

# **A Programmer Is Born In New Isekai (Genshin Sekai)**

## **“Gacha, Your Way To New Waifu”**

### **LAPORAN TUGAS BESAR**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Besar IF 2121 Logika Komputasional

Semester I 2020/2021



Disusun oleh

**Rayhan Alghifari Fauzta** (13519039)

**Reihan Andhika Putra** (13519043)

**Hokki Suwanda** (13519043)

**Reyhan Emyr Arrosyid** (13519167)

**TEKNIK INFORMATIKA**  
**INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG**  
**BANDUNG**  
**2020**

# BAB I

## COMMAND, RULE, DAN TERMS

### 1.1 map.pl

Implementasi map dan tindakan-tindakan yang berhubungan dengan pergerakannya	
Fakta yang didefinisikan	
elmtPeta (Row,Col,C)	Fakta dinamis Bermakna posisi 'C' ada di peta dengan koordinat Col,Row
playerPos(Row,Col)	Fakta dinamis Player mempunyai posisi di (Col,Row)
ukuranPeta(A,B)	Peta memiliki A baris dan B kolom
Rule yang didefinisikan	
printElmtPeta (A,B)	Memprint sebuah element di peta pada kolom A baris B
printPeta(A,B)	Memprint peta dari elemen awal hingga A,B
habitat (X, Y, Z)	Habitat monster 'Z' berada di daerah antara X1-X2 dan Y1-Y2. Jika ada daerah yang tidak terlingkung habitat siapapun maka itu safe zone.
Map	Perintah untuk memanggil peta
Encounter	Aturan encounter musuh atau tidak, aturannya pemain 60% menemukan musuh enemy dalam perjalanannya jika dia ada di habitat monster
bossEncounter	Apabila pemain menginjak lantai boss maka dia akan langsung melawan boss
encounterHabitat(X,Y)	Encounter habitat monster 'X' dan 'Y' akan berisi ID monster hasil random
randomSlime(ID)	Merandom jenis slime dan ID akan berisi ID monster tersebut
randomWolf(ID)	Merandom jenis wolf dan ID akan berisi ID monster tersebut
randomGoblin(ID)	Merandom jenis goblin dan ID akan berisi ID monster tersebut
Penjelasan Command	
w	<p>Rule yang terlibat: encounter, bossEncounter, habitat(X,Y,Z)</p> <p>Fact yang terlibat: elmtPeta (X, Y, C), playerPos (X, Y), inBattle, gameStarted, inStore</p> <p>w adalah command untuk berjalan keatas bagi player. Akan divalidasi apakah dia bisa pindah keatas (cek kasus penggunaan). Apabila validasi sukses maka posisi awal player akan diretract dan diganti posisi baru. Lalu akan dicek apakah dia akan encounter boss / musuh / tidak (cek kasus penggunaan).</p> <p>Kasus Penggunaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. \+ gameStarted: Muncul pesan kesalahan</li> <li>2. inBattle: Muncul pesan kesalahan</li> <li>3. inStore: Muncul pesan kesalahan</li> <li>4. Normal: berpindah tempat</li> <li>5. elmtPeta (X-1, Y,'#'): Muncul pesan 'you hit a fence'</li> <li>6. Kasus 4 dan habitat (X-1, Y, _): Ada kemungkinan encounter/safezone</li> <li>7. Kasus 4 dan elmtPeta(X-1,Y,'A' atau 'H'): Auto melawan Boss</li> </ol>
a	<p>Rule yang terlibat: encounter, bossEncounter, habitat(X,Y,Z)</p> <p>Fact yang terlibat: elmtPeta (X, Y, C), playerPos (X, Y), inBattle, gameStarted, inStore</p> <p>a adalah command untuk berjalan ke kiri bagi player. Akan divalidasi apakah dia bisa pindah ke kiri (cek kasus penggunaan). Apabila validasi sukses maka posisi awal player akan diretract dan diganti posisi baru. Lalu akan dicek apakah dia akan encounter boss / musuh / tidak (cek kasus penggunaan).</p> <p>Kasus Penggunaan:</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. \+ gameStarted: Muncul pesan kesalahan</li> <li>2. inBattle: Muncul pesan kesalahan</li> <li>3. inStore: Muncul pesan kesalahan</li> <li>4. Normal: berpindah tempat</li> <li>5. elmtPeta (X, Y-1,'#'): Muncul pesan 'you hir a fence'</li> <li>6. Kasus 4 dan habitat (X, Y-1, _): Ada kemungkinan encounter/safezone</li> <li>7. Kasus 4 dan elmtPeta(X,Y-1,'A' atau 'H'): Auto melawan Boss</li> </ol>
s	<p>Rule yang terlibat: encounter, bossEncounter, habitat(X,Y,Z)</p> <p>Fact yang terlibat: elmtPeta (X, Y, C), playerPos (X, Y), inBattle, gameStarted, inStore</p> <p>s adalah command untuk berjalan kebawah bagi player. Akan divalidasi apakah dia bisa pindah kebawah (cek kasus penggunaan). Apabila validasi sukses maka posisi awal player akan diretract dan diganti posisi baru. Lalu akan dicek apakah dia akan encounter boss / musuh / tidak (cek kasus penggunaan).</p> <p>Kasus Penggunaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. \+ gameStarted: Muncul pesan kesalahan</li> <li>2. inBattle: Muncul pesan kesalahan</li> <li>3. inStore: Muncul pesan kesalahan</li> <li>4. Normal: berpindah tempat</li> <li>5. elmtPeta (X, Y+1,'#'): Muncul pesan 'you hir a fence'</li> <li>6. Kasus 4 dan habitat (X+1, Y, _): Ada kemungkinan encounter/safezone</li> <li>7. Kasus 4 dan elmtPeta(X+1,Y,'A' atau 'H'): Auto melawan Boss</li> </ol>
d	<p>Rule yang terlibat: encounter, bossEncounter, habitat(X,Y,Z)</p> <p>Fact yang terlibat: elmtPeta (X, Y, C), playerPos (X, Y), inBattle, gameStarted, inStore</p> <p>d adalah command untuk berjalan kekanan bagi player. Akan divalidasi apakah dia bisa pindah kekanan (cek kasus penggunaan). Apabila validasi sukses maka posisi awal player akan diretract dan diganti posisi baru. Lalu akan dicek apakah dia akan encounter boss / musuh / tidak (cek kasus penggunaan).</p> <p>Kasus Penggunaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. \+ gameStarted: Muncul pesan kesalahan</li> <li>2. inBattle: Muncul pesan kesalahan</li> <li>3. inStore: Muncul pesan kesalahan</li> <li>4. Normal: berpindah tempat</li> <li>5. elmtPeta (X, Y+1,'#'): Muncul pesan 'you hir a fence'</li> <li>6. Kasus 4 dan habitat (X, Y+1, _): Ada kemungkinan encounter/safezone</li> <li>7. Kasus 4 dan elmtPeta(X-1,Y,'A' atau 'H'): Auto melawan Boss</li> </ol>
t	<p>Fact yang terlibat: elmtPeta (X, Y, 1 / 2 / 3), playerPos (X, Y), inBattle, gameStarted, inStore</p> <p>t adalah perintah player untuk teleport dari titik '1','2','3' ke titik lain berlabel '1', '2', '3' yang sama. Teleport tidak mungkin encounter monster</p> <p>Kasus Penggunaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. \+ gameStarted: Muncul pesan kesalahan</li> <li>2. inBattle: Muncul pesan kesalahan</li> <li>3. inStore: Muncul pesan kesalahan</li> <li>4. Bukan titik teleport : muncul pesan kesalahan</li> <li>5. Normal: berpindah tempat</li> </ol>

## 1.2 enemy.pl

Berisikan Database Musuh	
Fakta yang didefinisikan	
inBattleEnemy(Enemy,TLvl,THP,TMaxHP,TAtk,TSAtk,TDef,TExp,MinGold,MaxGold)	Fakta dinamis Stats enemy saat battle. Nilainya sama dengan stats enemy saat ini yang diambil dari baseEnemy.
idEnemy(A,B)	Enemy B memiliki id A
baseEnemy(X,HP,ATK,SAtk,DEF,Exp,MinGoldGiven,MaxGoldGiven)	Base stats enemy saat game dimulai di level 1. Enemy X memiliki atribut HP, ATK (attack), SAtk (special attack), dan DEF (defense) dengan nilai tertentu. Saat enemy X berhasil dikalahkan, maka player akan mendapatkan experience sejumlah Exp dan gold dengan jumlah di antara MinGoldGiven dan MaxGoldGiven.
growthEnemy(X,HP,ATK, SAtk, DEF,ExpGiven)	Menambah atribut dari baseEnemy setiap enemy naik level. Enemy X akan bertambah atribut hp dan max hp sejumlah HP, attack sejumlah ATK, special attack sejumlah SAtk, dan defense sejumlah DEF. Player juga akan mendapatkan tambahan experience setelah berhasil mengalahkan X sejumlah ExpGiven.
boss (X,Level,HP,MaxHP, ATK, SpecialATK,DEF,ExpGain, MinGoldGain,MaxGoldGain)	Boss X memiliki Level yang tetap dengan atribut hp sejumlah HP, max hp sejumlah MaxHP, attack sejumlah ATK, special attack sejumlah SpecialATK, dan defense sejumlah DEF. Setelah boss berhasil dikalahkan, player akan mendapatkan experience sejumlah ExpGain dan gold di rentang MinGoldGain dan MaxGoldGain.
Rule yang didefinisikan	
printGBEnemy (IdEnemy)	Memprint jenis enemy yang ditemui berdasarkan IdEnemy.
printSlime	Memprint ilustrasi slime dalam bentuk ASCII art.
printWolf	Memprint ilustrasi wolf dalam bentuk ASCII art.
printGoblin	Memprint ilustrasi goblin dalam bentuk ASCII art..
printHypostasis	Memprint ilustrasi hypostasis dalam bentuk ASCII art.
printAndrius	Memprint ilustrasi andrius dalam bentuk ASCII art.
Tidak ada Command Pada Bagian ini	

