**Laporan Kerja Projek Game Captain Manner**

**Tanggal: 4 Juli 2018**

**Peserta Diskusi:**

|  |  |
| --- | --- |
| Owner | Developer |
| Brian Eduardus Sundjaja - 2101724352 | Ananda Kevin Refaldo S. – 2101724320 |
| Paula Rona Resitawati - 2101724604 | Jessie Emilio – 2101724554 |
| Victor Wijaya - 2101724661 | Shandra Shilva - 2101724623 |

|  |
| --- |
| **AGENDA DISKUSI 5 JULI 2018** |
| |  | | --- | | Hasil Diskusi: | | Projek Game Captain Manner, merupakan game dengan konsep pengetahuan, yang menggunakan stage-stage dalam permainan tersebut. Ketika user memainkan game ini, stage tersebut menyediakan soal yang bertemakan “manner”, *manner* tersebut bisa dari segi dan bidang mana saja. | |
| |  | | --- | | Gambaran game: | | Ada 5 stage, setiap stage terdiri dari jenis soal “manner” yang berbeda. Jika pemain lolos dari stage 1, maka baru bisa mengakses stage 2. Sedangkan untuk soalnya, contohnya adalah terdapat mangkuk bubur, beberapa sendok dan alat makan lainnya. Pemain diminta untuk memilih peralatan mana yang cocok untuk digunakan dengan mangkuk tersebut. Manner disini bisa bermacam-macam, tidak hanya dari cara makan saja, tetapi juga bisa seperti cara duduk ataupun etika (“Manner”) lainnya. Untuk per-stage nya, pemain mempunyai tiga kali kesempatan. Setekah dia berhasil melewati salah satu stage, akan ada penjelasan singkat mengenai “manner” untuk stage tersebut. Game ini juga dilengkapi dengan background music dan lainnya. Dalam game ini juga akan ada uang yang dapat digunakan untuk membeli *item* untuk *in-game* avatar. Game ini akan dibuat dalam Bahasa Inggris. Menu utamanya terdiri dari 3 menu, yaitu new game, continue dan load game. Untuk save gamenya akan ada 3 slot untuk 3 profile pemain. Target dari game ini adalah pemain dari semua umur, sehingga grafiknya akan dibuat semenarik mungkin | |
| |  | | --- | | Hal yang Harus Dikerjakan: | | * + Mockup halaman awal, dan mengaplikasikannya dengan menggunakanc Construct 2. | | * + Mendesign logo dan mendesign character | | * + Mendesign gambar-gambar yang akan dimasukkan ke dalam game tersebut. | |
| |  | | --- | | Progress Projek : | | Belum ada, karena baru pertemuan pertama | |

|  |
| --- |
| **AGENDA DISKUSI 11 JULI 2018** |
| |  | | --- | | Hasil Diskusi: | | Merevesi SRS, memperbaiki use case, activity diagram, sequence diagram. Selain itu kelompok owner dan developer masih membicarakan harga untuk produk dan upah kerja. Mendesign dan membuat tampilan awal dari game “Captain Manner”. | |
| |  | | --- | | Gambaran game: | | Ada 5 stage, setiap stage terdiri dari jenis soal “manner” yang berbeda. Jika pemain lolos dari stage 1, maka baru bisa mengakses stage 2. Sedangkan untuk soalnya, contohnya adalah terdapat mangkuk bubur, beberapa sendok dan alat makan lainnya. Pemain diminta untuk memilih peralatan mana yang cocok untuk digunakan dengan mangkuk tersebut. Manner disini bisa bermacam-macam, tidak hanya dari cara makan saja, tetapi juga bisa seperti cara duduk ataupun etika (“Manner”) lainnya. Untuk per-stage nya, pemain mempunyai tiga kali kesempatan. Setekah dia berhasil melewati salah satu stage, akan ada penjelasan singkat mengenai “manner” untuk stage tersebut. Game ini juga dilengkapi dengan background music dan lainnya. Dalam game ini juga akan ada uang yang dapat digunakan untuk membeli *item* untuk *in-game* avatar. Game ini akan dibuat dalam Bahasa Inggris. Menu utamanya terdiri dari 3 menu, yaitu new game, continue dan load game. Untuk save gamenya akan ada 3 slot untuk 3 profile pemain. Target dari game ini adalah pemain dari semua umur, sehingga grafiknya akan dibuat semenarik mungkin | |
| |  | | --- | | Hal yang Harus Dikerjakan: | | * + Mendesign mockup untuk start page, mengaplikasikannya ke construct 2 | | * + Merevisi SRS | | * + Membuat laporan kerja | |
| |  | | --- | | Progress Projek : | | * Mendesign halaman awal | | * Mendesign logo | | * Mendesign gambar-gambar dalam game | | * Mengaplikasikan gambar ke Construct 2 | | * Merevisi laporan SRS | |