

LAPORAN PRAKTIKUM PEMROGRAMAN WEB
MODUL IX
JAVASCRIPT

Nama: Vionna Febryany

NIM: 105220004



PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS SAINS DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PERTAMINA

2022

I. PENDAHULUAN

Variabel adalah penanda identitas yang digunakan untuk menampung suatu nilai. Secara teknis, variabel merujuk ke sebuah alamat di memory komputer (RAM). Pada JavaScript untuk mendeklarasikan sebuah variabel, bisa menggunakan keyword var, let, dan const.

Var = Dapat dideklarasikan ulang di scope yang sama, Dapat dideklarasikan tanpa inisialisasi dan dapat diakses tanpa melakukan inisialisasi dengan nilai bawaan "undefined".

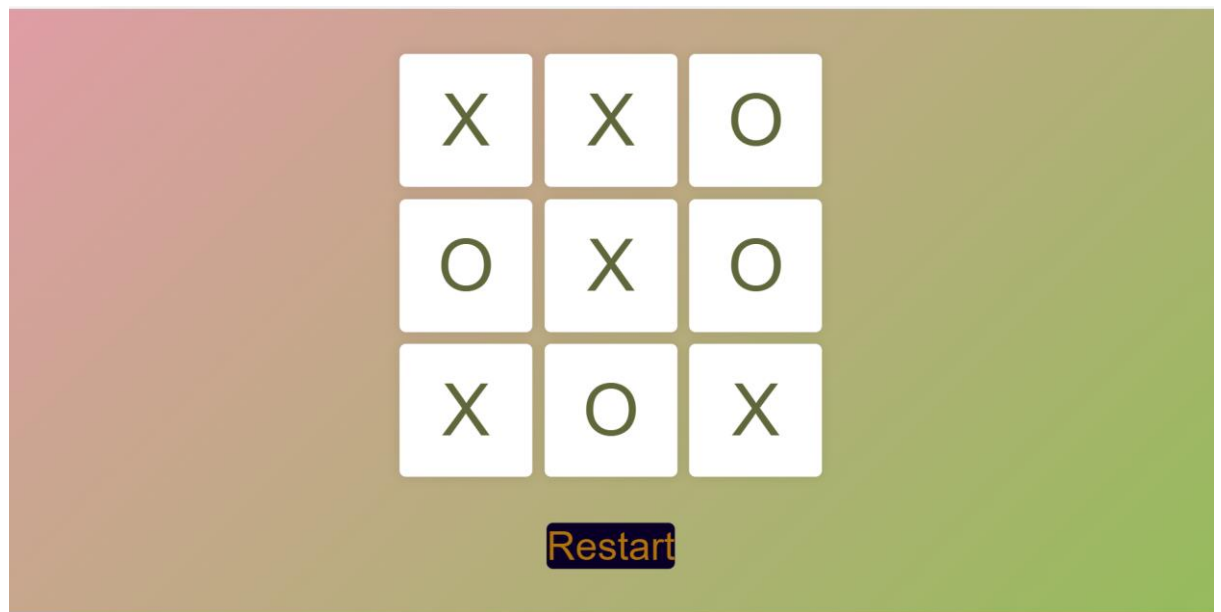
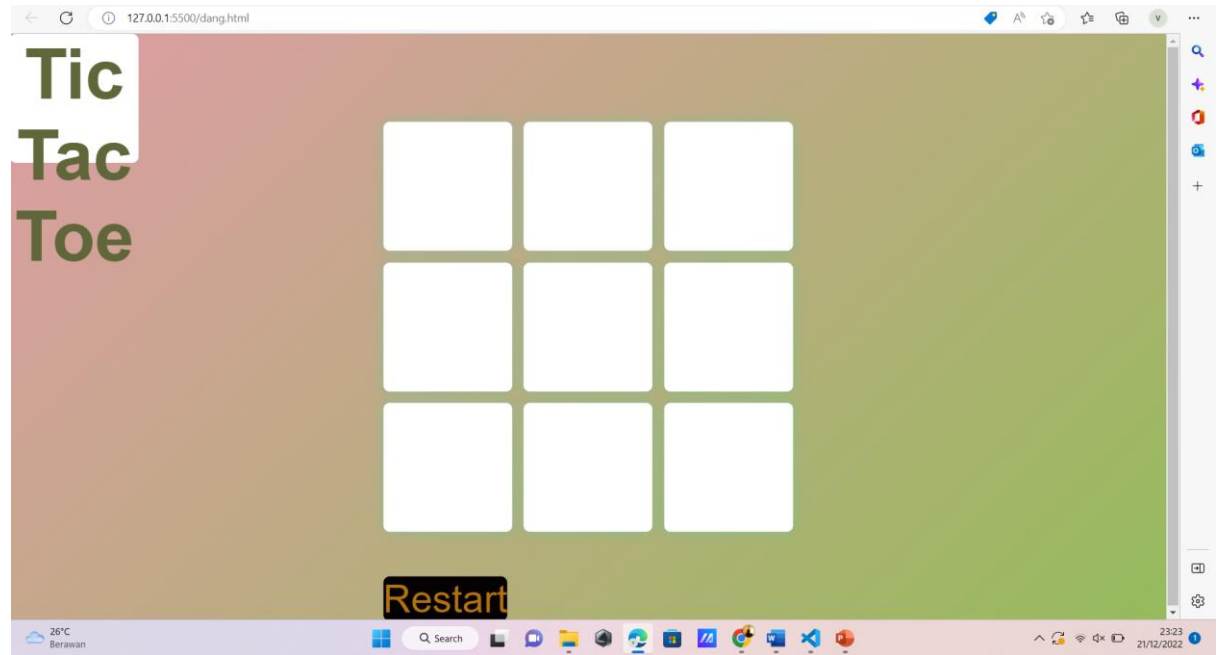
Let = Tidak dapat dideklarasikan ulang di scope yang sama. Dapat dideklarasikan tanpa inisialisasi. Tidak dapat diakses tanpa melakukan inisialisasi.

