

CHAPTER 4

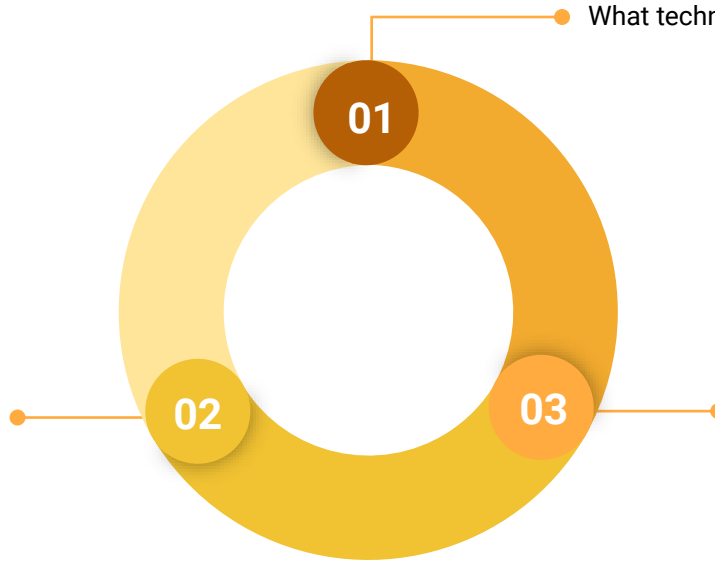
FWS CHALLENGE





ACCEPTANCE CRITERIA

Criteria that you must fulfill to pass the chapter



SKILL METRICS

What technical skill you will learn

GAME DESIGN DOCUMENT

What you will make later to pass the chapter



SKILL METRICS

[Menerapkan Pemrograman Berbasis Objek]

1. STRUKTUR DATA 2

- * Primitif Tipe Data
- * Variabel
- * Array

2. FUNCTION AND OOP IN JAVASCRIPT

- Polymorphism
- Inheritance
- Encapsulation
- Abstraction

3. DOM

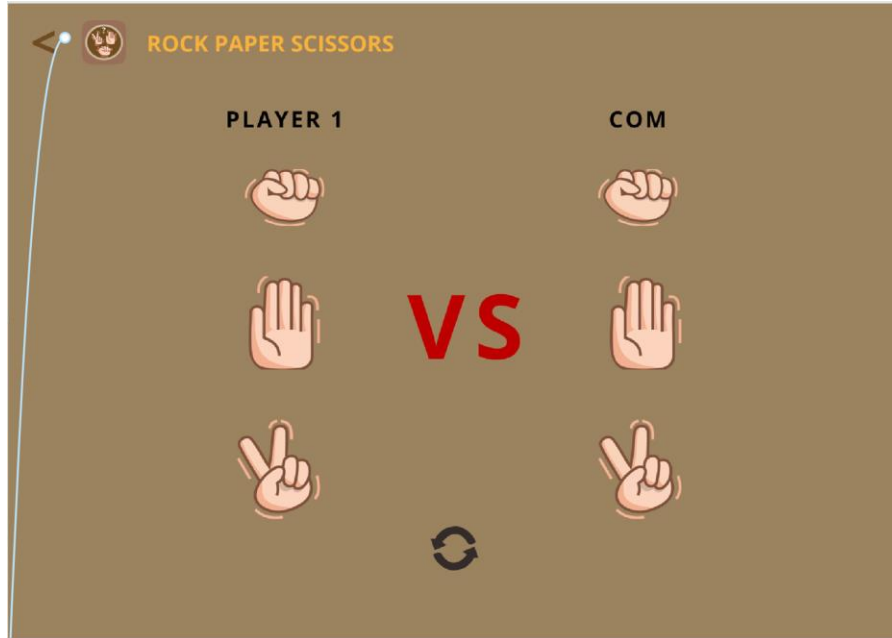
- Selector
- DOM manipulation

DELIVERY

1. Menulis struktur data yang meliputi:
 - a. Tipe data primitive
 - b. Variabel
 - c. Array
2. Memanggil data yang sudah ditulis dalam variabel dengan browser console.
3. Melakukan mapping data yang sudah didefinisikan dalam array.
4. Konsep OOP.
5. Membuat Objek dalam OOP.
6. Membuat Class dalam OOP.
7. Membuat Function dan Method dalam OOP

A. CRITERIA

1. Penulisan Data struktur yang baik.
2. Menampilkan hasil olahan data dari javascript ke html dengan DOM sesuai dengan design dan flowchart di figma
3. Penulisan kode menggunakan prinsip OOP
4. Penulisan kode menggunakan IDE.
5. Kode berhasil di-compile.
6. Push ke git untuk di-review.





