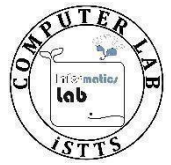




Institut Sains Terapan dan Teknologi Surabaya

Jl. Ngagel Jaya Tengah 73 - 77, Surabaya 60284

Telp. (031) 5027920 Fax. (031) 5041509



Laboratorium : L-404

Waktu : 15.45-17.45

Minggu Ke : 2

Materi : Activity & Intent

Praktikum : Mobile Device Programming

Jurusan : S1 Informatika

Tanggal : 20 September 2019

Jenis Soal : Materi dan Tugas

## MATERI (TOTAL: 40)

A screenshot of a login interface. It features two text input fields: the top one is labeled 'NRP' and the bottom one is labeled 'Password'. To the right of the 'Password' field is a button labeled 'LOGIN'.

### Activity\_login

Buatlah sebuah SIM sederhana pada awal program akan ada login dengan default (dosen/dosen) untuk masuk sebagai dosen. Jika sudah berhasil login maka tampilan akan menjadi

A screenshot of a dashboard interface. It shows a text input field containing the text '20611001-Kevin Susanto'. To the right of this field are two buttons: 'EDIT' (top) and 'ADD' (bottom).

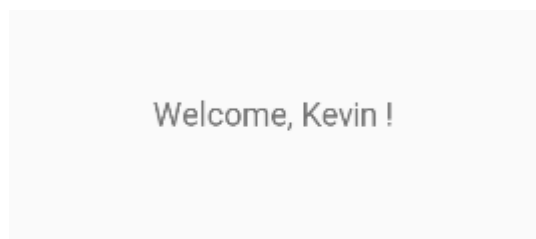
### Activity\_dashboard

Tampilkan data dengan format “NRP-nama”. Maximum mahasiswa hanya 2 orang. Jika data belum ada maka button akan bertuliskan add sedangkan jika sudah terisi maka akan bertuliskan edit. Jika add ditekan maka akan berpindah ke addmhs activity.

Pastikan seluruh data terisi sebelum tombol add dapat ditekan. NRP akan digenerate secara otomatis dengan format seperti “tahun – jurusan – no urut”. Misal 216116001. Untuk jurusan berisi INF (11), SIB(18). Password dari tiap mahasiswa adalah “2 huruf depan + no urut” misal KE001.

**Activity\_mhs**

Jika menu edit yang dipilih maka tampilan akan sama tetapi data akan langsung terisi secara otomatis. Seluruh perubahan mhs (add/edit) akan mengirimkan email ke email yang terdaftar di mahasiswa tersebut. Jika login sebagai mahasiswa maka munculkan Welcome Mahasiswa +nama.



**Activity\_welcome**

## MATERI: 40

SCORE	KRITERIA
5/1/0	Dapat membuat seluruh desain activity (login, dashboard, mhs,welcome)
5/1/0	Login benar (pengecekan nrp/password salah) 1: hanya bisa login sebagai dosen
5/1/0	Dapat menampilkan data mahasiswa serta button (add/edit)
5/1/0	NRP dapat digenerate
5/1/0	Dapat ADD mahasiswa baru
5/1/0	Dapat Edit mahasiswa
5/1/0	Pengiriman email ke email mahasiswa
5/1/0	Dapat menampilkan welcome message sesuai nama mahasiswa

## TUGAS (TOTAL = 30)

**DILARANG MENGGUNAKAN SYNTAX / CARA YANG BELUM DIAJARKAN DI PRAKTIKUM.**

**MELANGGAR KETENTUAN INI MAKA TUGAS=0.**



Minggu2

### Hangman Game

Player 1

Input your word  
jakarta

Hint? ☐ Yes ☐ No

Clue (Optional) :  
kota di Indonesia

PLAY GAME

HOW TO PLAY

Buatlah permainan hangman sederhana yang dapat dimainkan oleh 2 player. Terdapat 3 activity yang akan digunakan. Halaman pertama yang akan muncul ketika aplikasi dijalankan adalah seperti diatas. Pada game ini, player 1 akan bertugas untuk menginputkan kata yang nantinya akan ditebak oleh player 2. Pada halaman awal permainan, player 1 harus mengisikan kata yang akan ditebak. Berilah pengecekan bahwa panjang kata minimal yang dapat diinputkan adalah 5, apabila tidak sesuai maka berilah pesan dengan menggunakan toast. Player 1 juga dapat memilih apakah ingin memberikan clue berupa kategori yang dapat membantu player 2 untuk menebak kata yang dimaksud, berilah pengecekan bahwa clue yang dimasukkan ini tidak boleh mengandung kata yang menjadi bahan tebakan player 2. Player 1 juga dapat memilih apakah ingin memberikan bantuan hint untuk player 2. Pada halaman ini juga terdapat button How to Play yang ketika ditekan, nantinya akan membuka browser dan menuju link <https://m.wikihow.com/Play-Hangman> yang berisikan tentang cara bermain hangman. Ketika semua sudah terisi, barulah Player 1 dapat menekan tombol Play Game dan akan berpindah activity.



