

Demo Progress 1- Final Project

Progar E Kelompok 1

Moh. Adam Rahmatullah
Vinsensius Yuda P
Adzra Zaky Haura
Paksi Ario Pamungkas
Bagas Yanuar Sudrajad
Yovi Agustian

05111740000032
05111740000156
05111740000037
05111740000076
05111740000074
05111740000125

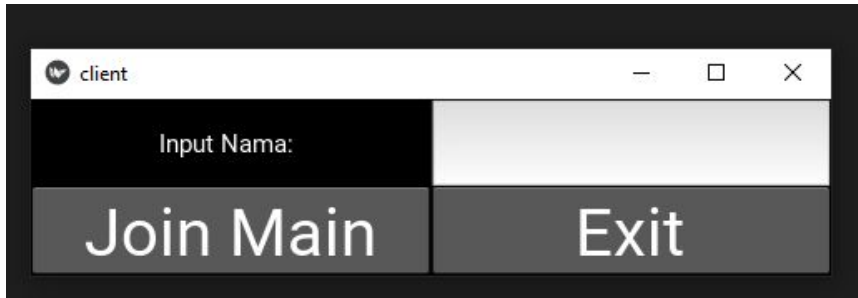
Work Flow Changes

Karena beberapa pertimbangan, terjadi perubahan pada work flow awal.

Perubahan tersebut adalah:

Logika kemenangan yang awalnya diletakkan di **program client** menjadi diletakkan di **program server**

Progress: Perkenalan dengan UI Python dan implementasi sederhana



Tampilan awal client yang dibangun dengan kivy

Kelompok kami mencoba mengeksplorasi modul **kivy** dan **pygame**

Progress: Kerangka komunikasi client-server dan logika game

Pada server, kami memutuskan untuk menggunakan thread dalam menangani client.

Selain itu kami juga memanfaatkan modul pickle. Agar data yang dikirim pada client-server berbentuk objek. Sehingga bukan hanya bisa mengirimkan string saja.

Progress: Kerangka logika game

Kami memiliki 2 alternatif permainan setelah pemain mengirimkan informasi tabel yang dibuatnya ke server:

a.1 Pemain giliran saat itu menginput angka yang dipilih

a.2 Angka dikirim ke server

a.3 Angka ditandai di tabel setiap pemain

a.4 Data tabel yang sudah di-update dikirim ke setiap pemain

a.5 Dilakukan secara bergantian (1 ronde, 1 pemain yang memberikan angka)

b.1 Semua pemain menginput angka yang dipilih

b.2 Angka setiap pemain dikirim ke server

b.3 Angka ditandai di tabel setiap pemain

b.4 Data tabel yang sudah di-update dikirim ke setiap pemain

b.5 Dilakukan secara bersamaan (1 ronde, semua pemain memberikan angka)

Progress: Kerangka komunikasi client-server dan logika game

Tentu saja saat server mengupdate tabel setiap pemain, server juga akan memeriksa apakah dari tabel-tabel tersebut ada yang sudah memenuhi syarat kemenangan.

Bila ada, maka server akan menghentikan permainan dan mengumumkan pemenang. Sehingga data yang dikirim bukan hanya tabel milik pemain tersebut tetapi juga flag untuk menghentikan game dan data pemenang.

Checklist Progress:

- Perkenalan UI Python dan implementasi sederhana - **Tercapai**
- Membuat kerangka komunikasi client dan server - **Tercapai**
- Membuat kerangka logika game - **Tercapai**