## 1.3 battle.pl (Alghe)

Implementasi mekanisme battle dan tindakan di dalamnya	
Fakta yang didefinisikan	
playerCDSpecial(X)	Fakta dinamis Berisikan counter untuk cooldown special attack player. Special attack tersedia saat X = 3.
enemyCDSpecial(X)	Fakta dinamis Berisikan counter untuk cooldown special attack enemy. Special attack tersedia saat X = 3.
atkPotion(AtkInc)	Fakta dinamis Menambah stats ATK player saat battle sejumlah AtkInc.
defPotion(DefInc)	Fakta dinamis Menambah stats DEF player saat battle sejumlah DefInc.
Rule yang didefinisikan	

Battle	Memulai battle dengan memprint stats dari enemy yang dihadapi. Stats yang diprint adalah level, health, attack, special attack, dan defense.
hPPot(Name)	Menambahkan stats HP dari player saat player mengonsumsi health potion Name. Jumlah HP yang ditambah disesuaikan dengan tipe potion. Setelah dikonsumsi, potion Name akan didrop dari inventory.
enemyTurn	Menentukan apakah enemy akan melakukan attack atau special attack di turn saat ini.
enemyAttack	Enemy melakukan regular attack. Damage dari regular attack enemy dihitung dengan mengurangi base stats attack enemy dengan defense player.
enemySpecialAttack	Enemy melakukan special attack. Special attack enemy dilakukan setiap tiga turn yang cooldownnya dihitung dengan enemyCDSpecial(X). Damage dari special attack dihitung dengan mengurangi base stats dari special attack enemy dengan defense player. Enemy akan otomatis melakukan special attack ketika cooldownnya habis.
enemyStatus	Memprint status enemy yang dihadapi, meliputi: nama enemy, level, hp, attack, special attack, dan defense.
successFlee(X)	Mendapatkan angka X 1 atau 2 secara random. Jika X = 1 player berhasil run dan jika X = 2 player gagal run.
stopBattle	Player keluar dari battle setelah berhasil run.
loseBattle	Player kalah battle dan kalah game.
winBattle	Player menang battle.
winTheGame	Player menang game.
<b>Penjelasan Command</b> <b>(meliputi fakta dan aturan yang terlibat dan penggunaan command nya)</b>	
attack	<p>Rule yang terlibat: enemyTurn, winBattle</p> <p>Fact yang terlibat: playerCDSpecial(X), atkPotion(Pot)</p> <p>Command attack akan membuat player melakukan regular attack kepada enemy. Damage dari attack dihitung dengan mengecek apakah player memiliki weapon dan potion yang berpengaruh pada stats attack, kemudian ditambah dengan base attack player dan dikurangi dengan defense enemy. Cooldown special attack juga akan diassert dalam turn ini. Jika HP musuh belum mencapai 0, maka turn berikutnya diberikan kepada musuh (enemyTurn). Jika HP musuh sudah 0 maka player menang battle (winBattle).</p>
specialAttack	<p>Rule yang terlibat: enemyTurn, winBattle</p> <p>Fact yang terlibat: playerCDSpecial(X), atkPotion(Pot)</p> <p>specialAttack, sesuai namanya, akan membuat player melakukan special Attack dengan syarat special attack tidak dalam cooldown, yaitu playerCDSpecial(X) dengan X = 3. Akan dilakukan pengecekan weapon dan potion yang berpengaruh ke stats ATK, kemudian damage special attack dihitung dengan stats-stats yang berhubungan tadi. Jika HP musuh belum mencapai 0, maka turn berikutnya diberikan kepada musuh (enemyTurn). Jika HP musuh sudah 0 maka player menang battle (winBattle).</p>
usePotion(Type)	<p>Rule yang terlibat: hPPot(Name)</p> <p>Fact yang terlibat: atkPotion(AttInc)</p> <p>Command untuk mengonsumsi potion saat battle. Akan dicek terlebih dahulu apakah player memiliki potion yang dipilih di inventory kemudian stats akan ditambah sesuai potion tersebut.</p>

	List command: <ul style="list-style-type: none"> <li>• usePotion(hps): Health Potion (S)</li> <li>• usePotion(hpm): Health Potion (M)</li> <li>• usePotion(hpl): Health Potion (L)</li> <li>• usePotion(atk): Attack Potion</li> <li>• usePotion(def): Defense Potion</li> </ul>
flee	Rule yang terlibat: successFlee(X) Fact yang terlibat: - Command untuk player melakukan run dari battle. Run akan sukses jika nilai X yang dirandom pada successFlee(X) adalah 1 (kemungkinannya 1 atau 2).

#### 1.4 items.pl

Implementasi item yang berfungsi sebagai database item dalam game	
Fakta yang didefinisikan	
item(X, ID)	item(X, ID) bermakna terdapat item bernama X dengan id ID
equipment(X, Y, Z, W)	equipment(X, Y, Z, W) berarti X adalah equipment yang hanya dapat digunakan oleh job Y yang menambah stat Z sebesar W
potion(X, Y)	potion(X, Y) berarti X adalah potion yang menambah stat sebesar Y
Tidak ada Rule yang didefinisikan di sini	
Tidak ada Command yang didefinisikan di sini	

#### 1.5 player.pl (Hokki)

Implementasi player	
Fakta yang didefinisikan	
baseStat(Job, HP, Att, Def, Exp, Gold)	Fakta statik. Menyatakan stats yang dimiliki pemain ketika baru memulai permainan
growthRate(Job, HP, Att, Def)	Fakta statik. Menyatakan pertambahan HP(dan MaxHP), Att, Def jika pemain bertambah 1 level
player(Job, Level, HP, MaxHP, Att, Def, Exp, Gold)	Fakta dinamis. Menyatakan status player pada saat ini. Predikat ini akan retract dan diassert kembali bila terjadi perubahan pada status pemain, sebagai contoh naik level, diserang oleh musuh, menggunakan potion, mengalahkan musuh, dan mendapatkan uang.
exp(Lvl, CurExp, TotalExp)	Fakta dinamis. TotalExp adalah $3 * Lvl * Lvl - 2 * Lvl$ . TotalExp menyatakan banyaknya exp yang dibutuhkan untuk naik ke level selanjutnya. CurExp adalah exp pemain sekarang. Karena CurExp berubah ketika pemain mengalahkan monster atau menyelesaikan quest, predikat ini (exp/3) akan retract-assert. Lvl adalah level dari pemain sekarang. Ketika pemain naik level, predikat ini (exp/3) akan retract-assert.
playerEquipment(Weap, Armor, Acc)	Pemain sedang memakai peralatan Weap pada slot persenjataan, Armor pada slot pertahanan tubuh, dan Acc pada slot aksesoris.
Rule yang didefinisikan	

initialExp	Exp yang dimiliki pemain pada awal permainan
printEqStat(X)	Mencetak stats yang ditambahkan oleh equipment X (khususnya weapon dan armor) dalam format <spasi>(<pertambahan>)
levelUp(X)	Menaikkan level pemain yang memiliki job X. Rule ini melakukan retract-assert pada predikat (player/8) karena adanya perubahan status pemain. Rule ini menambahkan growthRate ke dalam status yang dimiliki pemain sekarang lalu melakukan retract-assert pada predikat player/8.
addGold(X)	Menambahkan gold yang dimiliki oleh pemain sekarang sebanyak X. Rule ini melakukan retract-assert pada predikat (player/8) karena perubahan status.
addExp(X)	Menambahkan Exp sebanyak X untuk pemain. Rule ini berkaitan langsung dengan rule levelUp.
<b>Penjelasan Command</b>	
status.	<p>Mencetak status dan persenjataan dari pemain mencakup job, level, darah yang dimiliki dibandingkan dengan MaxHP, Attack (beserta tambahan dari senjata dengan printEqStat), Defense (beserta tambahan dari senjata dengan printEqStat), Exp yang sudah didapatkan pada level yang bersangkutan, uang yang dimiliki sekarang. Persenjataan pemain juga dicetak dengan urutan weapon, armor, dan accessory.</p> <p>Fakta dan rule yang terlibat adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- player(Job, Lvl, HP, MaxHP, Att, Def, Exp, Gold)</li> <li>- playerEquipment(Weapon, Armor, Acc)</li> <li>- printEqStat(Weapon), printEqStat(Armor)</li> <li>- exp(_, _, ExpTotal)</li> </ul>
equip(X)	<p>Menggunakan peralatan X. Jika terdapat peralatan lain pada slot yang digunakan, maka pemain melepas peralatan lain terlebih dahulu. Command ini tidak dapat dilakukan bila pemain tidak memiliki X pada inventorynya, jika X tidak dapat dipakai oleh job pemain sekarang, dan jika pemain sedang berada dalam pertarungan.</p> <p>Fakta dan rule yang terlibat adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- equipment(X, Job, Stat, StatInc)</li> <li>- inBattle</li> <li>- inventory(Inv)</li> <li>- member([X, _], Inv)</li> <li>- drop(X)</li> <li>- playerEquipment(Weap, Armor, Acc)</li> <li>- unequip(weapon), unequip(armor), unequip(acc)</li> <li>- player(playerJob, Lvl, HP, MaxHP, Att, Def, E, G)</li> </ul> <p>Kasus penggunaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- inBattle : ditampilkan pesan kesalahan</li> <li>- Player tidak memiliki item X : ditampilkan pesan kesalahan</li> <li>- X tidak kompatibel untuk Job pemain : ditampilkan pesan kesalahan</li> <li>- Pemain sudah memakai peralatan pada slotnya : command unequip akan dijalankan lalu kasus Default akan dijalankan</li> <li>- Default : Pemain memakai X dan X akan “dihilangkan” dari inventory</li> </ul>
unequip(X)	Melepas senjata pada slot X dan menambahkan senjata pada slot tersebut ke dalam inventory. Sama halnya seperti equip, command ini tidak bisa dipakai bila pemain berada di dalam pertarungan. Command ini juga tidak dapat dipakai bila kapasitas inventory pemain sudah penuh. Jika X adalah accessory, terjadi perubahan status pemain (pada bagian HP dan MaxHP).

