

1. Restoran KFW (T02a-xyyyy.jar)

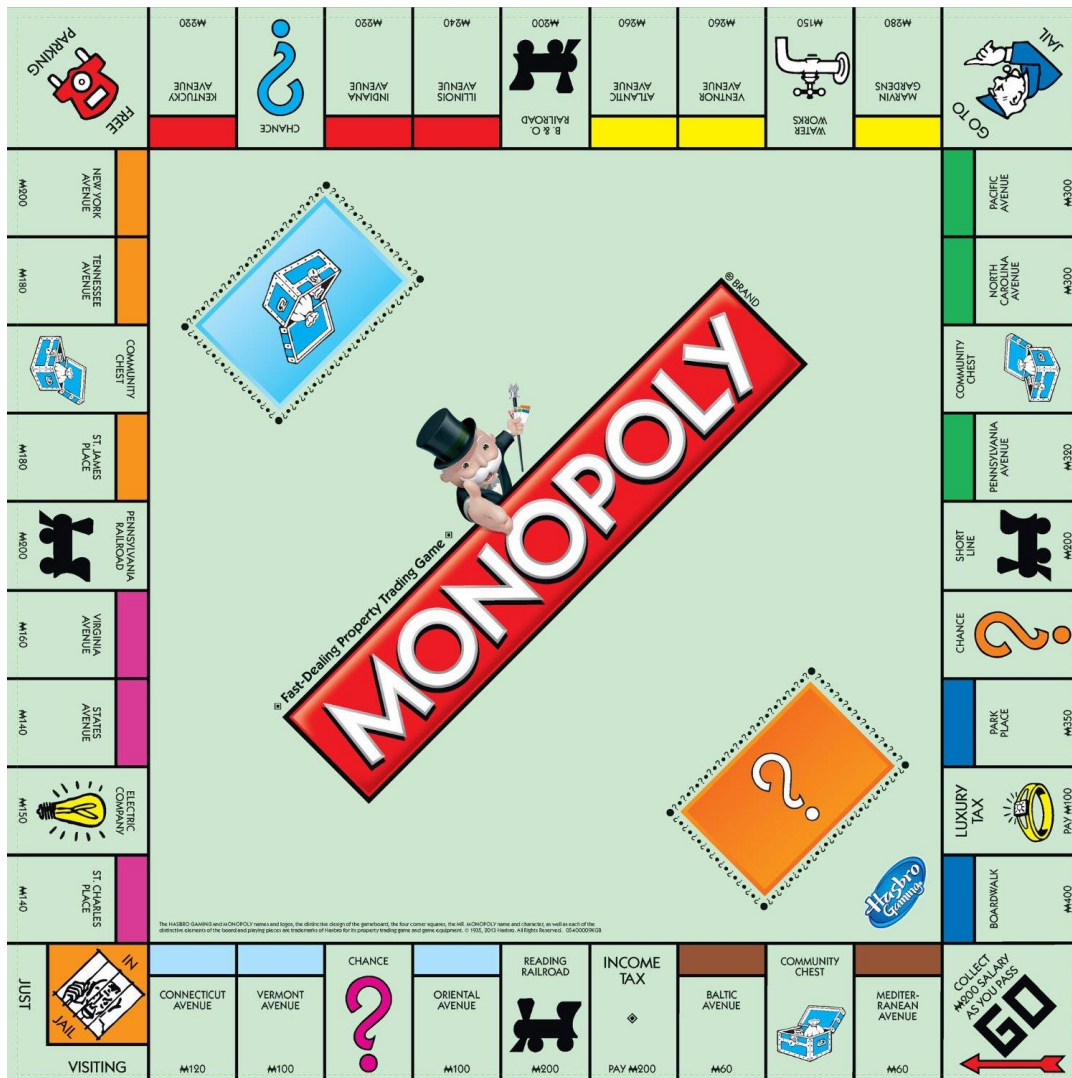
Sebuah *franchise* restoran *fast food* terkenal bernama KFW memiliki banyak cabang di kota Bandung. KFW memiliki ketentuan bahwa sebuah restoran baru tidak boleh dibuka bila di sekitarnya sudah terlalu banyak restoran KFW lain di daerah tersebut. Untuk memudahkan proses pemeriksaan, KFW mencatat lokasi dari setiap restoran anggotanya dalam bentuk koordinat x,y . Pada saat KFW menerima sebuah proposal pembukaan restoran baru, maka proposal tersebut hanya akan disetujui bila jumlah restoran KFW lain dalam jarak 150 meter berjumlah kurang dari 3 restoran.

Identifikasilah kelas-kelas yang ada pada skenario tersebut dan tentukanlah atribut dan method dari kelas-kelas tersebut. Setelah itu kumpulkanlah file jar yang berisi semua kelas yang telah anda identifikasi. Anda **tidak perlu** membuat isi dari method-method tersebut (anda hanya perlu menuliskan signature dari method tersebut).

Untuk tiap atribut anda **harus** menambahkan keterangan mengenai fungsi dari atribut tersebut. Setiap method harus memiliki keterangan mengenai fungsinya, arti parameter masukannya, serta penjelasan mengenai nilai kembaliannya (bila ada)

Bila anda menggunakan asumsi yang tidak ada pada deskripsi masalah ini maka anda harus menuliskannya pada code anda sebagai komentar.

2. Permainan Monopoli Versi Sederhana (T02b-xyyyy.jar)



Gambar 1 Papan Permainan Monopoli (diambil dari ecx.images-amazon.com)

Pada awal permainan Monopoli seluruh pemain akan berada pada kotak start. Para pemain akan secara bergantian melempar dadu. Setelah pemain tersebut bergerak sesuai dengan nilai dadu yang diperoleh, pemain akan :

- Membayar suatu jumlah uang tertentu kepada pemain yang memiliki kotak yang sedang ditempati tersebut, bila kotak tersebut sudah dimiliki oleh pemain lain. Nilai uang ini disebut sebagai “uang sewa”
- Boleh membeli kotak tersebut, bila kotak tersebut belum dimiliki orang lain

- c. Menambahkan fasilitas pada kotak tersebut untuk menaikkan uang sewa kotak itu, bila kotak itu sudah menjadi milik dia.
- d. Pemain akan mendapatkan nilai tertentu dari Bank tiap kali dia melewati kotak start.

Tiap kotak adalah anggota dari sebuah daerah. Nilai uang sewa dari sebuah kotak akan meningkat apabila seluruh kotak di daerahnya telah dimiliki oleh satu orang pemain yang sama.

Untuk memudahkan pemodelan, permainan monopoli yang akan kita analisis tidak akan memiliki kartu kesempatan dan dana umum serta tidak memiliki kotak penjara.

Identifikasilah kelas-kelas yang ada pada skenario tersebut dan tentukanlah atribut dan method dari kelas-kelas tersebut. Setelah itu kumpulkanlah file jar yang berisi semua kelas yang telah anda identifikasi. Anda **tidak perlu** membuat isi dari method-method tersebut (anda hanya perlu menuliskan signature dari method tersebut).

Untuk tiap atribut anda **harus** menambahkan keterangan mengenai fungsi dari atribut tersebut. Setiap method harus memiliki keterangan mengenai fungsinya, arti parameter masukannya, serta penjelasan mengenai nilai kembaliannya (bila ada)

Bila anda menggunakan asumsi yang tidak ada pada deskripsi masalah ini maka anda harus menuliskannya pada code anda sebagai komentar.