



Perancangan dan Pemrograman Web (CSF2600201)  
Semester Gasal 2016/2017  
Fakultas Ilmu Komputer – Universitas Indonesia

*Assignment 1:*  
*[Javascript, JQuery and AJAX]*

<b>Deadline:</b>	14 Oktober 2014, 23:59
<b>Keterangan</b>	Tugas dikerjakan berkelompok maksimal 2 orang (boleh dikerjakan individu)
<b>Penamaan Berkas</b>	T1_[Kelas]_[NPM1]_[NPM2].zip/rar Contoh: T1_A_12345_6789.zip atau T1_A_12345_6789.rar

**Deskripsi:**

Buatlah *game* “Guess Pic!” menggunakan Javascript, JQuery dan AJAX. “Guess Pic!” merupakan *game* pencarian pasangan gambar sama, di mana *user* perlu mencari gambar dan pasangannya. Berikut adalah ilustrasi bentuk *game*.

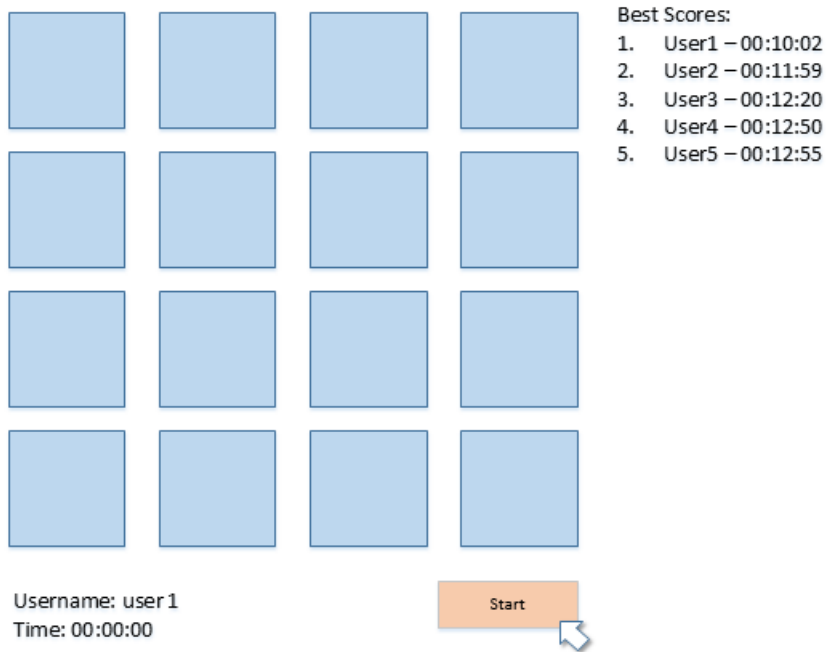
1. *User login*

User name

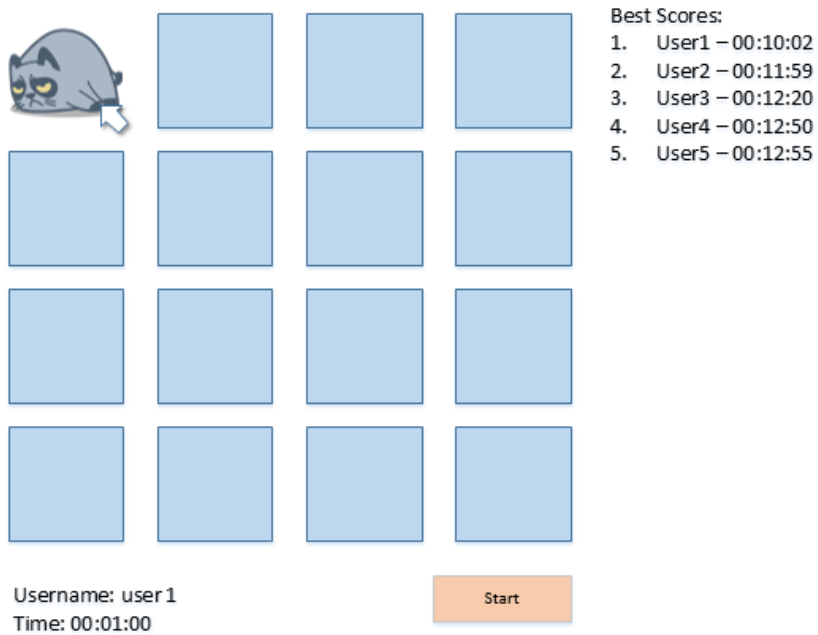
Password

Login

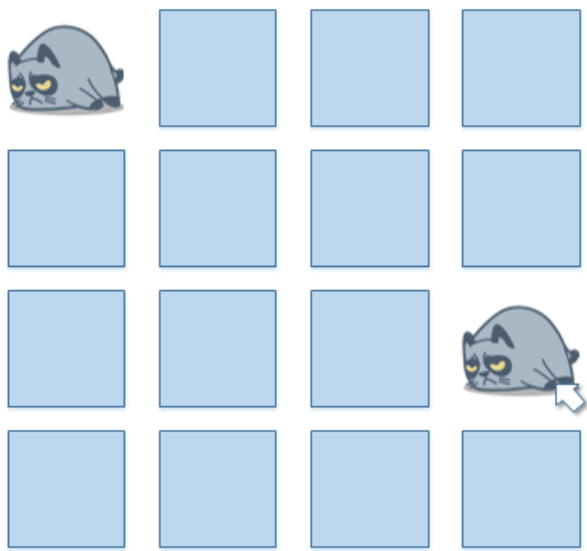
2. User masuk ke halaman *game* dan memulai *game* (klik *start*)



3. User memilih gambar.



4. User menebak gambar pasangannya. Jika benar, maka gambar tetap terbuka.



Best Scores:


1. User1 – 00:10:02
2. User2 – 00:11:59
3. User3 – 00:12:20
4. User4 – 00:12:50
5. User5 – 00:12:55

Username: user1

Time: 00:01:50

Start

5. User memilih gambar selanjutnya.



Best Scores:

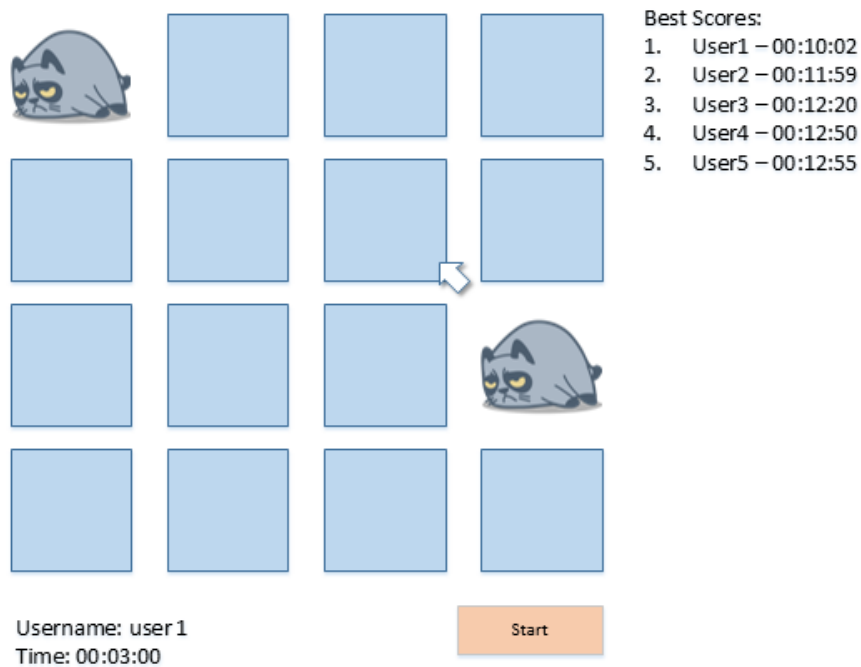
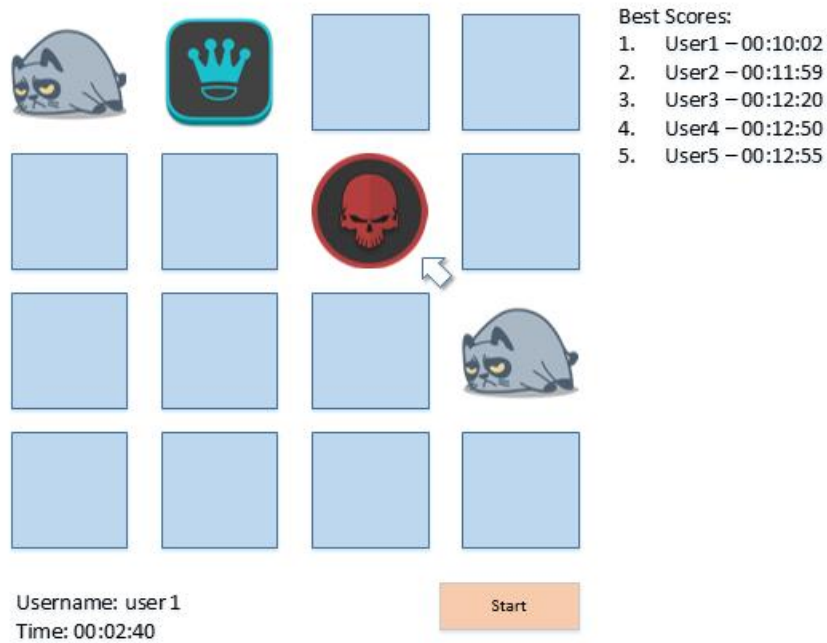
1. User1 – 00:10:02
2. User2 – 00:11:59
3. User3 – 00:12:20
4. User4 – 00:12:50
5. User5 – 00:12:55