	<p>Fakta dan rule yang terlibat adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- inBattle</li> <li>- inventory(Inv)</li> <li>- itemCount(Inv, Count)</li> <li>- playerEquipment(Weap, Armor, Acc)</li> <li>- addItem(Weap, 1), addItem(Armor, 1), addItem(Acc, 1)</li> <li>- player(Job, Lvl, HP, MaxHP, Att, Def, Exp, Gold)</li> </ul> <p>Kasus penggunaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- inBattle : ditampilkan pesan kesalahan</li> <li>- Inventory penuh : ditampilkan pesan kesalahan</li> <li>- X bukan weapon, armor, ataupun accessory : ditampilkan pesan kesalahan</li> <li>- Default : Melepas peralatan yang sedang digunakan dan “menambahkan” inventory.</li> </ul>
--	---

### 1.6 inventory.pl

Implementasi sistem inventory	
Fakta yang didefinisikan	
inventory(X)	<p>Fakta dynamic</p> <p>inventory(X) berarti X adalah inventory player saat ini, terdiri dari list 2 dimensi yang tiap elemennya mencakup nama item dan jumlah item</p>
Rule yang didefinisikan	
printInventory(Inv)	Menuliskan inventory Inv pada layar
itemCount(Inv, X)	Menghitung jumlah item di dalam inventory Inv dan hasilnya ditempatkan di X
drop(Item, Count)	Membuang item bernama 'Item' sebanyak 'Count' dari inventory
addItem(Item, Count)	Menambahkan item bernama 'Item' sebanyak 'Count' ke dalam inventory
equipmentStatus(Item)	Menuliskan detail dari item bernama Item, meliputi rarity, class, dan jenis item tersebut
Penjelasan Command	
inventory	<p>Rule yang terlibat: printInventory(Inv)</p> <p>Fact yang terlibat: inventory(X)</p> <p>Command inventory berfungsi untuk menuliskan inventory player saat ini, semua item yang dimiliki player akan tertulis di layer beserta jumlahnya. command ini dapata digunakan kapan saja</p>
drop(Item, Count)	<p>Fact yang terlibat: inventory(X)</p> <p>Command drop akan membuang item bernama 'Item' sebanyak Count dari inventory player saat ini. Akan dilakukan validasi terlebih dahulu sebelum item dibuang</p> <p>Kasus penggunaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Count &lt;= 0: Ditampilkan pesan kesalahan</li> <li>2. Player tidak memiliki Item: Ditampilkan pesan kesalahan</li> <li>3. Count &gt; jumlah Item dalam inventory: Ditampilkan pesan kesalahan</li> <li>4. Count &lt; jumlah Item dalam inventory: jumlah Item berkurang sebanyak Count</li> <li>5. Count = jumlah Item dalam inventory: data Item dihapus dari inventory</li> </ol>
eqStatus(Item)	<p>Rule yang terlibat: equipmentStatus()</p> <p>Fact yang terlibat: item(X, ID), equipment(X, Y, Z, W)</p> <p>Command EqStatus(Item) akan menuliskan detail item bernama 'Item' pada layer. Akan ditampilkan Rarity (common, rare, legendary), restriksi class (swordsmen, archer,</p>



	sorcerer), dan jenis item tersebut (Weapon, Armor, Accessory). Command ini dapat digunakan kapan saja
--	---

### 1.7 quest.pl

Implementasi Quest Khusus dan Quest Umum (Killing Boss)	
Fakta yang didefinisikan	
questRemaining (A,B,C,D)	Fakta dinamis A,B,C,D menyimbolkan 4 quest yang ada di map. Nilai dari variabelnya akan satu jika quest nya masih yang berkorespondensi masih belum diambil dan nol jika sudah diambil.
Quest (A,A1,B,B1,C,C1)	Fakta dinamis membunuh slime sejumlah A, goblin sejumlah B, dan wolf sejumlah C, tanpa mempedulikan jenisnya. A1, B1, dan C1 adalah jumlah slime, goblin, wolf tersisa untuk dibunuh
livingBosses(A,B)	Fakta dinamis A menandakan apakah hypostatis masih hidup, B menandakan apakah Adrius masih hidup atau tidak. Jika masih hidup maka nilainya satu, jika sudah dikalahkan nilainya nol.
Rule yang didefinisikan	
replenishBoss	merefresh boss yang ada
replenishQuest	merefresh quest yang ada
progressById(Id)	memprogress quest setelah monster dengan ID 'id' dibunuh dimana rule ini akan bersambung dengan progressQuest
progressQuest(X)	memprogress monster X dengan X mungkin slime/wolf/goblin
Penjelasan Command	
tq	<p>Rule yang terlibat: inBattle, gameStarted, inStore Fact yang terlibat: elmtPeta (X, Y, C), playerPos (X, Y), quest(A,B,C,D,E,F), questRemaining(A,B,C,D)</p> <p>tq adalah command mengambil quest. Akan divalidasi dan apabila validasi sukses maka quest (elmtPeta (X, Y,'Q')) akan diretract dan quest menghilang dari peta. Lalu quest remaining akan dirubah juga (questRemaining(A,B,C,D) salah satunya angkanya akan jadi 0)</p> <p>Kasus Penggunaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. \+ gameStarted: Muncul pesan kesalahan</li> <li>2. inBattle: Muncul pesan kesalahan</li> <li>3. inStore: Muncul pesan kesalahan</li> <li>4. quest(.,.,.,.): pesan 'tidak bisa mengambil multiple quest'</li> <li>5. elmtPeta(X,Y,'Q'): elemen quest ('Q') diambil dan diretract dari peta, quest remaining juga diretract dan di assert yang terbaru, quest(A,A,B,B,C,C) akan di assert sebagai quest active terbaru</li> </ol>
pq	<p>Rule yang terlibat: inBattle, gameStarted, inStore Fact yang terlibat: quest(A,B,C,D,E,F)</p> <p>pq adalah command menulis status dari quest. Akan divalidasi dan apabila validasi sukses maka jumlah wolf, slime, goblin, yang butuh di kill untuk menyelesaikan quest akan di print.</p> <p>Kasus Penggunaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. \+ gameStarted: Muncul pesan kesalahan</li> <li>2. inBattle: Muncul pesan kesalahan</li> <li>3. inStore: Muncul pesan kesalahan</li> </ol>

	4. \+quest(____): pesan 'tidak ada quest' 5. quest(A,A1,B,B1,C,C1): print data progress quest
fq	Rule yang terlibat: inBattle, gameStarted, inStore Fact yang terlibat: quest(A,B,C,D,E,F), exp(A,B,C), player(LV, __, __, __, __, __, Exp, Gold) tq adalah command menyelesaikan quest. Akan divalidasi apakah sudah quest (__,0,__,0,0), apabila validasi sukses maka quest akan diretract dan mendapat exp dan gold Kasus Penggunaan: 1. \+ gameStarted: Muncul pesan kesalahan 2. inBattle: Muncul pesan kesalahan 3. inStore: Muncul pesan kesalahan 4. \+quest(____): pesan 'tidak ada quest' 5. quest(____,X,__,Y,__,Z) dengan X atau Y atau Z tidak 0: pesan 'quest belum slesai' 6. quest(____,0,__,0,0): quest diretract dan mendapat gold, exp

