

Irgi Satya Priangga / 18224041

Waktu	Kegiatan	Hasil
27 November 2025	Pembuatan aset main menu, stage select	Gambar main menu dan stage select
9 Desember 2025	Pembuatan aset gambar chef dan map beserta station stationnya	Gambar chef, station, dan map
10 Desember 2025	Pembuatan aset dish dan utensils	Gambar dish dan utensils
12 Desember 2025	Penyesuaian font dan finalisasi aset aset game	Font berubah menjadi pixelated dan aset aset game sudah dimasukkan ke repo
13 Desember 2025	Pengecekan semua kode	Program yang dibuat sudah oke

Adrian Akhdan Assyauqi / 18224055

Waktu	Kegiatan	Hasil
19 November 2025	Membuat perencanaan	Membuat draft class diagram
28 November 2025	Setup javaFX	Membuat draft kasar dari main menu sekaligus testing javaFX
8 Desember 2025	Membuat pause, timer, dan skoring	Fitur pause, timer, dan skoring sudah terimplementasikan
11 Desember 2025	Membuat sistem order	Fitur sistem order terimplementasikan
12 Desember 2025	Pemasukan aset dan debugging	Game dengan aset aset gambar
13 Desember 2025	Finalisasi game	Game final

Muhammad Azikra Wira Pratama / 18224089

Waktu	Kegiatan	Hasil
18 November 2025	Membuat wadah untuk mengerjakan tubes.	Membuat repo github
19 November 2025	Membuat perencanaan	Membuat draft class diagram
28 November 2025	Mempermudah dalam melakukan build class debug.	Melakukan konfigurasi awal javafx dan gradle
6 Desember 2025	Mempermudah dalam mengatur package file-file untuk kebutuhan di masa yang akan datang.	Mengatur dan manajemen susunan file yang berisikan Class
7 Desember 2025	Debugging gradle build seluruh file.	Sudah menghilangkan bug gradle
8 Desember 2025	Melengkapi items, chef, Maps, dan Cooking Device	Objek chef, items, dan maps dapat dibuat. Map dapat melakukan load.
9 Desember 2025	Integrasikan asset sementara dengan game untuk diuji. Mengimplementasikan Chef Dash. Membenarkan bug git CookingDevice	Render map berhasil terhubung dengan asset yang diberikan. Lalu chef dapat melakukan dash. Serta bug telah diselesaikan
12 Desember 2025	Melakukan debugging pada gamenya	Menemukan bug cutting progress, utensils yang belum memenuhi spek, mengintegrasikan skor setelah menyelesaikan pesanan. Bug stack plate yang kotornya malah menghilang ketika

		melakukan game baru.
12 Desember 2025	Semakin terlihat progress bar-nya dalam melakukan permainan tiap busy state.	Mengintegrasikan progress bar tiap aktivitas yang ada waktunya, dan memastikan agar bisa ditinggalkan progressnya tidak berubah.
12 Desember 2025	Mengisi booklet bagian Design Patern	Booklet
13 Desember 2025	Debugging game-nya	Menemukan bug-nya lalu membenarkannya. Bug tersebut ada pada plating.

Sirojul Firdaus / 18224095

Waktu	Kegiatan	Hasil
30 November 2025	Membuat draft: 1. Station base class 2. CuttingStation class 3. AssemblyStation class	Draft: 1. Station base class 2. CuttingStation class 3. AssemblyStation class
4 Desember 2025	Membuat draft CookingStation	Draft CookingStation
5 Desember 2025	Membuat draft IngredientStorageStation dan PlateStorageStation	Draft IngredientStorageStation dan PlateStorageStation
6 Desember 2025	Membuat draft ServingStation	Draft ServingStation
7 Desember	Membuat draft TrashStation dan WashingSatation	Draft TrashStation dan WashingSatation
8 Desember	Membuat class2 dummy	Dummy class:

	untuk test case Station	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SimpleGame.java</li> <li>2. RecipeManager.java</li> <li>3. LogManager.java</li> </ol>
9 Desember	Debugging class lain yang dependencies dengan Station	Station berhasil berjalan tetapi dengan banyak bug
10 Desember	Menambahkan fitur waktu pada CookingStation	Fitur waktu pada CookingStation
11 Desember	Debugging dan penambahan fitur pada beberapa class: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fiksasi class dummy kecuali SimpleGame.java</li> <li>2. Penambahan bar proses untuk Cutting dan Washing Station</li> </ol>	Station overall berhasil berjalan dan terintegrasi baik dengan class lain yang dependencies namun ada 2 bug karena kesalahpahaman spek: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Chef freeze saat Cutting</li> <li>2. Chef freeze saat Washing</li> </ol>
12 Desember	Membuat Booklet bagian PENDAHULUAN, User Manual dan Gameplay, dan Contributor	Booklet