

MANUAL BOOK **TEBAK TANDA !?**

**PANDUAN PENGGUNAAN APLIKASI PERMAINAN
TEBAK TANDA**

**SMP NEGERI 27
BANDAR LAMPUNG**



PENDAHULUAN

TEBAK TANDA !? MERUPAKAN PERMAINAN UNTUK DUA ORANG ATAU LEBIH DIMANA FUNGSI UTAMA DARI PERMAINAN INI ADALAH ADU KETANGKASAN DALAM MENEBAK AKHIR KALIMAT, APAKAH TANDA SERU ATAU TANDA TANYA.

APLIKASI INI DIBUAT DENGAN SANGAT SEDERHANA NAMUN MENGHIBUR, MENDIDIK DAN MEMILIKI TANTANGAN TERSENDIRI. PEMAIN DAPAT MEMILIH ANTARA BERMAIN SATU LAWAN SATU ATAU BERMAIN DENGAN REGU DENGAN ATURAN YANG TENTUNYA DIBUAT SENDIRI.

APLIKASI INI HANYA PERLU MENGGUNAKAN SATU SATU TELEPON GENGAM / TABLET. UNTUK DAPAT BERMAIN BERSAMA-SAMA.

PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

HALAMAN MENU UTAMA



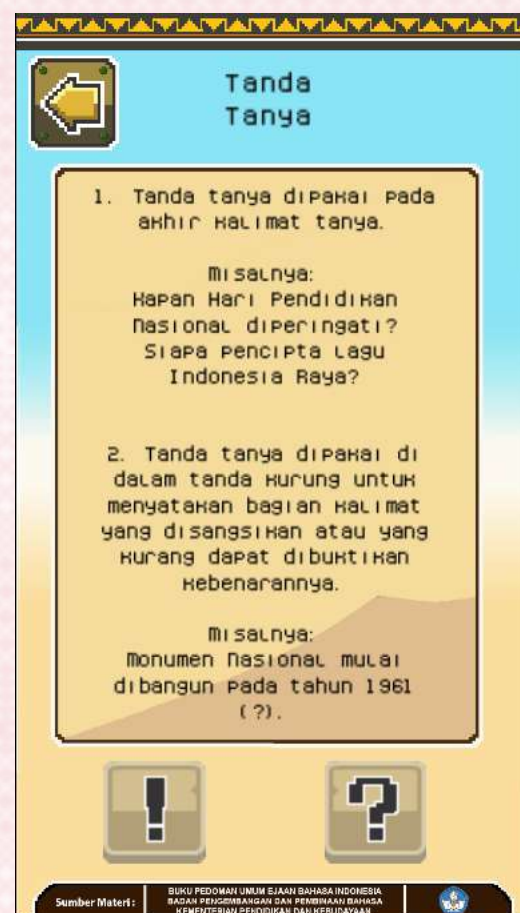
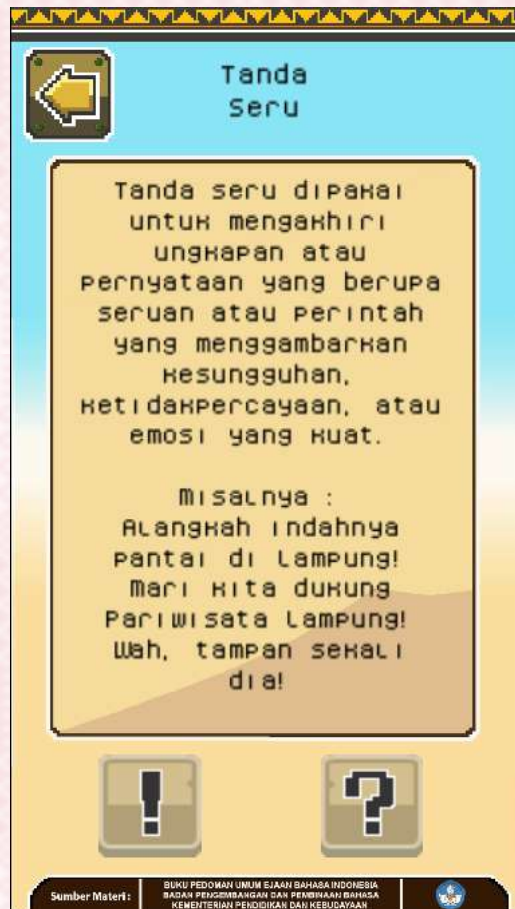
HALAMAN MENU UTAMA MERUPAKAN HALAMAN AWAL YANG AKAN DITAMPILKAN. BERISI BEBERAPA TOMBOL YANG AKAN MENGARAHKAN KE MENU LAIN.