### 1.8 store.pl

Implementasi map dan tindakan-tindakan yang berhubungan dengan pergerakannya	
Fakta yang didefinisikan	
inStore	Fakta dynamic Menandakan bahwa player sedang berada di dalam store
Rule yang didefinisikan	
pot(Pot, Price)	Menambah potion Pot ke inventory dan mengurangi gold player sebesar Price
Penjelasan Command	
store	Rule yang terlibat: - Fact yang terlibat: gameStarted, inBattle, playerPos(X,Y), elmtPeta(X,Y,C), inStore Store adalah command yang berfungsi untuk memasuki store jika player berada di petak store pada map. Akan dilakukan beberapa validasi terlebih dahulu. Kasus penggunaan: 1. \+gameStarted: ditampilkan pesan kesalahan 2. inBattle: ditampilkan pesan kesalahan 3. \+ elmtPeta(X,Y,'S'): ditampilkan pesan kesalahan 4. inStore: ditampilkan pesan kesalahan 5. selain kasus di atas: masuk store
exitStore	Rule yang terlibat: - Fact yang terlibat: gameStarted, inBattle, inStore exitStore adalah command yang berfungsi untuk meninggalkan store jika player berada di dalam store. Akan dilakukan beberapa validasi terlebih dahulu. Kasus penggunaan: 1. \+gameStarted: ditampilkan pesan kesalahan 2. inBattle: ditampilkan pesan kesalahan 3. \+instore: ditampilkan pesan kesalahan 4. selain kasus di atas: keluar store
gacha	Rule yang terlibat: itemCount(Inv,X), addItem(Item, Count), eqStatus(Item) Fact yang terlibat: gameStarted, inBattle, instore, inventory(X), player(Job, Lvl, HP, MaxHP, Att, Def, Exp, Gold), item(X,ID) Command gacha berfungsi untuk melakukan gacha untuk mendapatkan equipment secara acak dengan kemungkinan 70% common, 20% rare, 10% legendary. Akan dilakukan beberapa validasi terlebih dahulu

	<p>Kasus penggunaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. \+gameStarted: ditampilkan pesan kesalahan</li> <li>2. inBattle: ditampilkan pesan kesalahan</li> <li>3. \+inStore: ditampilkan pesan kesalahan</li> <li>4. Inventory penuh: pesan 'inventory penuh'</li> <li>5. Gold tidak cukup: pesan 'gold tidak cukup'</li> <li>6. Selain kasus di atas: mengurangi gold player dan menambah item player sesuai hasil gacha</li> </ol>
buyPotion	<p>Rule yang terlibat: itemCount(Inv,X), pot(Pot, Price), addItem(Item, Count)</p> <p>Fact yang terlibat: gameStarted, inBattle, instore, inventory(X), player(Job, Lvl, HP, MaxHP, Att, Def, Exp, Gold), item(X,ID)</p> <p>Command buyPotion berfungsi untuk membeli potion dari store. Jenis potion yang dapat dibeli adalah HP Potion (S/M/L), Attack potion, dan Defense potion. Akan dilakukan beberapa validasi terlebih dahulu</p> <p>Kasus penggunaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. \+gameStarted: ditampilkan pesan kesalahan</li> <li>2. inBattle: ditampilkan pesan kesalahan</li> <li>3. \+inStore: ditampilkan pesan kesalahan</li> <li>4. Inventory penuh: pesan 'inventory penuh'</li> <li>5. Gold tidak cukup: pesan 'gold tidak cukup'</li> <li>6. Selain kasus di atas: mengurangi gold player dan menambah item player sesuai dengan jenis potion yang dipilih</li> </ol>

### 1.9 init.pl

Implementasi inisiasi game, dan fungsi dasar yang ada di game	
Fakta yang didefinisikan	
gameStarted	<p>Fakta dynamic</p> <p>Menandakan bahwa game telah dimulai</p>
inBattle	<p>Fakta dynamic</p> <p>Menandakan bahwa anda sedang berada dalam pertarungan</p>
Rule yang didefinisikan	
chooseJob(A)	<p>Memilih job dengan A adalah angka dari 1-3 yang berkorespondensi dengan swordsman, archer, dan sorcerer</p>
Penjelasan Command	
start	<p>Rule yang terlibat: replenishQuest, initialExp, initPpos, replenishBoss, chooseJob(A)</p> <p>Fact yang terlibat: gameStarted, player(X, Lvl, HP, MaxHP, Att, Def, E, G), playerEquipment(A,B,C), inventory(ins)</p> <p>Start adalah command untuk memulai game dan memilih job untuk player. Start akan menginisialisasi dan merefresh data dinamis ke fase awal (dibahas di saveloadtest.pl). Setelah player memilih job maka player akan diberikan starter equipment.</p> <p>Kasus Penggunaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. gameStarted: pesan kesalahan</li> <li>2. \+ gameStarted: melakukan prosedur start dengan memilih job dan assert kebutuhan equipment, lalu merefresh ulang semua data dinamis</li> </ol>
help	<p>Rule yang terlibat:</p> <p>Fact yang terlibat: gameStarted, inBattle, inStore</p>

	<p>Help adalah command yang digunakan untuk memprint command apa yang bisa dipakai pada fase saat user memasukkan command-nya.</p> <p>Kasus Penggunaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. gameStarted: menu adventure</li> <li>2. \+ gameStarted: perintah untuk start</li> <li>3. inBattle: perintah battle</li> <li>4. inStore: perintah pada store</li> </ol>
--	--

#### 1.10 saveloadtest.pl

Implementasi dari procedure save, load, dan penghapusan data dinamis pada game.	
Tidak ada fakta yang didefinisikan disini	
Rule yang didefinisikan	
playerFact	Menulis fakta-fakta dinamis pada player yaitu playerEquipment(Weap, Armor, Acc), playerPos(X,Y), player(Class, Lvl, HP, MaxHP, Att, Def, Exp, Gold), inventory(Inv), exp(G,H,I)
questFact	Menulis fakta questRemaining(A,B,C,D)
mapFact	Menulis fakta-fakta dinamis pada elemen peta berdasarkan questRemaining(A,B,C,D), misal jika A nilainya 1 maka elmtPeta(Xq1,Yq2,'Q') ditulis. Dst
killedBossFact	Menulis fakta livingBoss(A,B) dan berdasarkan fakta tersebut juga menulis fakta dinamis pada elemen peta , misal jika A = 1 / hipostatis masih hidup, maka elemen peta yang jadi petak hipostatis faktanya dimasukkan.
deleteData	Mendelete data dinamis yang di assert pada saat start.
readFile(A,L)	Read file melalui stream 'A' atau file 'A' dan memasukkan baris per barisnya ke dalam list l, dimana baris per-barisnya adalah fakta.
assertFakta(L)	Membaca dari list L yang berisikan fakta , dan meng assertnya satu-persatu ke dalam game.
Penjelasan Command	
save	<p>Rule yang terlibat: playerFact, questFact, mapFact, killedBossFact</p> <p>Fact yang terlibat: semua fakta dinamis, gameStarted, inBattle, inStore</p> <p>Save adalah command untuk merubah output stream ke sebuah file dan menulis fakta-fakta dinamis ke dalam file itu untuk nantinya di load. Save hanya bisa dilakukan saat game dimulai dan tidak sedang dalam battle maupun store</p> <p>Kasus Penggunaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. \+ gameStarted: Muncul pesan kesalahan</li> <li>2. inBattle: Muncul pesan kesalahan</li> <li>3. inStore: Muncul pesan kesalahan</li> <li>4. Normal: data dinamis disimpan ke file bernama 'savefile'</li> </ol>
load	<p>Rule yang terlibat: readFile, assertFakta</p> <p>Fact yang terlibat: semua fakta dinamis, gameStarted, inBattle, inStore</p> <p>Load adalah command untuk membaca data dari 'savefile' lalu memasukkannya ke list satu-persatu dan di assert satu-persatu juga ke dalam game. Load hanya bisa dilakukan jika game belum dimulai</p> <p>Kasus Penggunaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. gameStarted: Muncul pesan kesalahan</li> <li>2. inBattle: Muncul pesan kesalahan</li> <li>3. inStore: Muncul pesan kesalahan</li> </ol>

	<p>4. \+file_exists(savefile): file tidak ditemukan, muncul pesan kesalahan</p> <p>5. Normal: data dinamis di load dari 'savefile' lalu gameStarted di assert dan game dimulai dengan data dinamis yang di assert</p>
finish	<p>Rule yang terlibat: readFile, assertFakta</p> <p>Fact yang terlibat: semua fakta dinamis, gameStarted</p> <p>Melakukan deleteData dan retract gameStarted sehingga game tereset. finish bisa dilakukan di kondisi apa saja</p>

## BAB II

### HASIL EKSEKUSI PROGRAM

#### 1. Pemain dapat start game dan memilih 3 job (swordsman, archer, sorcerer), dan mendapatkan starter pack sesuai

```
(172 ms) yes
| ?- start.
*****
Selamat datang di Genshin Asik. Anda barusan saja ditabrak oleh truk.
Apa yang ada harapkan?
Masuk ke isekai?
Truknya yang hancur karena kamu terlalu kuat?
Mendapat seorang istri yang sangat uwu?
atau dijadikan tubes untuk IF'19?
Kenyataannya adalah kamu dijadikan tubes untuk IF'19. Walaupun sebenarnya masuk isekai juga tidak salah.
Kamu mau jadi apa? Pilih dan pikirkan baik-baik. Pilihanmu akan memengaruhi kehidupanmu di dunia ini.
1. Swordsman
2. Archer
3. Sorcerer
> 1.
You choose swordsman, let's explore the world
You equipped Wooden Sword
*****

| ?- start.
*****
Selamat datang di Genshin Asik. Anda barusan saja ditabrak oleh truk.
Apa yang ada harapkan?
Masuk ke isekai?
Truknya yang hancur karena kamu terlalu kuat?
Mendapat seorang istri yang sangat uwu?
atau dijadikan tubes untuk IF'19?
Kenyataannya adalah kamu dijadikan tubes untuk IF'19. Walaupun sebenarnya masuk isekai juga tidak salah.
Kamu mau jadi apa? Pilih dan pikirkan baik-baik. Pilihanmu akan memengaruhi kehidupanmu di dunia ini.
1. Swordsman
2. Archer
3. Sorcerer
> 2.
You choose archer, let's explore the world
You equipped Wooden Bow
*****

(31 ms) yes

| ?- start.
*****
Selamat datang di Genshin Asik. Anda barusan saja ditabrak oleh truk.
Apa yang ada harapkan?
Masuk ke isekai?
Truknya yang hancur karena kamu terlalu kuat?
Mendapat seorang istri yang sangat uwu?
atau dijadikan tubes untuk IF'19?
Kenyataannya adalah kamu dijadikan tubes untuk IF'19. Walaupun sebenarnya masuk isekai juga tidak salah.
Kamu mau jadi apa? Pilih dan pikirkan baik-baik. Pilihanmu akan memengaruhi kehidupanmu di dunia ini.
1. Swordsman
2. Archer
3. Sorcerer
> 3.
You choose sorcerer, let's explore the world
You equipped Wooden Staff
*****

(93 ms) yes
```

Foto 1, swordsman dengan equipment wooden sword. Foto 2, archer dengan equipment wooden bow.  
Foto 3, sorcerer dengan equipment wooden staff.

