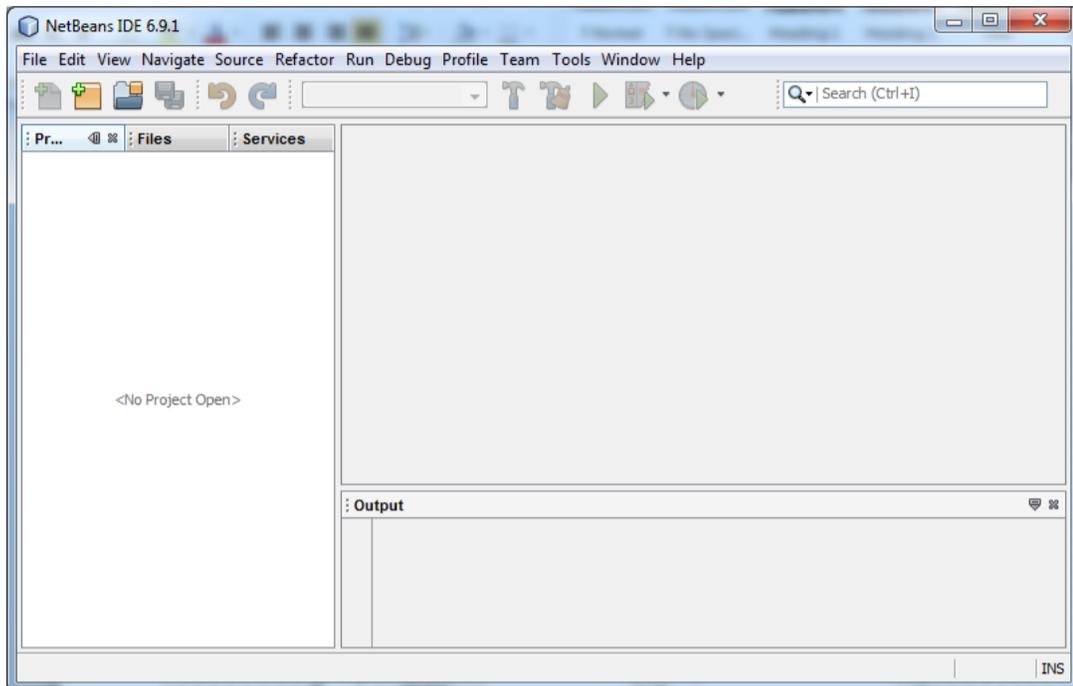


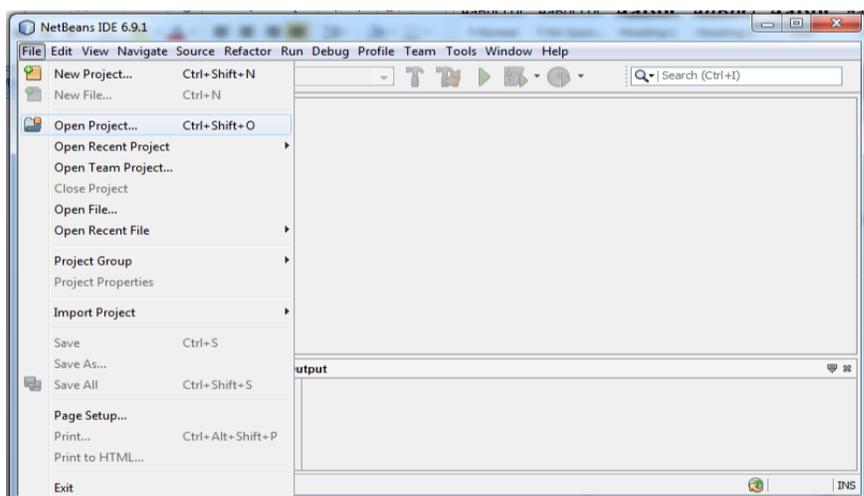
## CARA MENJALANKAN APLIKASI GAME EDUKASI MENCOCOKKAN GAMBAR DAN HURUF

1. Install jdk-6u24-windows-i586.exe
2. Install netbeans-6.9.1-m1-windows.exe
3. Buka aplikasi netbeans 6.9.1 , maka tampilan akan seperti berikut :