TERDAPAT DUA TOMBOL UTAMA YANG DAPAT DIGUNAKAN UNTUK LANGSUNG BERMAIN ATAU BELAJAR.

PADA BAGIAN ATAS, TERDAPAT TOMBOL I, YANG BERISIKAN CREDITS.

PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

HALAMAN MENU BELAJAR



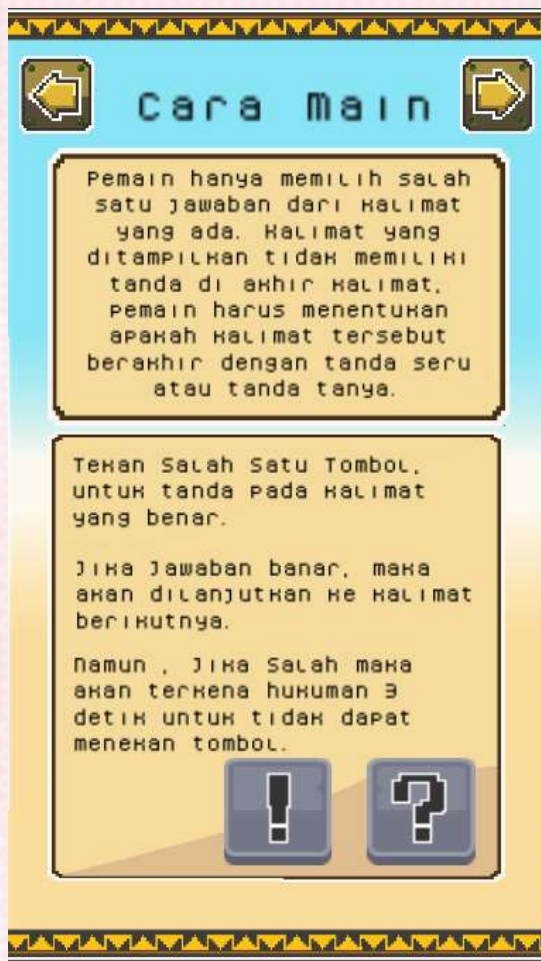
PADA MENU BELAJAR, TERDAPAT INFORMASI TERKAIT TANDA SERU DAN TANDA TANYA.

BAGIAN KIRI ATAS TERDAPAT TOMBOL UNTUK KEMBALI KE MENU UTAMA.

MATERI YANG DIDAPATKAN DI MENU INI DIDAPAT DARI BUKU PEDOMAN UMUM EJAAN BAHASA INDONESIA YANG DIBUAT OLEH BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBINAAN BAHASA KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

MENU INFORMASI - CARA MAIN

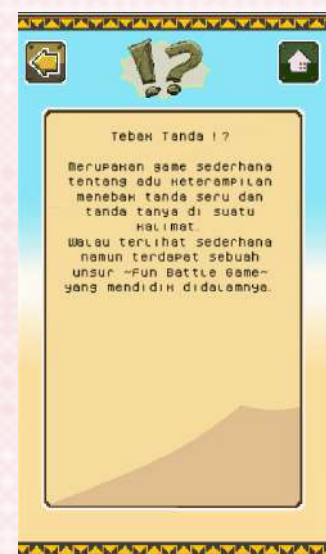


SALAH SATU HALAMAN YANG ADA DI DALAM MENU INFORMASI ADALAH CARA MAIN.

DISINI PENGGUNA AKAN DISAJIKAN CARA BERMAIN DARI APLIKASI INI.

TOMBOL DI KIRI ATAS BERFUNGSI UNTUK KEMBALI KE MENU UTAMA

TOMBOL DI KANAN ATAS BERFUNGSI UNTUK KE HALAMAN SELANJUTNYA



PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

MENU INFORMASI - BANTUAN



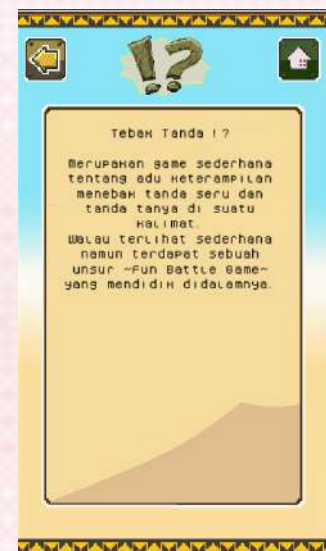
PADA APLIKASI INI, TERDAPAT TOMBOL SERANGAN KETIKA PENGGUNA BERMAIN.