#### 2. Pemain dapat bergerak dengan WASD

Foto 1

Foto 2

Foto 3

<pre> (63 ms) yes   ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----#-Q3-----# #--P---Q-#-----H-# #-S-----#-----# ####-####------# #-----# #-----# #-----# #-----# #-----# #-----# #-1-----# #-Q-----2-# #-----Q-# #####  (63 ms) yes   ?- d.  yes   ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----#-Q3-----# #--P---Q-#-----H-# #-S-----#-----# ####-####------# #-----# #-----# #-----# #-----# #-----# #-----# #-1-----# #-Q-----2-# #-----Q-# ##### </pre>	<pre> yes   ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----#-Q3-----# #--P---Q-#-----H-# #-S-----#-----# ####-####------# #-----# #-----# #-----# #-----# #-----# #-----# #-1-----# #-Q-----2-# #-----Q-# #####  (78 ms) yes   ?- s.  yes   ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----#-Q3-----# #-----Q-#-----H-# #-S-P-----#-----# ####-####------# #-----# #-----# #-----# #-----# #-----# #-----# #-1-----# #-Q-----2-# #-----Q-# ##### </pre>	<pre> yes   ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----#-Q3-----# #-----Q-#-----H-# #-S-P-----#-----# ####-####------# #-----# #-----# #-----# #-----# #-----# #-----# #-1-----# #-Q-----2-# #-----Q-# #####  (62 ms) yes   ?- w.  yes   ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----#-Q3-----# #--P---Q-#-----H-# #-S-----#-----# ####-####------# #-----# #-----# #-----# #-----# #-----# #-----# #-1-----# #-Q-----2-# #-----Q-# ##### </pre>
Foto 4	Foto 5	

```

yes
| ?- map.
#####
#---123---#-----A-#
#-----#-Q3-----#
#---P---Q-#-----H-#
#-S-----#-----#
####---####-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-1-----#-----#
#-Q-----#-----2-#
#-----#-----Q-#
#####

```

```

(31 ms) yes
| ?- a.

```

```

yes
| ?- map.
#####
#---123---#-----A-#
#-----#-Q3-----#
#---P---Q-#-----H-#
#-S-----#-----#
####---####-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-1-----#-----#
#-Q-----#-----2-#
#-----#-----Q-#
#####

```

```

| ?- map.
#####
#---123---#-----A-#
#-----#-Q3-----#
#---P---Q-#-----H-#
#-S-----#-----#
####---####-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-1-----#-----#
#-Q-----#-----2-#
#-----#-----Q-#
#####

```

```

(47 ms) yes
| ?- s.

```

```

yes
| ?- s.
You hit a fence

```

```

yes
| ?- map.
#####
#---123---#-----A-#
#-----#-Q3-----#
#-----Q-#-----H-#
#-SP-----#-----#
####---####-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-1-----#-----#
#-Q-----#-----2-#
#-----#-----Q-#
#####

```

Foto 1-4: wasd, Foto 5: Kasus menabrak pagar karena pagarnya ada di tepat di bawah maka saat user menekan memasukkan s. maka akan menabrak pagar

### 3. Pemain dapat melakukan teleport dengan menginjak panel dan menulis commandnya



<pre> (31 ms) yes   ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----#-Q3-----# #-----Q-#---P---H-# #-S-----#-----# ####-####-# #-----# #-----# #-----# #-----# #-1-----# #-Q-----2-# #-----Q-# ##### </pre>	<p>Foto 1</p> <p>(31 ms) yes   ?- t. You cant teleport here</p>	
<p>Foto 2</p> <pre> yes   ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----#-Q3-----# #-----P-----#-Q3-----# #-----Q-#---H-# #-S-----#-----# ####-####-# #-----# #-----# #-----# #-----# #-1-----# #-Q-----2-# #-----Q-# #####  (78 ms) yes   ?- w.  no   ?- t.  yes   ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----#-Q3-----# #-----Q-#---H-# #-S-----#-----# ####-####-# #-----# #-----# #-----# #-----# #-P-----# #-Q-----2-# #-----Q-# ##### </pre>	<p>Foto 3</p> <pre> (78 ms) yes   ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----#-Q3-----# #-----P-----#-Q3-----# #-----Q-#---H-# #-S-----#-----# ####-####-# #-----# #-----# #-----# #-----# #-1-----# #-Q-----2-# #-----Q-# #####  (125 ms) yes   ?- w.  no   ?- t.  yes   ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----#-Q3-----# #-----Q-#---H-# #-S-----#-----# ####-####-# #-----# #-----# #-----# #-----# #-1-----# #-Q-----P-# #-----Q-# ##### </pre>	<p>Foto 4</p> <pre>   ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----P-----#-Q3-----# #-----Q-#---H-# #-S-----#-----# ####-####-# #-----# #-----# #-----# #-----# #-1-----# #-Q-----2-# #-----Q-# #####  (47 ms) yes   ?- w.  (16 ms) no   ?- t.  yes   ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----#-QP-----# #-----Q-#---H-# #-S-----#-----# ####-####-# #-----# #-----# #-----# #-----# #-1-----# #-Q-----2-# #-----Q-# ##### </pre>

Foto 1 : teleport di tempat yang salah. Foto 2-4 teleport di tempat yang benar, setelah dia menginjak panel label 'X' dan memasukkan command 't' maka dia akan berpindah ke panel label 'X' lain. Dengan X angka dari 1-3.

#### 4. Pemain dapat melihat dan membuang isi inventory nya

Foto 1	Foto 2
<pre>  ?- inventory. 5 Health Potion 1 Wooden Staff (sorcerer)  yes   ?- drop('Wooden Staff',1).  yes   ?- inventory. 5 Health Potion</pre>	<pre>  ?- inventory. 5 Health Potion  yes   ?- drop('Wooden Sword',1). You do not have that item in your inventory  yes</pre>

Foto 1: item ada untuk di drop. Foto 2 : item tidak ada namun dipaksa drop

#### 5. Pemain dapat masuk ke store lalu membeli potion dan melakukan gacha

Foto 1	Foto 2
<pre>(125 ms) yes   ?- inventory. 5 Health Potion (S)  (31 ms) yes   ?- store. What do you want to buy? 1. Gacha (1000 Gold) 2. Potions  (16 ms) yes   ?- gacha. You get Wooden Armor Rarity : Common Class : swordsman Slot : Armor  (47 ms) yes   ?- inventory. 5 Health Potion (S) 1 Wooden Armor (swordsman)</pre>	<pre>(47 ms) yes   ?- inventory. 5 Health Potion (S) 1 Wooden Armor (swordsman)  yes   ?- buyPotion. What potion do you want to buy? 1. Health Potion (S) (100 Gold) 2. Health Potion (M) (300 Gold) 3. Health Potion (L) (500 Gold) 4. Attack Potion (200 Gold) 5. Defense Potion (200 Gold) &gt; 3. You bought 1 Health Potion (L)  (94 ms) yes   ?- inventory. 5 Health Potion (S) 1 Wooden Armor (swordsman) 1 Health Potion (L)</pre>
Foto 3	Foto 4

<pre> (94 ms) yes   ?- inventory. 5 Health Potion (S) 1 Wooden Armor (swordsman) 1 Health Potion (L)  (47 ms) yes   ?- buyPotion. What potion do you want to buy? 1. Health Potion (S) (100 Gold) 2. Health Potion (M) (300 Gold) 3. Health Potion (L) (500 Gold) 4. Attack Potion (200 Gold) 5. Defense Potion (200 Gold) &gt; 5 . You bought 1 Defense Potion  (125 ms) yes   ?- inventory. 5 Health Potion (S) 1 Wooden Armor (swordsman) 1 Health Potion (L) 1 Defense Potion </pre>	<pre>   ?- status. Class      : swordsman Level      : 1 HP         : 1000/1000 Attack     : 10000000 (+20) Defense    : 70 Exp        : 0/1 Gold       : 100  Weapon     : Wooden Sword Armor      : none Accessory  : none  (46 ms) yes   ?- store. What do you want to buy? 1. Gacha (1000 Gold) 2. Potions  (16 ms) yes   ?- gacha. You do not have enough gold </pre>
<p style="text-align: center;">Foto 5</p> <pre> (47 ms) yes   ?- buyPotion. Inventory full, cannot buy potion  yes   ?- inventory. 1 Wooden Armor (swordsman) 1 Health Potion (L) 1 Defense Potion 97 Health Potion (S) </pre>	
<p>Foto 1-3 kasus inventory cukup dan uang masih cukup, foto 4 kasus kurang gold, dan foto 5 kasus inventory penuh.</p>	
<p><b>6. Pemain dapat mengganti equipmentnya</b></p>	
Foto 1	Foto 2

