader"></div>
9     <span class="loading3">Tebak Kata</span>
10    </div>
11 </div>
12 <h1 class="aku">Kelompok 4</h1>
13 <!-- loading akhir -->
```

# script loading

```
1 // Fungsi untuk menghentikan animasi loading dan menampilkan game-container
2 function stopLoading() {
3     $(".loading-container").fadeOut(2000);
4     document.querySelector(".game-container").style.display = "inline-block";
5
6     // Jalankan loading saat halaman dibuka
7     $(window).on("load", function () {
8         // Hentikan animasi loading dan tampilkan game-container
9         stopLoading();
10    });
11 }
```

# Halaman 1



Kelompok 4

Game Tebak Kata



# Java script



```
1 mulai.addEventListener("click", function () {  
2   window.location.href = "level.html";  
3 });  
4
```



# HTML

```
1 <div class="game-container">  
2   <h1>Game Tebak Kata</h1>  
3   <button class="mulai" id="mulai">MULAI</button>  
4 </div>  
5   
6 
```

# PENJELASAN



1 mulai

Ini mengacu pada elemen dengan ID "mulai".



1 .addEventListener("click", function ()

Ini adalah metode JavaScript yang digunakan untuk menambahkan event listener ke elemen.



1 window.location.href = "level.html";

Ini adalah URL baru yang akan dituju browser saat elemen diklik.

# HALAMAN LEVEL.HTML

File K:/Kelompok4-UAS/level3.html

Pertanyaan: Kata kunci yang digunakan untuk menyatakan nilai balik di dalam fungsi?

Tebakan salah: 0 / 3

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	

Tebak Kata

# HTML

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8" />
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
6   <title>Tebak Kata</title>
7   <link rel="stylesheet" href="./assets/css/style3.css" />
8   <script src="https://code.jquery.com/jquery-3.6.4.min.js"></script>
9 </head>
10 <body>
11   <audio class="bgMusik" autoplay loop>
12     <source src="./assets/musik/mp31.webm" type="audio/webm">
13   </audio>
14   <!-- loading awal-->
15   <div class="loading-container">
16     <div class="container2">
17       <div class="loader"></div>
18       <div class="loader"></div>
19       <div class="loader"></div>
20       <div class="loader"></div>
21       <div class="loader"></div>
22       <span class="loading3"><b>Level 3</b></span>
23     </div>
24   </div>
25   <!-- loading akhir -->
26   <div class="game-modal">
27     <div class="content">
28       
29       
30       <h4 style="color: rgb(252, 248, 248);>Game selesai!Yok coba lagi wkwkwk</h4>
31       <p style="color: rgb(255, 255, 255);> <b></b></p>
32       <button class="play-again" style="color: rgb(247, 243, 243);>Bermain lagi</button>
33     </div>
34   </div>
35   <div class="container">
36     <div class="hangman-box">
37       
38       <h1 style="color: rgb(255, 255, 255); margin-top: 20px; z-index: 2;>Tebak Kata level 3</h1>
39     </div>
40     <div class="game-box">
41       <ul class="word-display"></ul>
42       <h4 class="hint-text" style="color: rgb(255, 255, 255);>Pertanyaan: <b></b></h4>
43       <h4 class="guesses-text" style="color: rgb(253, 250, 250);>Tebakan salah: <b></b></h4>
44       <div class="keyboard"></div>
45     </div>
46   </div>
47   <script src="./assets/js/word.js"></script>
48   <script src="./assets/js/script2.js"></script>
49   <script src="./assets/js/loading.js"></script>
50 </body>
51
52 </html>
```

