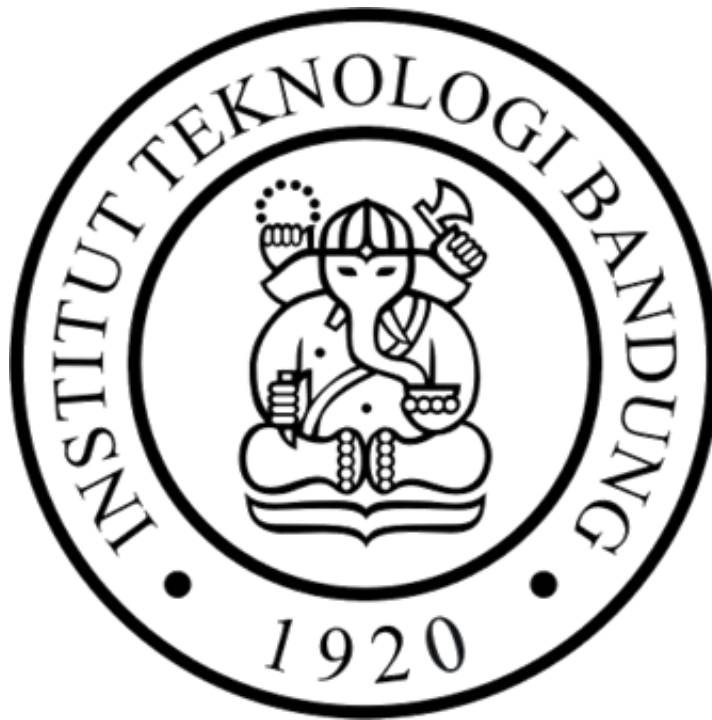


LAPORAN
TUGAS BESAR
IF 1210 DASAR PEMROGRAMAN
“POKEBON”



Disusun oleh:

Kelompok 4

- | | |
|--------------------------|----------|
| - Zaidan Naufal Sudrajat | 13518021 |
| - Bagas Setyo Wicaksono | 13518042 |
| - Danendra A.H | 18118006 |
| - Adrian Stanislaus TS | 18118036 |
| - Daffa Alun Sagara | 18118038 |

Sekolah Teknik Elektro dan Informatika
Institut Teknologi Bandung
2019

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	
BAB 1 DESKRIPSI MASALAH	
BAB 2 IMPLEMENTASI PROGRAM	
2.1 Desain Command Untuk Setiap Primitif	
2.2 Desain Dekomposisi Algoritmik Dan Fungsional Program	
2.3 Kamus Data	
2.4 Spesifikasi Untuk Tiap Modul/ Prosedur/ Fungsi yang Dibuat	
BAB 3 HASIL EKSPERIMEN	
3.1 Hasil tangkapan layar dari program	
BAB 4 PEMBAGIAN TUGAS	
4.1 Daftar Pembagian Kerja	
4.2 Checklist	
DAFTAR REFERENSI	

BAB I

DESKRIPSI MASALAH

1.1 Latar Belakang

Dalam pemenuhan proses pembelajaran mata kuliah Dasar Pemrograman IF1210, dibutuhkan sebuah parameter pengukur ketersampaian seluruh materi pada semester kali ini. Salah satu cara pengukurannya adalah dengan membuat sebuah persoalan yang mewakili seluruh ilmu dan wawasan yang diterima selama mata kuliah Dasar Pemrograman ini berlangsung dan mengimplementasikannya sebagai sebuah solusi dari persoalan tersebut.

Laporan ini dibuat sebagai rekaman hasil usaha kelompok kami dalam mengimplementasikan pemrograman dalam bahasa Pascal yang telah kami terima selama keberjalanan mata kuliah Dasar Pemrograman IF1210 pada semester kali ini.

Persoalan yang kami coba selesaikan adalah mencoba menjadi sosok *Arbeus* yang dapat menciptakan pokebon-pokebon baru. Ada beberapa persoalan yang harus diselesaikan sebagai tahapan-tahapan dalam penciptaan pokebon. Persoalan ini diselesaikan dengan bahasa Pascal. Fitur-fitur yang tersedia tercantum pada poin-poin di bawah.

1.2 Deskripsi Tugas

Pada Tugas besar ini kami diharuskan membuat suatu aplikasi Pokebon yang memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut:

1. Login

Fungsi Login ini menerima input dari user berupa sebuah string nama user. Nama user ini kemudian dicek apakah telah terdaftar pada database sistem kami ataupun belum. Jika belum, maka nama user ini akan terdaftar sebagai user baru dalam database kami. Selanjutnya, jika user memasukkan nama user dengan 'admin', maka program akan menampilkan informasi bahwa masukkan user adalah admin, dimana admin ini memiliki kelebihan yakni dapat mengakses fitur yang lebih banyak dibanding non-admin

2. Pokebon Database

Fungsi ini digunakan untuk memunculkan database Pokebon yang terdaftar pada program kami. Fungsi ini menampilkan beberapa data dari Pokebon seperti nama Pokebon, Elemen, dan hasil evolusinya.