<pre>   ?- status. Class      : archer Level      : 12 HP         : 1/2150 Attack     : 317 Defense    : 150 Exp        : 94/408 Gold       : 9369  Weapon     : none Armor      : none Accessory  : none  (15 ms) yes   ?- equip('Hunter Bow'). You equipped Hunter Bow  yes   ?- status. Class      : archer Level      : 12 HP         : 1/2150 Attack     : 317 (+70) Defense    : 150 Exp        : 94/408 Gold       : 9369  Weapon     : Hunter Bow Armor      : none Accessory  : none  yes </pre>	<pre>   ?- status. Class      : archer Level      : 12 HP         : 1/2150 Attack     : 317 (+70) Defense    : 150 Exp        : 94/408 Gold       : 9369  Weapon     : Hunter Bow Armor      : none Accessory  : none  yes   ?- equip('Gaea Bow'). You unequipped Hunter Bow You equipped Gaea Bow  (16 ms) yes   ?- status. Class      : archer Level      : 12 HP         : 1/2150 Attack     : 317 (+110) Defense    : 150 Exp        : 94/408 Gold       : 9369  Weapon     : Gaea Bow Armor      : none Accessory  : none  yes </pre>
<p style="text-align: center;">Foto 3</p> <pre>   ?- status. Class      : archer Level      : 12 HP         : 1/2150 Attack     : 317 (+110) Defense    : 150 Exp        : 94/408 Gold       : 9369  Weapon     : Gaea Bow Armor      : none Accessory  : none  yes   ?- equip('Magus Robe'). You are not a/an sorcerer  no </pre>	<p style="text-align: center;">Foto 4</p> <pre>   ?- inventory. 1 Goblin Heart (universal) 1 Magus Robe (sorcerer) 2 Health Potion (S) 1 Typhoon Cape (archer) 1 Dragonic Core (universal) 1 Gaea Bow (archer) 1 Hunter Bow (archer)  (15 ms) yes   ?- equip('Bow of Tempest'). You do not have that item  no </pre>
<p>Foto 1: player equip item saat belum ada equipment di slot tersebut</p> <p>Foto 2: player equip item saat sudah ada equipment di slot tersebut</p>	

Foto 3: Player tidak dapat equip item karena job berbeda dari job item

Foto 4: Player tidak dapat equip item yang tidak dimilikinya

## 7. Pemain dapat encounter musuh dengan rate yang berbeda sesuai commandnya

Foto 1

```
| ?- map.
#####
#---123---#-----A-#
#-----#-Q3-----#
#-----Q-#-----H-#
#-S-----#-----#
####-####-#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-1-P-----#-----#
#-Q-----#-----2-#
#-----#-----#
#####

(47 ms) yes
| ?- w.

-dddddd:
:hmmmmmdhhhhhs
./oNNddhhdddhyyy.
`++NNddhhhydddydys-
  MMdddhyyydyhdso:
  MMdddhyyyysohdy++++
  `:NNdddhyyyyssooooymmmm/`
  `-/NNdddhyyyyssoooooooooooooom/-`
  `oMNdddhyyyyssoooooooooooooooooomNo.`
  yMNdddhyyyyssooooooooooooooooooodMy
  yMNddyyyyyssooooooooooooooooooodMy
  dMmdhyyyyyssooooo+.oooooooo+.ooooohMd
  mMdhyyyyyssooo/-...--+ooo/-...--+ooohMm
  mMdhyyyyyssooo/.....+ooo/.....+ooohMm
  mMdhyyyyyssooo/.....+ooo/.....+ooohMm
  mMdhyyyyyssoooo//.../oooo//.../oooohMm
  mMdhyyyyyssooooo//ooooooo//ooooohMm
  +ohNdhyyyyssooooooooooooooooooooooydyo+
  yMNdddhyyyyssoooooooooooooooooooooodMy
  +yhmmdhhyyyyssooooooooooooooooooyhy+
  :hdmumhhdhhhhhyyyyyyyyyyyhh:
  -mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm-

You found a small slime
Level: 12
Health: 355
Attack: 85
Special Attack : 127
Defense: 93

What will you do?
```

Foto 2

```
| ?- map.
#####
#---123---#-----A-#
#-----#-Q3-----#
#-----Q-#-----H-#
#-S-----#-----#
####-####-P-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-----#-----#
#-1-----#-----#
#-Q-----#-----2-#
#-----#-----#
#####

(15 ms) yes
| ?- w.

:yy
.:ymMdMy
:odMdo:--M
:odmdyhNMsdMMh-...-M
/ymMdh-h/hNmMMMN-...y/
/mMdNNo:+oo+/sNMMMm...s:
.mMMM//:oNMNoyN/NMMd`...M:yh.
oMMMM.:NModMsossMM/...yMmmM-
.dMMMMd:sMh/MMh-:MMM.`.....`+d-
/ymMN/...hh+MMoNdM:--+MM..../so.
odMMMMdo:hssdoNMs.dh--dM--d/
/mMMMMMMh:..odNooMMN-hy+++m.
:dMMMMNdmmdyhdh+hMy::N::sdM:
:yMMMMMMhsoo++/so/o+:sm:yMM/
./mMMMMMMMNysoo++//:NM:mNm/m.
/mMMMMMMhMmhyody+++oMMsoh:/ym/.
/mMMMMMMNo/hMh/N:.oMNdyNMh/sMy
/mMMMMMMNo:hMMN/NMNo./NMNMNM+odMm:
:mMMMMh/NMMMdMMNodNo.ohNMhSyM.m:
yMMMMNohMMMMMMdy-oMh:.sMmhmSM..m
dMMMMNMNMNMdoddodd-/NN:MMNoddMo.
MMMMMMMMNddMMdssshMo:MM/MMmMMMo
MMNsMMMMMddy+:://--:hMMMMMm.mmm
Mo:MMNdhdNMNMNdshhdNMd:/MMMm.oo
:odo---...hMNhss/oNMh:..MMNo.:

You found a standard wolf
Level: 12
Health: 685
Attack: 202
Special Attack : 284
Defense: 119
```

Foto 3

```

| ?- map.
#####
#---123---#-----A-#
#-----#-Q3-----#
#-----Q-#-----H-#
#-S-----#-----#
####-####------#
#-----#
#-----#
#-----#
#-----#
#-----P-----#
#-1-----#
#--Q-----2-#
#-----#
#####

(31 ms) yes
| ?- s.

                                     .:+hNh`
                                     `./oo+- .+hNMMMd-
                                     `./NMMMMMMMMMMMd/
/hhmMMMMMMMMMMMMMMMN/
`.-:oNMMMMMMMMMMmhs+:.
.dMMMMMMMMMMMMMMmNms:
ho.hMMMMMMMMMMMMMMNMMNo.      -sdNm-
`.:sMMMMMMMMMMMMMMNy/-omMmho.
  mMMMMMMMMMMMMM+-/oymMMMNs:`
  NMMmdNMMMMMMMd-/yNmNMMd
  `hMMs` /yMMMMMMMd/. oMMMy-
  `mMMh  +MMMMMMMH `mNdMMMy`
  -dMMo  -odMMMMMMMMMM/:y. y:mMd
  /MMMo-+hNMMMMMMMMMMMMMMm/  -hd`
  yMMMMMMMMMMMNyNMMMy-hMMMMN.  ..
  -mMNds/mMMNs/. oMNM` -hMMMs
      -/oydmy+. sMMh -NMs +NMmh`
      ./ymMMMMmo. `MMM- hM- .NMm.
      -smMMNysmMd dMM- /m. -NMm`
      `:yNMMHh: `: mMM` `dMMh`
      `/yNMMNh/` `sMM+ +MMMd-
      `sNMmho- :yhmmMMMMm `NMMMd+`
      :ddmdhss+/:` :NMNNNm/
                                     ``

```

You found a recruit goblin  
 Level: 13  
 Health: 640  
 Attack: 182  
 Special Attack : 224  
 Defense: 106

What will you do?