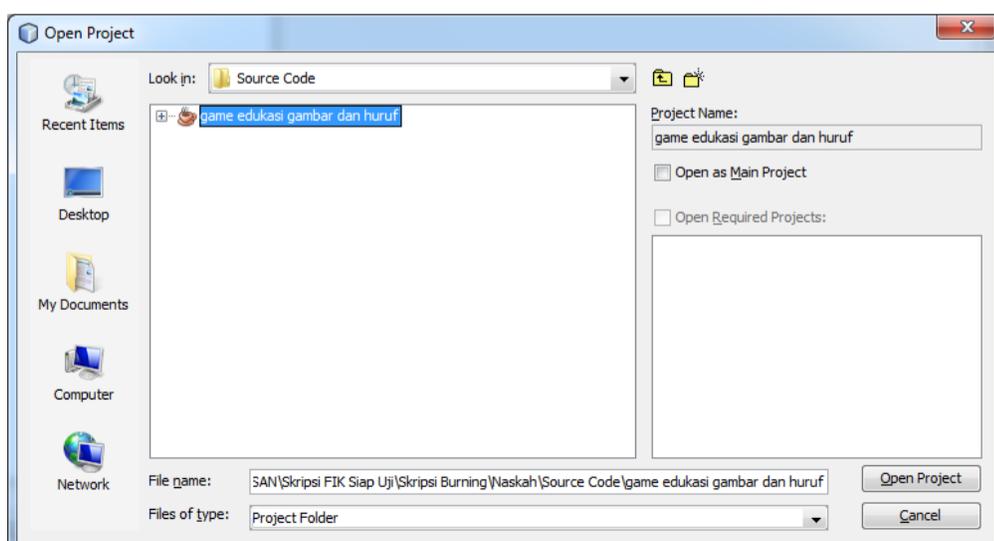


Gambar 1 Netbeans

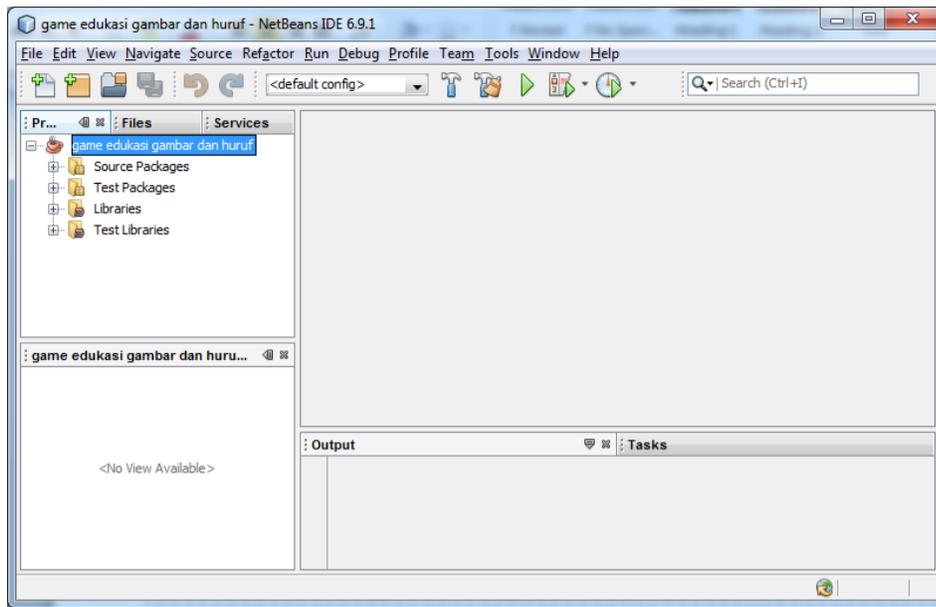
4. Pilih Menu File lalu pilih Open Project dan pilih project "game edukasi gambar dan huruf" , maka tampilan akan seperti berikut :