# Goals

```
1 <div class="game-modal">
2   <div class="content">
3     
4     
5     <h4 style="color: rgb(252, 248, 248);">Game selesai!Yok coba lagi wkwkwwk</h4>
6     <p style="color: rgb(255, 255, 255);"> <b></b></p>
7     <button class="play-again" style="color: rgb(247, 243, 243);">Bermain lagi</button>
8   </div>
9 </div>
10 <div class="container">
11   <div class="gambar-box">
12     
13     <h1 style="color: rgb(255, 255, 255); margin-top: 20px; z-index: 2;">Tebak Kata</h1>
14   </div>
15   <div class="game-box">
16     <ul class="word-display"></ul>
17     <h4 class="hint-text" style="color: rgb(255, 255, 255);">Pertanyaan: <b></b></h4>
18     <h4 class="tebakan-text" style="color: rgb(253, 250, 250);">Tebakan salah: <b></b></h4>
19     <div class="keyboard"></div>
20   </div>
21 </div>
```

```
1 // Membuat variabel konstanta untuk mereferensi elemen-elemen HTML yang akan digunakan
2 const wordDisplay = document.querySelector(".word-display");
3 const tebakanText = document.querySelector(".tebakan-text b");
4 const keyboardDiv = document.querySelector(".keyboard");
5 const boxImage = document.querySelector(".gambar-box img");
6 const gameModal = document.querySelector(".game-modal");
7 const playAgainBtn = document.querySelector(".play-again");
```

## PENJELASAN

- listKata: Array yang berisi objek-objek, masing-masing objek memiliki dua key: jawaban dan pertanyaan.
- wordDisplay: Elemen HTML dengan class .word-display untuk menampilkan huruf-huruf tebakan.
- tebakanText: Elemen HTML dengan class tebakan-text b untuk menampilkan jumlah tebakan salah.
- keyboardDiv: Elemen HTML dengan class .keyboard untuk menampung tombol-tombol huruf.
- boxImage: Elemen HTML dengan class gambar-box img untuk menampilkan gambar sesuai kondisi game.
- gameModal: Elemen HTML dengan class .game-modal untuk menampilkan modal kemenangan/kehilangan.
- playAgainBtn: Elemen HTML dengan class .play-again untuk tombol main lagi.



# PENJELASAN



```
1 // sound effects  
2 const winSound = new Audio("./assets/musik/juara.weba");  
3 const loseSound = new Audio("./assets/musik/kalah.weba");
```

- Dua objek Audio dibuat untuk menangani efek suara kemenangan dan kekalahan. Ini akan digunakan selama permainan.



# PENJELASAN



```
1 // Menginisialisasi variabel-variabel game
2 let kataKata, jawabanBenar, salahTebak;
3 const maxSalahJawab = 3; // Jumlah maksimal tebakan yang salah
```

- Variabel game seperti kataKata (untuk kata saat ini), jawabanBenar (untuk huruf yang benar ditebak), dan salahTebak (untuk jumlah tebakan yang salah) diinisialisasi. maxSalahJawab menentukan jumlah maksimal tebakan yang diperbolehkan.



# PENJELASAN

```
1 // Fungsi untuk mereset permainan
2 const resetGame = () => {
3   jawabanBenar = [];
4   salahTebak = 0;
5   boxImage.src = "./assets/img/yuli1.gif";
6   tebakanText.innerText = `${salahTebak} / ${maxSalahJawab}`;
7   wordDisplay.innerHTML = kataKata
8     .split("")
9     .map(() => `<li class="letter"></li>`)
10    .join("");
11   keyboardDiv
12     .querySelectorAll("button")
13     .forEach((btn) => (btn.disabled = false));
14   gameModal.classList.remove("show");
15 };
16
```

## Fungsi resetGame:

- Mengosongkan array jawabanBenar.
- Menginisialisasi salahTebak menjadi 0.
- Mengatur ulang gambar di boxImage.
- Menampilkan jumlah tebakan salah di tebakanText.
- Menghapus huruf-huruf yang sudah ditebak dari wordDisplay.
- Mengaktifkan semua tombol keyboard.
- Menutup modal game.



