

Skenario Testing Tugas Besar 3 OOP IF 2210

Kelompok : PokeMan

Anggota : 1. Joshua Salimin / 13414001

2. Jeremia Jason Lasiman / 13514021

3. Bervianto Leo Pratama / 13514047

4. M. Az-zahid Adhitya Silparensi / 13514095

Asisten Penilai :

Skenario	Fakta	Durasi
Skenario Umum		
Program dapat Menampilkan GUI (java swing) dengan benar beserta seluruh desain tampilan serta gambar seluruh makhluk yang ada	A	
Player dapat memakan makhluk lainnya dengan <i>Power Level</i> yang lebih rendah dari dirinya	A	
Program dapat selesai jika Player salah memakan Makhluk dengan <i>Power Level</i> yang lebih tinggi atau terkena jebakan (<i>Game Over</i>)	A	
Program dapat selesai jika Player telah memakan seluruh Makhluk lainnya dan tidak terkena jebakan sekali pun (<i>Win</i>)	A	
Skenario Kasus Khusus (menarik)		
Player dapat bergerak ke segala arah di dalam kotak yang telah di desain di GUI	A	
Player dapat meningkatkan <i>Power Level</i> dirinya jika telah berhasil memakan Makhluk yang ada	A	
Player dapat menampilkan jebakan sebanyak 15 kali dengan menggunakan space	A	
Tampilan <i>Power Level</i> Player akan naik ketika memakan Makhluk lainnya	A	
Player dapat berevolusi jika memakan 5 Makhluk (sesuai dengan huruf alfabet dari A sampai Z)	A	
Player akan mendapatkan <i>Score</i> sebesar 2 jika ia memakan Makhluk yang ada	A	
Ketika <i>Game Over</i> maupun <i>Win program</i> dapat menampilkan <i>Score</i> Player ke layar	A	
Tampilan <i>Show trap</i> dapat berkurang ketika space ditekan	A	
Skenario Lain		
Skenario Tidak Normal		
Ketika Player sedang menampilkan jebakan, player tidak dapat bergerak sama sekali	A	

Skenario Testing Tugas Besar 3 OOP IF 2210

Player akan kembali ke tempat dirinya sebelumnya jika player akan bergerak ke luar kotak yang telah didesain di GUI	A	
	Total Durasi	

Catatan:

Baris kosong pada kolom skenario ditujukan kepada peserta untuk diisi sendiri.

Peserta diwajibkan memberikan nilai pada kolom fakta sesuai dengan skenario yang berkorespondensi. Nilai yang diberikan adalah A, B, C, dan E. Apabila peserta tidak mengimplementasikan skenario bersangkutan, biarkan kolom tersebut kosong. Asisten akan mengisi kolom “Nilai”.