TOMBOL BANTUAN INI MERUPAKAN TEKNIK YANG DAPAT DITEKAN UNTUK MENGECHOH LAWAN KETIKA LAWAN INGIN MENCOBA MENJAWAB PERTANYAAN MEREKA.

DENGAN TOMBOL SERANGAN INI KESERUAN DALAM BERMAIN AKAN BERTAMBAH.

TOMBOL DI KIRI ATAS BERFUNGSI UNTUK KEMBALI KE HALAMAN SEBELUMNYA

TOMBOL DI KANAN ATAS BERFUNGSI UNTUK KE HALAMAN SELANJUTNYA



PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

MENU INFORMASI – MODE PERMAINAN



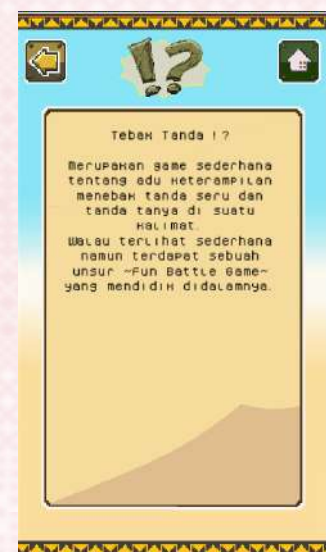
PENGGUNA DAN TEMAN (ATAU TEMAN-TEMAN) DAPAT MENGGUNAKAN APLIKASI INI UNTUK MEMAINKAN GAME.

PERLU DIINGAT APLIKASI INI TIDAK DAPAT DIMAINKAN OLEH SATU ORANG (1 PLAYER).

IDE KESERUAN LAIN YANG MUNCUL ADALAH MENGGUNAKAN APLIKASI INI UNTUK ACARA 17 AGUSTUS.

TOMBOL DI KIRI ATAS BERFUNGSI UNTUK KEMBALI KE HALAMAN SEBELUMNYA

TOMBOL DI KANAN ATAS BERFUNGSI UNTUK KE HALAMAN SELANJUTNYA



PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

MENU PILIHAN JUMLAH PEMAIN



PEGGUNA DAPAT MEMILIH
UNTUK DUA ORANG.
ATAU
PEGGUNA DAPAT MEMILIH
UNTUK BERMAIN LEBIH
DARI 2 ORANG

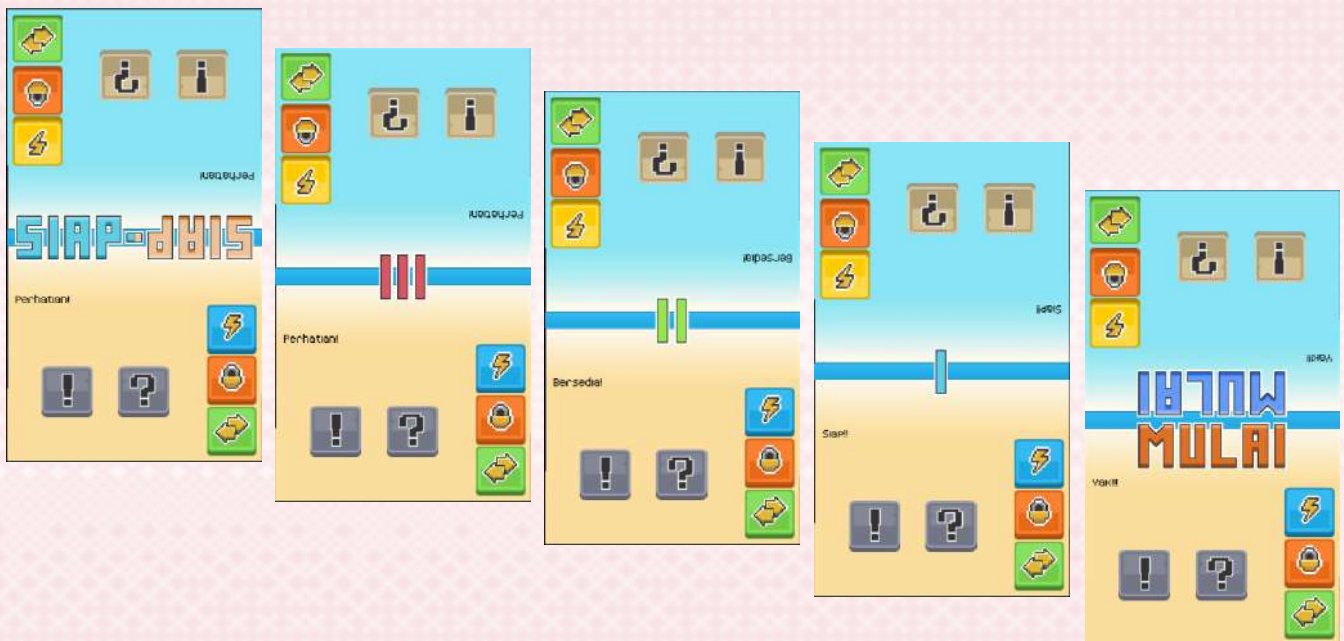
PERLU DI INGAT AGAR
LEBIH ADIL, MAKA TOTAL
JUMLAH PEMAIN HARUSLAH
GENAP.