Gambar 2 Open Project

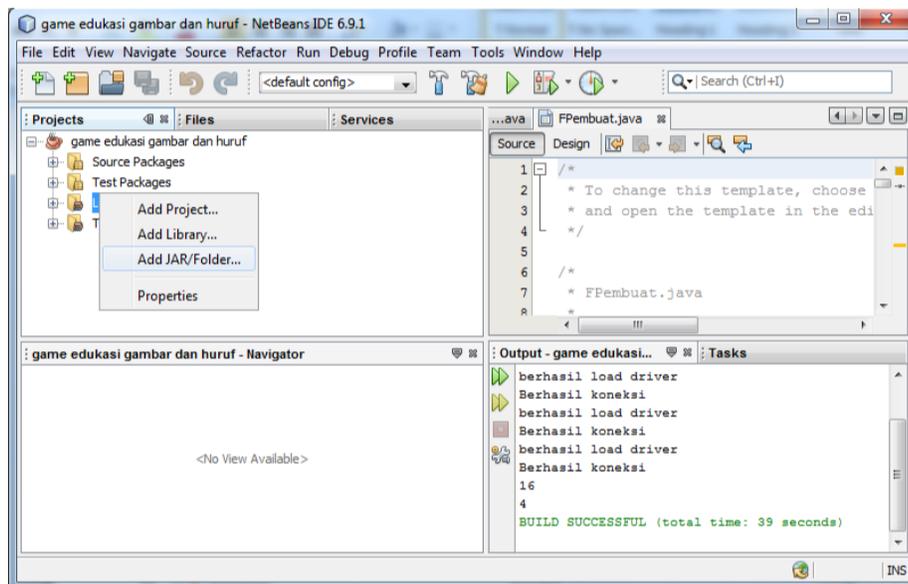


Gambar 3 Pilih File



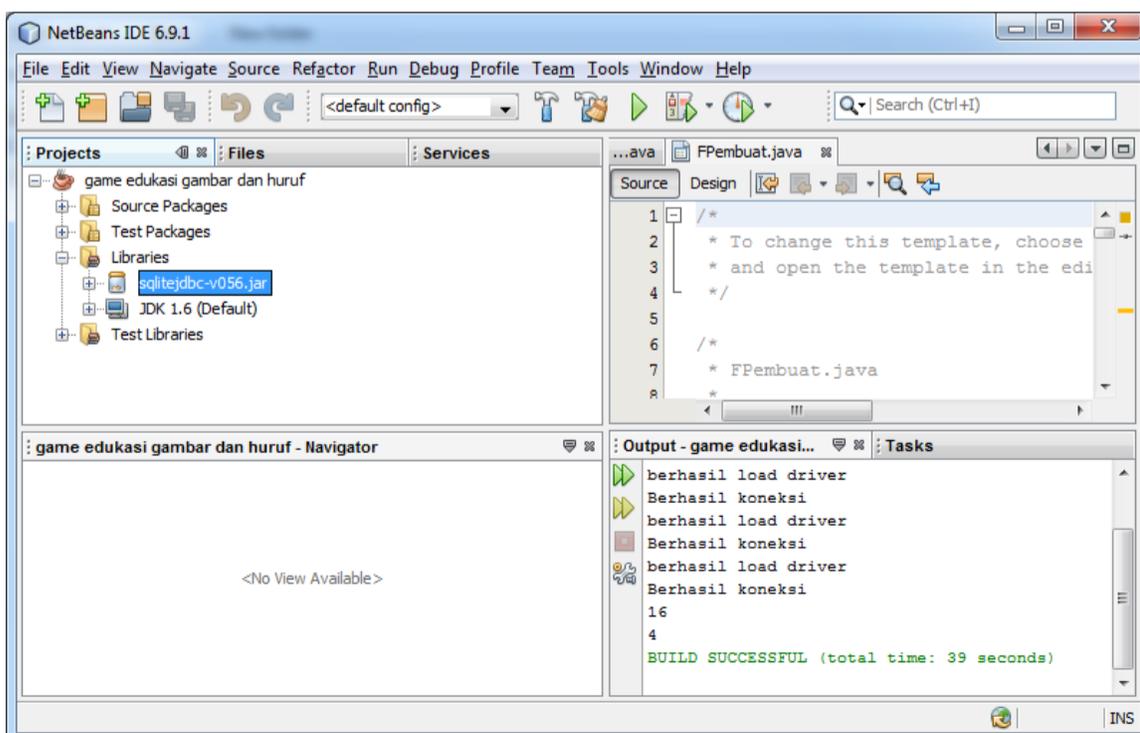
Gambar 4 File Berhasil di Pilih

- Masukkan librari dengan cara Pilih Project *game* edukasi gambar dan huruf >> Libraries >> Add Jar/Folder seperti yang terlihat pada gambar 5 berikut :



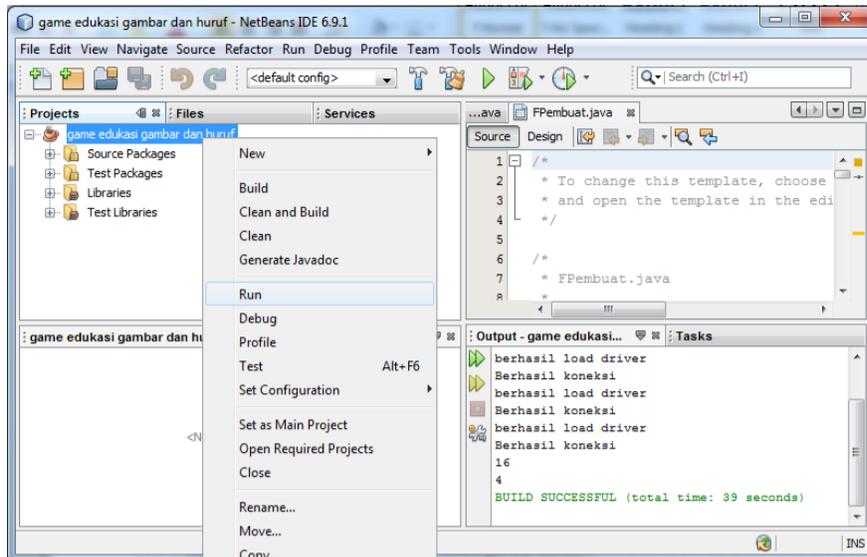
Gambar 5 Memasukkan Librari Sqlite JDBC

- Lalu tambahkan librari "sqlitejdbc-v056.jar", kalau sudah ditambahkan maka akan tampil seperti gambar berikut :



Gambar 6 Librari Sqlite Berhasil Dimasukkan

7. Jika "sqlitejdbc-v056.jar" sudah ditambahkan maka pada project "game edukasi gambar dan huruf" klik kanan lalu pilih Run seperti yang tertera pada gambar berikut :



Gambar 7 Menjalankan Aplikasi

8. Jika aplikasi sudah dijalankan maka akan tampil program utama seperti yang terlihat pada gambar berikut :



Gambar 8 Splas Screen



Gambar 9 Program Utama

9. Anda dapat memilih menu yang terdapat pada program utama diantaranya *Game Huruf* , *Game Gambar* , *Tentang Pembuat* , *Keluar*
10. Jika anda memilih menu *Game Huruf* Maka akan keluar Tampilan *Game Huruf* seperti Gambar 10.



Gambar 10 Permainan *Game Huruf*

Pada Gambar 10 merupakan tampilan *game* huruf, untuk dapat memainkannya pertama pengguna harus memilih 1 kotak untuk menemukan huruf dibalik kotak. Setelah huruf terbuka, maka pengguna harus mencari huruf yang sama yang terdapat dibalik kotak yang lain. Jika kotak kedua yang dibuka tidak sama dengan huruf yang ditemukan pada kotak yang dibuka pertama, maka kedua kotak itu akan tertutup kembali.