Pada Activity ini nantinya akan muncul kata yang telah diinputkan oleh player 1 dalam kondisi semua huruf menjadi \* dan dibawahnya akan muncul clue yang diberikan (apabila ada). player 2 dapat menebak huruf yang terdapat pada kata itu dengan menekan pada keyboard yang telah tersedia pada activity ini. Kesempatan (nyawa) player 2 untuk salah dalam menebak kata ini adalah sebanyak 5 kali. Setiap kali player 2 menebak huruf , jika huruf tersebut terkandung didalam kata yang harus ditebak maka keyboard huruf tersebut akan berubah menjadi hijau dan kata yang ditampilkan akan otomatis berubah mengikuti huruf yang terkandung di dalamnya (sesuai urutan hurufnya). Contoh : apabila kata yang ditebak adalah Jakarta, ketika player menekan tombol J maka tampilan akan berubah menjadi J \* \* \* \* \* dan begitu seterusnya. Sebaliknya, apabila huruf yang ditebak tidak terkandung pada kata yang dimaksud maka keyboard huruf tersebut akan berubah menjadi merah dan nyawa player akan dikurangi sebanyak 1. Berilah pengecekan bahwa huruf yang sudah ditebak tidak dapat dipilih lagi . Jika pada activity sebelumnya player 1 memilih untuk menggunakan hint, maka tombol “Use Hint” dapat digunakan oleh player 2 untuk membuka salah satu huruf yang terkandung pada kata yang dimaksud. Hint ini hanya dapat digunakan satu kali, dan ketika sudah digunakan atau jika player 1 tidak mengijinkan untuk menggunakan hint pada activity sebelumnya, maka button ini akan disabled.



Ketika player 2 berhasil menebak kata yang dimaksud atau ketika nyawa player 2 habis, maka activity akan berpindah menjadi seperti diatas. Pada activity ini tampilkan apakah pemenangnya adalah player 2 (jika player 2 berhasil menebak kata) atau player 1 (jika player 2 tidak berhasil menebak kata). Tampilkan juga sisa nyawa, semua huruf yang telah ditebak, dan juga jawaban yang benar.

**WAJIB MENGUMPULKAN WORD YANG SUDAH **DIHIGHLIGHT** SESUAI DENGAN KRITERIA YANG TELAH DIKERJAKAN. BILA TIDAK MENGUMPULKAN WORD MAKA TUGAS TIDAK AKAN DIPERIKSA.**

### TUGAS: 30

SCORE	KRITERIA
Activity Awal	
2/0	Button How To Play berfungsi dengan benar
2/0	Button Play Game hanya dapat ditekan ketika player 1 sudah menginputkan kata
2/0	Pengecekan panjang kata yang diinputkan minimal 5
Activity Game	
4/2/0	Dapat membuat keyboard dengan benar dan rapi
1/0	Dapat memunculkan clue (apabila ada)
1/0	Dapat memunculkan Life
2/0	Button hint berjalan dengan benar
1/0	Button hint akan disabled apabila telah digunakan atau player 1 tidak mencentang hint
1/0	Pengecekan apabila player menekan huruf yang telah ditebak
5/2/0	Keyboard huruf berubah menjadi hijau dan tampilan akan terupdate sesuai dengan urutan huruf yang ditebak ketika player dapat menebak dengan benar *2 apabila hanya dapat mengubah warna keyboard menjadi hijau, 5 jika sempurna
5/2/0	Keyboard huruf berubah menjadi merah dan nyawa player berkurang ketika player salah menebak

	<i>*2 apabila hanya dapat mengubah warna keyboard menjadi merah, 5 jika sempurna</i>
<b>Activity Akhir</b>	
<b>1/0</b>	Dapat memunculkan pemenang permainan
<b>1/0</b>	Dapat memunculkan jawaban yang benar
<b>1/0</b>	Dapat memunculkan sisa nyawa dari player 2
<b>1/0</b>	Dapat memunculkan semua huruf yang telah ditebak oleh player 2

Menyetujui

Mengetahui

Penyusun Soal

(Indra Maryati, S.Kom., M.Kom. )

(Grace Levina Dewi, M.Kom.)

(Adrian Ignatius)

Koordinator Kuliah

Koordinator Laboratorium

Asisten