Foto 1: Player akan lebih sering menemui slime pada zona 1

Foto 2: Player akan lebih sering menemui wolf pada zona 3

Foto 3: Player akan lebih sering menemui goblin pada zona 2

**8. Pemain dapat melakukan battle dan menyerang musuh dengan attack dan special attack, begitupula musuhnya**

<p style="text-align: center;">Foto 1</p> <pre> You found a dire wolf Level: 13 Health: 900 Attack: 400 Special Attack : 440 Defense: 229  What will you do?  (63 ms) yes   ?- attack. You deal 220 damage direWolf has 680 HP left direWolf deal 240 damage  yes </pre>	<p style="text-align: center;">Foto 2</p> <pre>   ?- specialAttack. You used your special attack You deal 389 damage direWolf has 291 HP left direWolf deal 240 damage </pre>
<p style="text-align: center;">Foto 3</p> <pre>   ?- specialAttack. You used your special attack You deal 402 damage direWolf has 498 HP left direWolf used their special attack direWolf deal 280 damage  yes </pre>	<p style="text-align: center;">Foto 4</p> <pre>   ?- specialAttack. You used your special attack You deal 402 damage direWolf has 498 HP left direWolf used their special attack direWolf deal 280 damage  yes   ?- specialAttack. Your special is still on cooldown  yes </pre>
<p>Foto 1: Player melakukan attack dan musuh melakukan attack</p> <p>Foto 2: Player melakukan special attack dan musuh melakukan attack</p> <p>Foto 3: Player melakukan special attack dan musuh melakukan special attack</p> <p>Foto 4: Player tidak dapat melakukan special attack karena sedang cooldown</p>	
<p><b>9. Pemain dapat kabur dari musuh (bisa gagal)</b></p>	
<p style="text-align: center;">Foto 1</p> <pre> You found a standard wolf Level: 13 Health: 725 Attack: 214 Special Attack : 298 Defense: 128  What will you do?  (109 ms) yes   ?- flee. Uh oh, your attempt to run was unsuccessful! standardWolf deal 54 damage  yes </pre>	<p style="text-align: center;">Foto 2</p> <pre> You found a recruit goblin Level: 13 Health: 640 Attack: 182 Special Attack : 224 Defense: 106  What will you do?  (47 ms) yes   ?- flee. You flee from battle  yes </pre>
<p>Foto 1: Gagal kabur, Foto 2: Berhasil kabur</p>	
<p><b>10. Pemain dapat menggunakan potion baik saat battle maupun di peta</b></p>	

Foto 1	Foto 2	Foto 3
<pre>  ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----#-Q3-----# #-----Q-#-----H-# #-S-----#-----# ####-####-P-----# #-----# #-----# #-----# #-1-----# #--Q-----2-# #-----# #####  (15 ms) yes   ?- s.  yes   ?- usePotion(hpm). You do not have any Health Potion (M)</pre>	<pre>  ?- status. Class      : archer Level      : 13 HP         : 2527/3500 Attack     : 339 (+110) Defense    : 160 (+90) Exp        : 304/481 Gold       : 11049  Weapon     : Gaea Bow Armor      : Typhoon Cape Accessory  : Dragonic Core  (31 ms) yes   ?- d.  yes   ?- usePotion(hpm). You heal 973 HP  yes   ?- status. Class      : archer Level      : 13 HP         : 3500/3500 Attack     : 339 (+110) Defense    : 160 (+90) Exp        : 304/481 Gold       : 11049  Weapon     : Gaea Bow Armor      : Typhoon Cape Accessory  : Dragonic Core  yes   ?- i</pre>	<pre>You found a berserker goblin Level: 14 Health: 740 Attack: 400 Special Attack : 315 Defense: 197  What will you do?  (47 ms) yes   ?- usePotion(hps). You heal 500 HP</pre>

Foto 4
<pre>You found a recruit goblin Level: 15 Health: 720 Attack: 204 Special Attack : 248 Defense: 122  What will you do?  yes   ?- attack. You deal 371 damage recruitGoblin has 349 HP left recruitGoblin used their special attack recruitGoblin deal 68 damage  yes   ?- usePotion(atk). Your attack will increase by 400 for the duration of this battle  yes   ?- attack. You deal 771 damage You have slain your enemy. Proceed with your journey, Traveler! You gain 102 exp You need 516 exp to level up You gain 261 gold *****</pre>

Foto 1: Player tidak memiliki potion yang dipilih
Foto 2: Player memakai health potion di map
Foto 3: Player memakai health potion saat battle
Foto 4: Player memakai attack potion saat battle



**11. Saat menang pemain akan mendapatkan exp dan gold, pemain juga bisa kalah dan game terestart**

Foto 1

```
| ?- attack.  
You deal 40 damage  
direWolf has 60 HP left  
direWolf used their special attack  
direWolf deal 180 damage  
Despite your best efforts, it was all in vain as you were defeated by the enemy. Keep your heads up, Traveler!
```

Foto 2

```
| ?- attack.  
You deal 75 damage  
You have slain your enemy. Proceed with your journey, Traveler!  
You gain 28 exp  
Level Up!!!  
You gain 513 gold
```

Foto 1 : pemain kalah

Foto 2 : pemain menang dan mendapatkan exp dan gold

**12. Pemain dapat mengambil quest di tempat spesifik**

Foto 1

```
| ?- map.  
#####  
#---123---#-----A-#  
#-----P-#-Q3-----#  
#-----Q-#-----H-#  
#-S-----#-----#  
####---####-----#  
#-----#  
#-----#  
#-----#  
#-----#  
#-----#  
#-1-----#  
#--Q-----2-#  
#-----Q-#  
#####  
  
(31 ms) yes  
| ?- tq.  
You cant take quest here
```

Foto 2

<pre> You've come to a house in the village It was heard that the owner is not that brave to go outside the village You went inside You found the owner's phone number written on a wrinkled paper and, a request from the owner. ***** *                               Quest                               * ***** * Slay :  * * 11 Slime  * * 12 Goblin  * * 9 Wolf  * ***** * The reward is :  * * 1250 Exp  * * 21800 Gold  * * Call me when you have finished the quest by entering 'fq.'. Thank you so much. * ***** </pre>
<p>Foto 1 : Posisi pemain tidak pada Q, sehingga quest tidak bisa diambil</p> <p>Foto 2 : Posisi pemain pada Q, sehingga quest bisa diambil. (Kata-kata dan angka yang tertera mungkin berbeda).</p>
<p align="center"><b>13. Quest akan terprogress sembari membunuh monster dan akan bisa di finish setelah jumlah kill memenuhi.</b></p>
<p>Foto 1</p> <pre>   ?- specialAttack. You used your special attack You deal 91 damage You have slain your enemy. Proceed with your journey, Traveler! You gain 2 exp Level Up!!! You gain 137 gold ***** *                               Quest Status                               * ***** * Slay :  * * 10 more Slime  * * 12 more Goblin  * * 9 more Wolf  * ***** </pre>
<p>Foto 2</p> <pre>   ?- specialAttack. You used your special attack You deal 365 damage You have slain your enemy. Proceed with your journey, Traveler! You gain 93 exp You need 353 exp to level up You gain 145 gold ***** *                               Quest Status                               * ***** * Slay :  * * 0 more Slime  * * 0 more Goblin  * * 0 more Wolf  * *****  (31 ms) yes   ?- fq. You gain 1250 exp Level Up!!! You level up again Level Up!!! You gain 21800 gold Congratulation for finishing the quest </pre>
<p>Foto 1 : progress quest setelah membunuh sebuah slime (referensinya di nomor 12)</p> <p>Foto 2 : finish quest setelah quest selesai dilaksanakan</p>
<p align="center"><b>14. Pemain akan langsung bertemu boss apabila menginjak petak boss</b></p>
<p>Foto 1</p>

```
| ?- map.
#####
#---123---#-----A-#
#-----#-Q3---P-#
#-----#-----H-#
#-S-----#-----#
####-####-#
#-----#
#-----#
#-----#
#-----#
#-----#
#-1-----#
#-Q-----2-#
#-----Q-#
#####
```

Foto 2

```
| ?- s.
+.
.sy+///-ohs`
+dNdddhNNm/
.hdddddmmh`
.yhmdmhdmno
:hdmdhhdmy
-shdmysyyh`
-ys+yyoosyyy+:.
/o//+oosyssoosyo
`oyso+///+ooo++ssh.
++o+/:/:/yhhhssyydo
-ysoooosshyhyd+yyyy`
`ossssssssssyhd/ :ooso`-
:++yso+oooshdo +ysssy++/++:.`
`sss/ss+/+oydd/-- :osshsyhyhdhs.
`osh-.oo//+syhdddddhyysyhyhmNdy/.
oyhh`.s+:/oyhhdhdddhyysyhdhysoooooh`
-///-hssyyhhmmdddysoosyyyyyooooohh
:yssyyhyhdmdddhssyosyyhyhymdo
yhyshyyhhdddddmdysohdd/sdddmdo
+dhhhhhhhhyhmmmdysyddh:shdmms.
shhhyyyhddmmdmdhhyhNs-/`.:omh+
`yhyyyymdmNNh/. mm- hNo
+oddddNmmNN: -ds :ms
:mNmmNmmmm: odd `dh/
omNdmNdm+ -sho `ydo
`yNyyNmmh yhh: +yh/
/md/mmm- -:
.mmyNmy
`odm:mdy
ymmdommd
..`mm
`hdh
-ddmmo
:sdy/

You found the centaur of Madness , Hipostasis. prepare yourself to face the Death!
Level: 20
Health: 5000
Attack: 1000
Special Attack : 1000
Defense: 200

What will you do?

(172 ms) yes
| ?-
```

Foto 1 : Posisi player sekarang (di huruf P)

Foto 2 : Posisi player setelah bergerak ke bawah adalah di H, maka boss battle langsung berjalan.