PADA BAGIAN KIRI ATAS,
MERUPAKAN TOMBOL UNTUK
KEMBALI KE MENU UTAMA

PADA BAGIAN KANAN
ATAS, MERUPAKAN TOMBOL
UNTUK MELIHAT MENU
INFORAMASI.

PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

2 PEMAIN - MULAI



SETELAH PERHITUNGAN SELESAI, MAKA DUA PEMAIN AKAN MENEBAK TANDA PADA KALIMAT YANG ADA.

PEMAIN DAPAT MENJAWAB ATAU MENEKAN TOMBOL SERANGAN, PERLU DI INGAT BAHWA TOMBOL SERANGAN MEMILIKI JEDA WAKTU UNTUK SERANGAN BERIKUTNYA.

GUNAKAN STRATEGI ANDA SEBAIK MUNGKIN

PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

2 PEMAIN - BERMAIN



WAKTU BERMAIN PADA MODE 2 PEMAIN INI ADALAH 60 DETIK.

KETIKA SALAH, MAKA PEMAIN AKAN MEMILIKI JEDA UNTUK MENEBAK PERTANYAAN BERIKUTNYA.

NAMUN AGAR MENJADI LEBIH SERU, KETIKA SALAH SATU PESERTA SUDAH MENJAWAB 10 KALI, MAKA PERMAINAN AKAN SELESAI.

UNTUK ITU, PEMAIN BISA MEMILIH UNTUK SERIUS MENJAWAB ATAU MEMILIH UNTUK MENGECHOH LAWAN HINGGA SALAH.

INGAT, BAHWA STRATEGI PERMAIAN SANGAT BERPENGARUH.

PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

2 PEMAIN - SELESAI



SETELAH WAKTU HABIS, ATAU KETIKA SALAH SATU PESERTA SUDAH MENJAWAB 10 PERTANYAAN. MAKA PERMAIAN AKAN BERAKHIR.

PIALA EMAS AKAN DIBERIKAN KEPADA JUARA.

PENGGUNA DAPAT KEMBALI KE MENU UTAMA DENGAN MENEKAN TOMBOL RUMAH.

UNTUK MENGULANG PERMAINAN PENGGUNA DAPAT MENEKAN TOMBOL RESTART, YANG BERADA DI POSISI BERLAWANAN DARI TOMBOL RUMAH.

APABILA SETELAH WAKTU HABIS ATAU SETELAH SALAH SATU PEMAIN MENJAWAB 10 KALI MAKA PEMENANG DITENTUKAN DENGAN JUMLAH BENAR YANG LEBIH BANYAK DARI LAWAN.

PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

4 PEMAIN ATAU LEBIH



SEMUA PERATURAN DAN BENTUK PERMAINAN YANG ADA PADA MENU INI ADALAH SAMA DENGAN PERMAINAN PADA 2 PEMAIN; KECUALI 1 HAL.

PADA MODE PERMAINAN INI, WAKTU TIDAK BERJALAN. SEHINGGA PERMAIAN BERAKHIR KETIKA SALAH SATU TIM SUDAH MENJAWAB 10 KALI.

APABILA SETELAH WAKTU HABIS ATAU SETELAH SALAH SATU TIM MENJAWAB 10 KALI MAKA TIM PEMENANG DITENTUKAN DENGAN JUMLAH BENAR YANG LEBIH BANYAK DARI TIM LAWAN.

PENUTUP

TEBAK TANDA !? MERUPAKAN GAME SEDERHANA TENTANG ADU KETERAMPILAN MENEBAK TANDA SERU DAN TANDA TANYA DISUATU KALIMAT.

WALAU TERLIHAT SEDERHANA NAMUN TERDAPAT UNSUR *FUN BATTLE GAME* YANG MENDIDIK DIDALAMNYA.