Username: user1

Time: 00:02:10

Start

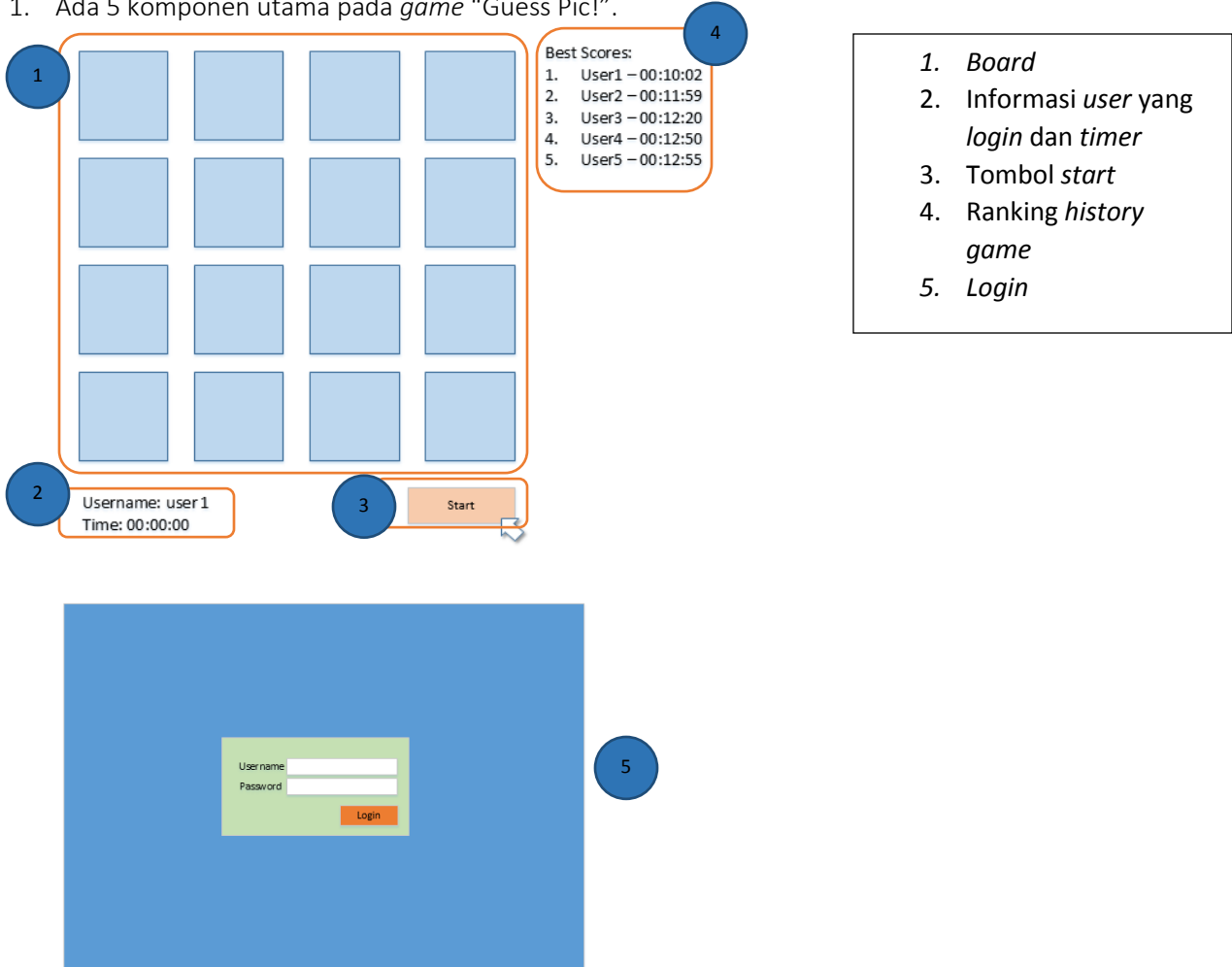
6. *User* memilih gambar pasangannya. Jika salah, gambar kembali tertutup.



7. Game selesai setelah semua gambar berhasil terbuka. *Score* dinilai berdasarkan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan game. *Score* dan *username* disimpan kemudian diurutkan dari yang tercepat.

## Ketentuan game

1. Ada 5 komponen utama pada *game* "Guess Pic!".



2. Sebelum memulai *game*, *user* harus login terlebih dahulu. Data *username* dan *password* disimpan dalam file **JSON** yang bisa diakses menggunakan **AJAX**.
3. Untuk memulai *game*, *user* harus menekan tombol *start*. Setelah tombol *start* diklik, maka *timer* mulai berjalan.
4. *Game* akan menyimpan *history username* dan *score* (waktu penyelesaian *game*). *History* tersebut disimpan menggunakan **localStorage**
5. Letak gambar berubah secara acak ketika *game* dimulai. Terdapat 8 jenis gambar yang disediakan, namun mahasiswa boleh menggunakan gambar lain jika diinginkan.
6. Dimensi *game* adalah 4x4.
7. Contoh di atas hanya sebagai ilustrasi, mahasiswa diperbolehkan mengubah gambar, *style* (warna, tata letak, dsb) dan efek dengan syarat masih memenuhi kebutuhan *game*.
8. File **JSON** berisi daftar *username* dan *password* disediakan sebagai acuan struktur **JSON** yang digunakan. Data *username* dan *password* bisa berubah pada saat penilaian.
9. Jika menggunakan potongan *code* dari luar, maka perlu mencantumkan **sumbernya** menggunakan *comment* pada potongan *code* tersebut. Jika tidak, akan dinilai sebagai plagiarisme.

## Penilaian

Komponen	Bobot
Fungsi <i>login</i>	15%
Fungsi <i>game (board game dan start)</i>	45%
Informasi <i>username</i>	5%
<i>Timer</i>	10%
<i>History game (rank)</i>	15%
Style dan Animasi	10%
Total	100%