# Var list Kata

```
1 // membuat variabel jawaban dan pertanyaan
2 const listKata = [
3 {
4   jawaban: "cin",
5   pertanyaan:
6     "Perintah untuk menginput suatu nilai dari keyboard untuk di proses di dalam program adalah",
7 },
8 {
9   jawaban: "string",
10  pertanyaan:
11    "Tipe data apa yang digunakan untuk menyimpan variabel dengan nilai teks?",
12 },
13 {
14   jawaban: "double",
15   pertanyaan: "Tipe data yang digunakan untuk bilangan pecahan adalah? ",
16 },
17 {
18   jawaban: "boolean",
19   pertanyaan:
20    "Tipe data yang digunakan untuk menghasilkan nilai TRUE dan FALSE adalah?",
21 },
22 {
23   jawaban: "break",
24   pertanyaan:
25    "Berikut adalah pernyataan yang digunakan untuk menghentikan perulangan?",
26 },
27 {
28   jawaban: "return",
29   pertanyaan:
30    "Kata kunci yang digunakan untuk menyatakan nilai balik di dalam fungsi?",
31 },
32 {
33   jawaban: "prompt",
34   pertanyaan:
35    "Perintah yang digunakan di dalam javascript untuk menerima inputan dari keyboard adalah?",
36 },
37 {
38   jawaban: "confirm",
39   pertanyaan:
40    "Perintah di javascript yang berfungsi untuk memberikan suatu informasi ke pengguna melalui jendela dialog dengan tombol Ok dan cancel adalah?",
41 },
42 {
43   jawaban: "alert",
44   pertanyaan:
45    "Perintah di javascript yang berfungsi untuk menampilkan data/informasi dalam bentuk POP UP adalah      ",
46 },
47 {
48   jawaban: "var",
49   pertanyaan:
50    "Kata kunci JavaScript yang digunakan untuk mendeklarasikan variabel?",
51 },
52 ];
53 ];
```

# PENJELASAN



```
1 // Fungsi untuk mendapatkan pertanyaan dan jawaban secara acak
2 const getRandomWord = () => {
3   const { jawaban, pertanyaan } =
4     listKata[Math.floor(Math.random() * listKata.length)];
5   kataKata = jawaban;
6   document.querySelector(".hint-text b").innerText = pertanyaan;
7   resetGame();
8 };
9
```

## Fungsi getRandomWord:

- Memilih kata dan pertanyaan secara acak dari listKata.
- Mengassign nilai tersebut ke variabel kataKata dan menampilkan pertanyaan pada hint-text b.
- Memanggil fungsi resetGame untuk mereset game.





```
1 // Fungsi untuk menangani kondisi akhir permainan
2 const gameOver = (isVictory) => {
3   const modalText = isVictory ? `Jawaban Kamu: ${kataKata}` : "Jawaban Yang Benar:";
4   const modal = gameModal.querySelector(".content");
5   const modalImage1 = modal.querySelector(".img1");
6   const modalImage2 = modal.querySelector(".img2");
7
8   // Setelah permainan selesai, tampilkan gambar GIF sesuai dengan hasil permainan
9   if (isVictory) {
10     modalImage1.src = "./assets/img/fitri2.gif";
11     modalImage1.style.display = "block"; // Tampilkan gambar ke-1
12     modalImage2.style.display = "none"; // Sembunyikan gambar ke-2
13     modalImage1.style = "center";
14     // Play win effect
15     winSound.play();
16   } else {
17     modalImage1.style.display = "none"; // Sembunyikan gambar ke-1
18     modalImage2.src = "./assets/img/bintang2.gif";
19     modalImage2.style.display = "block"; // Tampilkan gambar ke-2
20     modalImage2.style = "center";
21     // Play lose effect
22     loseSound.play();
23   }
24
25   modal.querySelector("h4").innerText = isVictory
26   ? "selamat kamu menang"
27   : "Yahh Salah!! semangat ya....";
28   modal.querySelector("p").innerHTML = `${modalText} <b>${kataKata}</b>`;
29   gameModal.classList.add("show");
30 };
```