Gambar 11 Ketika Huruf Sama

Pada Gambar 11 telah ditemukan dua huruf yang sama, maka gambar tersebut tidak akan tertutup lagi hingga permainan selesai atau di Ulang .



Gambar 12 Huruf Tidak Sama

Pada Gambar 12 pengguna membuka huruf yang tidak sama yaitu huruf A dan F, maka huruf yang tidak sama itu akan kembali tertutup seperti yang tertera pada gambar 13.



Gambar 13 Kotak Tertutup

Jika pengguna *game* telah berhasil mencocokkan semua huruf yang ada di dalam kotak, maka permainan selesai dan pengguna diharuskan mengisi nama pemain, jika pengguna ingin menyimpan hasil permainan. Berikut merupakan Gambar 14 ketika huruf sudah berpasangan semua.



Gambar 14 Huruf Berpasangan Semua

Gambar Ketika permainan Selesai dan Dapat Menyimpan Nilai



Gambar 15 Hasil Permainan

11. Jika memilih *game* gambar maka akan tampil tampilan seperti gambar seperti berikut :

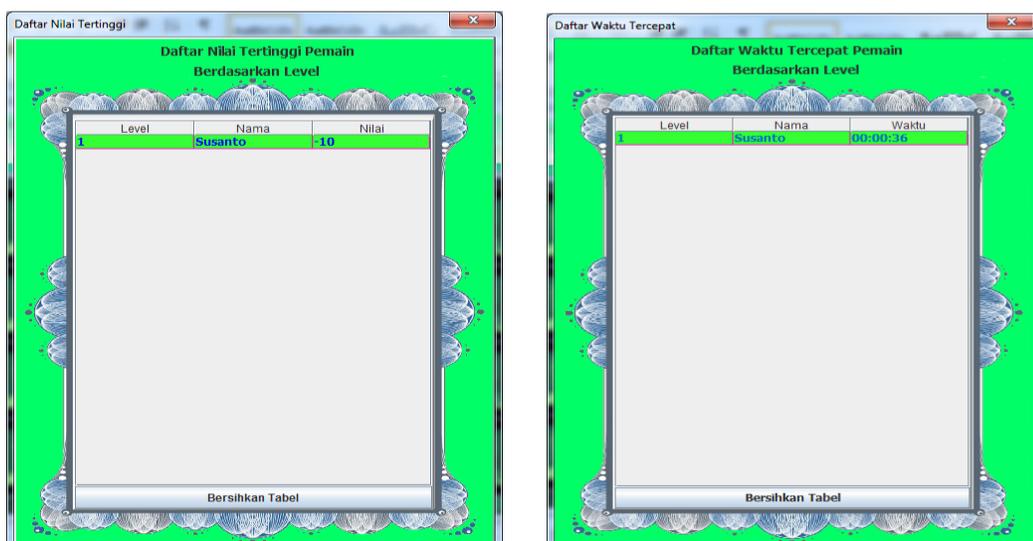


Gambar 16 Tampilan *Game Gambar*

Pada Gambar 16 merupakan tampilan *game gambar*, untuk dapat memainkannya pertama pengguna harus memilih 1 kotak untuk menemukan gambar dibalik kotak. Setelah gambar terbuka, maka pengguna harus mencari gambar yang sama yang terdapat dibalik kotak yang lain. Jika kotak kedua yang dibuka tidak sama dengan gambar yang ditemukan pada kotak yang dibuka pertama, maka kedua kotak itu akan tertutup kembali. Jika gambar sudah berpasangan semua maka pengguna dapat menyimpan hasil permainan.



Gambar 17 Tampilan *Game Gambar* ketika dimainkan



Gambar 18 Hasil Permainan

12. Jika anda memilih tentang pembuat maka akan tampilan gambar seperti pada Gambar 19.



Gambar 19 Tentang pembuat.

13. Jika memilih menu keluar maka akan keluar dari aplikasi.  
14. Selesai.