Const = Tidak dapat dideklarasikan ulang di scope yang sama, Tidak dapat dideklarasikan tanpa inisialisasi. Dan Tidak dapat diakses tanpa melakukan inisialisasi karena tidak dapat melakukan deklarasi tanpa inisialisasi.

Control Flow diimplementasikan dengan 3 tipe :

- Sequential : mode default. Eksekusi berurutan dari pernyataan kode (satu baris demi satu)
- Selection : Digunakan untuk keputusan, percabangan -- memilih antara 2 atau lebih jalur alternatif. Di C++, ini adalah jenis pernyataan pemilihan:
 - If
 - if/else
 - switch
- Repetition : Digunakan untuk perulangan, yaitu mengulang sepotong kode beberapa kali berturut-turut. Di C++, ada tiga jenis loop:
 - while
 - do/while
 - for

II. PEMBAHASAN



Tic-Tac-Toe adalah permainan seru yang dapat kita mainkan menggunakan memiliki kertas, pena, dan lawan. Tic-Tac-Toe adalah permainan yang seimbang, artinya tidak ada pemenang jika kedua pemain dalam kondisi terbaiknya. Kita tidak hanya dapat memainkan permainan tersebut, tetapi kita juga dapat memenangkannya.

Cara Bermainnya, Kita bisa menggambar papanannya. Pertama, Kita harus menggambar papan permainannya, yang terdiri dari petak-petak persegi 3 x 3. Ini berarti papan tic-tac-toe berupa tiga baris yang masing-masing terdiri dari tiga buah persegi. Beberapa orang bermain dengan petak 4 x 4, tetapi itu untuk para pemain yang lebih ahli, dan di sini kita akan fokus pada petak 3 x 3.

Lalu, Membiarkan pemain pertama bermain terlebih dulu. Meskipun tradisionalnya, pemain pertama bermain dengan “X”, kita dapat mengizinkan pemain pertama menentukan apakah dia ingin memainkan “X” atau “O”. Simbol-simbol ini akan digambar pada tabel, dalam usaha untuk menggambar tiga simbol yang sama dalam satu deret. Jika kita menjadi pemain pertama, “langkah terbaik yang dapat dilakukan adalah menggambar simbol Anda di kotak tengah.” Ini akan memaksimalkan peluang Anda untuk menang, karena dapat membuat sederet tiga “X” atau “O” dalam lebih banyak kombinasi (4) dengan cara ini daripada jika Anda memilih kotak yang berbeda.

Kemudian giliran pemain lain untuk bermain. Setelah pemain pertama menggambar simbol, pemain kedua harus menggambar simbolnya sendiri yang berbeda dengan simbol yang digunakan oleh pemain pertama. Pemain kedua dapat mencoba mencegah pemain pertama membuat tiga simbol berturut-turut, atau fokus membuat tiga simbol sendiri berturut-turut. Idealnya, seorang pemain dapat melakukan keduanya sekaligus.

Lanjutkan menggambar setiap simbol secara berurutan hingga salah satu pemain menggambar tiga simbol berturut-turut atau hingga tidak ada pemain yang menang.