### 15. Pemain dapat melakukan save progressnya

```
| ?- save.
Your progress has been saved.
```

Pemain berhasil menyimpan data gamenya	
<b>16. Pemain dapat finish game nya</b>	
<pre>  ?- s.  yes   ?- s.  yes   ?- finish.  yes   ?-  </pre>	
Saat sedang bermain, pemain dapat finish game untuk keluar dari permainan	
<b>17. Pemain dapat load data hasil savenya dan progressnya masih sama saat di save</b>	
<pre>  ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----#-Q3-----# #-----Q-#-----H-# #-S-----#-----# ##### #-----#-----# #-----#-----# #-----#-----# #-----#-----# #-----P-----# #-1-----#-----# #--Q-----2-#-----# #-----Q-#-----# #####  (47 ms) yes   ?- status. Class      : swordsman Level      : 3 HP         : 1185/1600 Attack     : 70 (+20) Defense    : 74 Exp        : 18/21 Gold       : 20300  Weapon     : Wooden Sword Armor      : none Accessory  : none  (78 ms) yes   ?- save. Your progress has been saved.</pre>	<pre>  ?- load. You have successfully loaded your last saved progress. You may continue.  yes   ?- status. Class      : swordsman Level      : 3 HP         : 1185/1600 Attack     : 70 (+20) Defense    : 74 Exp        : 18/21 Gold       : 20300  Weapon     : Wooden Sword Armor      : none Accessory  : none  (16 ms) yes   ?- map. ##### #---123---#-----A-# #-----#-Q3-----# #-----Q-#-----H-# #-S-----#-----# ##### #-----#-----# #-----#-----# #-----P-----# #-1-----#-----# #--Q-----2-#-----# #-----Q-#-----# #####</pre>
Foto kiri: stats player saat save game. Foto kanan: stats player saat load game	
<b>18. Pemain dapat menggunakan attack potion dan defense potion</b>	
<pre>  ?- usePotion(atk). Your attack will increase by 400 for the duration of this battle  yes   ?- usePotion(def). Your defense will increase by 200 for the duration of this battle</pre>	
Saat battle, player dapat menggunakan attack dan/atau defense potion yang ada di inventory	
<b>19. Permainan selesai saat player mengalahkan kedua boss</b>	

```

++o+:::/+yhhsyydo
-ysoooosshyhyd+yyyy`
`ossssssssyhd/ :ooso`-
:++yso+ooossho +ysssy+++:.`
`sss/ss+/+oydd/--.:osshsyhyhdhs.
`osh-.oo//+syhdddddhyshsyhyhmNdy/.
oyhh`.s+:/oyhdddddhyshdysoooooh
-//- -hssyyhhmmdddysooyyyyyoooohh
:yssyyhyhdmdddhssyosyyhyhmdo
yhyshyyhhdddmmdysohdd/sddmdo
+dhhhhhhhhyhmmmdysyddh:shdmmms.
shhhyyhhddmmdmchhyhNs-/.:omh+
`:yhyyyhmmcmNNh/. mm- hNo
`+oddddNmmmmNN: -ds :ms
:mNmmNmmmm: odd `dh/
omNcmNcmcm+ -sho `ydo
`yNyNmmh yhh: +yh/
/md/mmm- `` `:-
.mmyNmy
`odm:mdy
ymmdommd
..` `mnm
`hdh
-dcmmo
:sdy/

```

You found the centaur of Madness , Hipostasis, prepare yourself to face the Death!

Level: 1  
Health: 1  
Attack: 1  
Special Attack : 1  
Defense: 1

What will you do?

(109 ms) yes  
| ?- attack.  
You deal 194 damage  
You have slain your enemy. Proceed with your journey, Traveler!  
You killed the mighty hypostasis, good luck dude!  
You gain 1 exp  
You need 2 exp to level up  
You gain 1 gold

```

`-:+hMMhhMMMMMMMMMM. dMMMMy
./smNMMMMm++NMMMMMMMN -hNMMm`
ymNMMMNh/-.` :NMMMMMM: /MM/
/mNMNmy+- hMMMMMMm/ ..:/MMs
-yNMMm. +NMMMMMMN+ `s+yMMN:
/NMMs:d+ -odNMMMMMMMN- ``:yMMo
syN+- -o `oNMMMMMMMMMo`-yydNMM`
.m.h: ` /mMMMMMMMMMMMMMM. `osdm-
` ` `oNMMMMMMMNMMMMMMm+.` ..`
`yMMMMMMh/:mNm+dMMMMMMd-
oMMMMMMmo` .-.`hMMMMMN:
sMMMMN+ `+MMMMMMd`
`+dMMNs.` `:smMMMs`
`sNMMNs:` `sNMMs-`
-dMMMMMs -dMMMMmy`
`NMMMMs `hMMMMM:
oMMM+. yNMMMs
dMMM. -hMMN:
MMM: sMMMo`
/MMMMo yMMm:
`ymMMMMM+ +MMMMM/
+dMMMMNMh- `mMMMMMMd
`.-.-` -+dhdhho`

```

The Died ALPHA WOLF that received mighty powers from Merlin.  
You found the legendary werewolf , Andrius, prepare yourself to face the Death!

Level: 1  
Health: 1  
Attack: 1  
Special Attack : 1  
Defense: 1

What will you do?

(140 ms) yes  
| ?- attack.  
You deal 209 damage  
You have slain your enemy. Proceed with your journey, Traveler!  
You killed the mighty adrius, good luck dude!  
You are the savior of this realm, I will move you back to your own world, see you yuusha-sama!!

Game selesai ketika kedua boss berhasil dikalahkan (Note: stats boss dilemahkan untuk keperluan testing)

**20. Pemain masih bisa memulai/mengulang game lagi meskipun sudah mengalahkan boss**

```
| ?- attack.
You deal 209 damage
You have slain your enemy. Proceed with your journey, Traveler!
You killed the mighty adrius, good luck dude!
You are the savior of this realm, I will move you back to your own world, see you yuusha-sama!!

no
| ?- start.
*****
Selamat datang di Genshin Asik. Anda barusan saja ditabrak oleh truk.
Apa yang ada harapan?
Masuk ke isekai?
Truknya yang hancur karena kamu terlalu kuat?
Mendapat seorang istri yang sangat uwu?
atau dijadikan tubes untuk IF'19?
Kenyataannya adalah kamu dijadikan tubes untuk IF'19. Walaupun sebenarnya masuk isekai juga tidak salah.
Kamu mau jadi apa? Pilih dan pikirkan baik-baik. Pilihanmu akan memengaruhi kehidupanmu di dunia ini.
1. Swordsman
2. Archer
3. Sorcerer
> 2.
You choose archer, let's explore the world
You equipped Wooden Bow
*****

(94 ms) yes
| ?- |
```

Setelah berhasil mengalahkan boss kedua, pemain dapat memulai permainan baru lagi.

## 21. Player bisa melihat list command apa saja yang bisa diketik

```
| ?- help.
*****
*                               Welcome to Adventure Menu                               *
*****
* 1. Movement =                                                         *
*      w.  -> Move up                                                    *
*      a.  -> Move left                                                  *
*      s.  -> Move down                                                  *
*      d.  -> Move right                                                  *
*      t.  -> Teleport                                                    *
*      map. -> View map                                                  *
* 2. Quest =                                                            *
*      tq. -> Take a quest                                                *
*      pq. -> Print quest status                                          *
*      fq. -> Finish current quest                                       *
* 3. Inventory =                                                         *
*      inventory. -> Show inventory                                       *
*      drop(item_name, count). -> Drop count item_name                 *
*      eqStatus(item_name). -> See the details of an equipment          *
* 4. Equipment =                                                         *
*      equip(item_name). -> Equip item_name                             *
*      unequip(weapon). -> Unequip your weapon                         *
*      unequip(armor). -> Unequip your armor                           *
*      unequip(accessory). -> Unequip your accessory                    *
* 5. Potions =                                                           *
*      usePotion(hps). -> Use Health Potion (S)                         *
*      usePotion(hpm). -> Use Health Potion (M)                         *
*      usePotion(hpl). -> Use Health Potion (L)                         *
* 6. Your Status =                                                       *
*      status. -> Print your status                                       *
* 7. Store =                                                             *
*      store. -> enter store                                              *
* 8. Option =                                                            *
*      save. -> save data                                                 *
*      finish. -> exit game                                              *
*****
```

List command dalam menu help

# BAB III

## PEMBAGIAN Pengerjaan Tubes

Nama – Nim	Kontribusi
Rayhan Alghifari Fauzta 13519039	enemy.pl: membuat fakta-fakta terkait enemy dan boss
	battle.pl: mengimplementasikan mekanisme battle, termasuk attack player dan musuh, use potion, flee, dan win/lose condition
	saveloadtest.pl: fix bug tidak bisa load savegame
	items.pl: membuat fakta attack potion dan defense potion
Reihan Andhika Putra 13519043	peta.pl : membuat skema w, a, s, d, teleport, dan skema menampilkan peta beserta isinya
	saveloadtest.pl : membuat skema load dan save
	player.pl : membuat skema menambah exp player
	quest.pl : membuat skema pengambilan quest hingga selesai quest
	items.pl : membantu menambah database item
	init.pl : membuat skema memilih job lalu perintah start dan help
	Lain lain : templating laporan dan membuat readme
Hokki Suwanda 13519043	quest.pl : Memperindah tampilan quest, menambahkan backstory, mengubah exp dan gold yang didapat dari quest
	player.pl : membuat skema levelup, status, basestat, growthrate, dan memodifikasi status karakter
	peta.pl : membuat skema encounter dan musuh acak
	items.pl : mengubah fakta (angka yang tertera)
	inventory.pl : membuat skema statistik peralatan
	init.pl : melengkapi tampilan help dan menambahkan backstory
	enemy.pl : menambahkan gambar boss dan mengubah fakta
	saveloadtest.pl : menambahkan pesan saat save dan load berhasil dilakukan
Reyhan Emyr Arrosyid 13519167	item.pl : membuat fakta-fakta yang digunakan
	inventory.pl: membuat implementasi inventory, sistem membuang dan menambah item, penulisan inventory
	store.pl : membuat mekanisme store dari masuk store, gacha dan pembelian potion, dan keluar store
	player.pl : membuat skema equip dan unequip item
	battle.pl : mengintegrasikan stat equipment dan potion dalam battle
	enemy.pl : menambah gambar musuh