

Penyelesaian Masalah 3



Kelompok :

Anggota : 1

2

3

4

Kelas :

Jawablah pertanyaan pemantik berikut.

1. Menurut kalian mengapa media streaming hanya digunakan oleh 6% pemain?

.....

.....

2. Apa saja kendala yang mungkin dihadapi untuk memainkan video game melalui media streaming?.....

.....

.....

.....

Penyelesaian Masalah 3

Yuk! kita hitung berapa persentase rata-rata yang menggunakan tablets ketika bermain game online berdasarkan data yang diberikan.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....