3. Mengecek Inventori

Fungsi ini digunakan untuk memunculkan Pokebon apa saja yang telah ditangkap oleh user beserta dengan rinciannya, yaitu level dan kondisi Pokebon tersebut.

4. Lepaskan Pokebon

Fungsi ini digunakan untuk mengeluarkan Pokebon yang ada dalam inventori, yang sistemnya adalah dengan cara memilih inventori nomor ke-x yang ingin dibuang. Bila nomor ke-x tidak terdaftar pada inventori, maka akan muncul pesan bahwa terjadi sebuah kesalahan.

5. Encounter Chance

Fungsi ini digunakan untuk menunjukkan persentase kemungkinan acak menemukan sebuah Pokebon tertentu. Pokebon dasar memiliki kemungkinan yang lebih tinggi dibandingkan Pokebon yang merupakan hasil evolusi.

6. Menangkap Pokebon

Fungsi ini digunakan untuk menangkap secara acak Pokebon yang ada di alam. Kemungkinan tertangkap salah satu Pokebon didapat dari kemungkinan yang tertera pada fungsi 5.

7. Bertarung dengan Pokebon

Fungsi ini digunakan untuk bertarung melawan Pokebon lain, dan pada fungsi ini terdapat dua kemungkinan, yaitu yang pertama kondisi Pokebon tetap sehat dan kondisi kedua adalah Pokebon menjadi lelah. Jika lelah, program akan menyampaikan sebuah pesan bahwa Pokebon sudah lelah.

8. Statistik

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan informasi dari Pokebon dan Pokebon unik yang pernah dimiliki oleh user, serta level tertinggi yang telah dicapai oleh Pokebon yang pernah kita dapatkan.

9. Membuat Pokebon (admin)

Fungsi ini digunakan untuk membuat Pokebon baru beserta dengan elemennya yang kemudian ditambahkan ke dalam database. Fungsi ini hanya dapat dijalankan apabila user yang login adalah admin.

10. Membuat Evolution Chart Pokebon (admin)

Fungsi ini digunakan untuk mendaftarkan Evolusi baru pada database, dengan cara memasukkan nama Pokebon lama yang ingin dibuatkan evolusi, dan nama Pokebon Evolusinya. Jika Pokebon sebelum evolusi sudah memiliki evolusi setelahnya, maka akan muncul pesan kesalahan.

11. Melihat Daftar Evolution Chart

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan daftar evolusi yang telah terdaftar pada database program kami.

12. Menghapus Evolution Chart (admin)

Fungsi ini digunakan untuk memutus salah satu rantai evolusi, jika rantai yang diputus berada ditengah-tengah, maka rantai evolusi akan terbagi menjadi dua yaitu yang sebelum evolusi terhapus dan yang setelah evolusi terhapus.

13. Melakukan Evolusi pada Pokebon

Fungsi ini digunakan untuk melakukan evolusi terhadap Pokebon yang terdaftar pada inventori menjadi evolusi setelahnya. Syaratnya adalah jika Pokebon tersebut telah mencapai level maksimum.

14. Tidur

Fungsi ini digunakan untuk mengembalikan kondisi Pokebon lelah menjadi sehat kembali dan menambah Day passed pada database yang telah terdaftar pada trainer.

15. Save

Fungsi ini digunakan untuk menyimpan perubahan yang terjadi selama program berlangsung dan menyimpan file ke directory yang dituju dengan membaca input dari user sebagai directory tujuan.

16. Exit

Fungsi ini digunakan untuk keluar dari Program dan mengakhiri semuanya.

17. Penghapusan Pokebon (admin)

Fungsi ini digunakan untuk menghapus salah satu Pokebon yang terdaftar pada database. Seluruh fitur yang berhubungan dengan Pokebon yang dihapus akan mengalami penyesuaian.

18. Default Save

Fungsi ini digunakan untuk secara otomatis menyimpan data dari suatu user ke dalam directory yang ter-*generate* secara otomatis.

BAB II

IMPLEMENTASI

2.1 Desain Command Untuk Setiap Primitif

1. F01 (Login)

- Saat masuk sebagai admin
 - > Masukkan username: Admin
 - > User telah login sebagai admin

- Saat masuk bukan admin
 - > Masukkan username: Sana
 - > -----
 - > Tidak ada username Andi pada database. Sistem akan memulai permainan baru

2. F02 (Mengecek Pokedex(list pokemon)).

- > Masukkan hal yang ingin dilakukan: pokedex
- > -----
- > Pokebon di pokedex:
- > 1|Charmanber|Api|Charmeheber
- > 2|Charmeheber|Api|Charizard
- > 3|Pikaboo|Listrik|-
- > 4|Bulbadaun|Tanah|Ivydaun