ROCK PAPER SCISSORS

PLAYER 1

COM



COM
WIN



ROCK PAPER SCISSORS

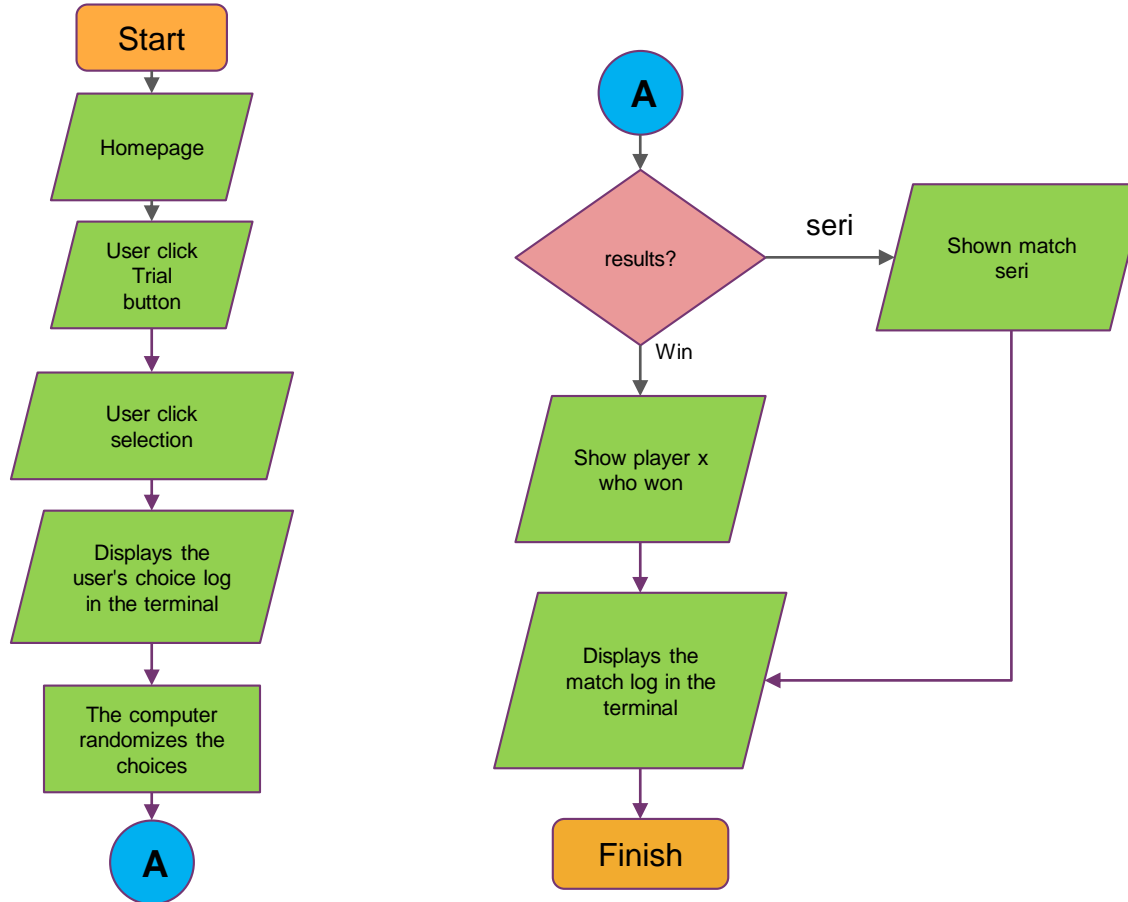
PLAYER 1

COM



DRAW







<https://www.figma.com/file/njjynWhBsR33SA6YReviGS/Binar-challenge-FW-C4?node-id=0%3A1>

THANK YOU