# PENJELASAN

## Fungsi resetGame:

- Mengosongkan array jawabanBenar.
- Menginisialisasi salahTebak menjadi 0.
- Mengatur ulang gambar di boxImage.
- Menampilkan jumlah tebakan salah di tebakanText.
- Menghapus huruf-huruf yang sudah ditebak dari wordDisplay.
- Mengaktifkan semua tombol keyboard.





```
1 // Fungsi untuk menghandle tebakan huruf
2 const guess = (clickedLetter) => {
3   if (kataKata.includes(clickedLetter)) {
4     // Menangani tebakan yang benar
5     [...kataKata].forEach((letter, index) => {
6       if (letter === clickedLetter) {
7         jawabanBenar.push(letter);
8         wordDisplay.querySelectorAll("li")[index].innerText = letter;
9         wordDisplay.querySelectorAll("li")[index].classList.add("guessed");
10      }
11    });
12 } else {
13   // Menangani tebakan yang salah
14   salahTebak++;
15   boxImage.src = `./assets/img/yuli1.gif`;
16 }
17 tebakanText.innerText = `${salahTebak} / ${maxSalahJawab}`;
18
19 // Memeriksa apakah permainan selesai
20 if (salahTebak === maxSalahJawab) return gameOver(false);
21 if (jawabanBenar.length === kataKata.length) return gameOver(true);
22 };
```

# PENJELASAN

## Fungsi guess:

- Menerima parameter `clickedLetter` sebagai huruf yang ditebak.
- Jika huruf benar:
  - Menambahkan huruf ke `jawabanBenar`.
  - Menampilkan huruf di `wordDisplay` dan menambahkan class `guessed`.
- Jika huruf salah:
  - Menambah nilai `salahTebak`.
  - Mengganti gambar di `boxImage`.
  - Mengecek kondisi kemenangan/kekalahan:
    - Jika `salahTebak` sama dengan `maxSalahJawab`, panggil `gameOver(false)`.
    - Jika `jawabanBenar.length` sama dengan panjang `kataKata`, panggil `gameOver(true)`.



# PENJELASAN



```
1 // Membuat tombol-tombol keyboard dan menambahkan event listener
2 for (let i = 97; i <= 122; i++) {
3   const button = document.createElement("button");
4   button.innerText = String.fromCharCode(i);
5   keyboardDiv.appendChild(button);
6   button.addEventListener("click", (e) => guess(String.fromCharCode(i)));
7 }
```

## Pembuatan Tombol Keyboard:

- Melakukan loop dari kode ASCII a (97) sampai z (122).
- Membuat elemen button dan menambahkan huruf sesuai dengan nilai loop.
- Menambahkan event listener click ke masing-masing tombol untuk memanggil fungsi guess.



# PENJELASAN



```
1 // Menambahkan event listener untuk tombol "Main Lagi"
2 playAgainBtn.addEventListener("click", function () {
3     resetGame();
4     getRandomWord();
5 });
```

Event Listener playAgainBtn:

- Memanggil fungsi resetGame untuk memulai game baru.
- Memanggil fungsi getRandomWord untuk memilih kata dan pertanyaan baru.



# PENJELASAN



```
1 // Memulai permainan dengan kata acak pertama  
2 getRandomWord();  
3
```

- Baris terakhir memanggil fungsi getRandomWord untuk memulai permainan dengan kata acak pertama.





# Tanya & jawab



# PANTUN

**anak kecil ketawa cekikikan.....cakep**

**karna dia nonton ninja hatori.....cakep**

**terima kasih saya haturkan.**

**karna sudah sabar untuk menyimak materi**

**sekian dari kami,saya pamit undur diri,karna  
kalau maju kalah saingan temen sendiri**