3. F03 (Mengecek Inventori)

- > Masukkan hal yang ingin dilakukan: inventori
- > -----
- > 1|Pikaboo|1|sehat

4. F04 (Melepas Pokebon)

- Ketika pokebon ada dalam slot yang dipilih untuk dilepas
 - > Masukkan nomor yang ingin dilepas: 1

> Pelepasan berhasil

- Ketika pokebon tidak ada dalam slot yg dipilih untuk dilepas

> Masukkan nomor yang ingin dilepas: 2

> Tidak ada pokebon pada nomor inventori: 2

5. F05 (Encounter Chance)

> Masukkan hal yang ingin dilakukan: pokebonChance

> -----

> Kemungkinan menemukan setiap pokebon:

> Charmanber = 5.41%

> Charmeleber = 4.86%

> Charibard = 4.32%

> Bulbadaun = 5.41%

> Ivydaun = 4.86%

> Venudaun = 4.32%

> MegaVenudaun = 3.78%

> OmegaVenudaun = 3.24%

> Charmanberak = 5.41%

> Charmeleberak = 4.86%

> Charibardak = 4.32%

> Pikaboo = 5.41%

> Squirtle = 5.41%

> Wartotle = 4.86%

> Blastoise = 4.32%

> Caterpie = 5.41%

> Metapod = 4.86%

> Butterfree = 4.32%

> Weedle = 5.41%

> Kakuna = 4.86%

> Beedrill = 4.32%

6. F06 (Menangkap Pokebon)

> Masukkan hal yang ingin dilakukan: tangkap

> -----
> Kamu mendapatkan: Pikaboo
> Isi inventori saat ini:
> 1|Pikaboo|1|lelah

7. F07 (Bertarung dengan Pokebon)

- Pokebon yang dipilih untuk bertarung dalam kondisi lelah
 - > Masukkan hal yang ingin dilakukan: tarung
 - > -----
 - > Kamu menemukan: Charmeleber
 - > Pilih pokebon untuk bertarung :
> 1|Pikaboo|4|lelah
> 2|Squirtle|3|sehat
> Masukan angka pokebon yang akan bertarung : 1
> Pikaboo lelah silahkan ulangi lagi
- Pokebon lelah setelah bertarung
 - > Masukkan hal yang ingin dilakukan: tarung
 - > -----
 - > Kamu menemukan: Venudaun
 - > Pilih pokebon untuk bertarung :
> 1|Pikaboo|1|sehat
> 2|Squirtle|1|sehat
> Masukan angka pokebon yang akan bertarung : 1
> Pikaboo Siap bertarung!
> Pikaboo menang
> Pikaboo mengalami kenaikan level
> Level dari Pikaboo sekarang adalah level 2
> Karena pertarungan yang sengit ini ,Pikaboo menjadi lelah. Ia ingin segera kembali ke rumah.
- Pokebon tidak lelah setelah bertarung
 - > Kamu menemukan: Pikaboo
 - > Pilih pokebon untuk bertarung :

- > 1|Pikaboo|4|lelah
- > 2|Squirtle|3|sehat
- > Masukkan angka pokebon yang akan bertarung : 2
- > Squirtle Siap bertarung!
- > Squirtle menang
- > Squirtle mengalami kenaikan level
- > Level dari Squirtle sekarang adalah level 4

8. F08(Statistik)

- > Masukkan hal yang ingin dilakukan: statistik
- > Sekarang adalah hari ke-3
- > Pokebon unik yang dimiliki:2/2
- > Maksimum level dari setiap pokebon:
- > Pikaboo|4
- > Squirtle|6

9. F09(Membuat Pokebon)

- > Masukkan hal yang ingin dilakukan: buatPokebon
- > -----
- > Nama pokebon yang ingin dibuat: Flychu
- > Tipe pokebon yang ingin dibuat: Angin
- > Pokebon baru berhasil dibuat
- > Alur evolusi berhasil disambungkan

10. F10 (Membuat Evolusi)

- Alur Evolusi berhasil dibuat
 - > Masukkan hal yang ingin dilakukan: buatEvolusi
 - > -----
 - > Masukkan nama pokebon sebelum evolusi: Pikaboo
 - > Masukkan nama pokebon sesudah evolusi: Caterpie
 - > Alur evolusi berhasil disambungkan
- Alur Evolusi gagal dibuat karena tidak memenuhi syarat
 - > Masukkan hal yang ingin dilakukan: buatEvolusi

- > -----
- > Masukkan nama pokebon sebelum evolusi: Weedle
- > Masukkan nama pokebon sesudah evolusi: Charibard
- > Alur evolusi tidak memenuhi syarat

11. F11 (Melihat Daftar Evolution Chart)

- > Masukkan hal yang ingin dilakukan: lihatEvolusi
- > -----
- > List alur evolusi:
- > 1|Charmanber-Charmeleber-Charibard
- > 2|Bulbadaun-Ivydaun-Venudaun-MegaVenudaun-OmegaVenudaun
- > 3|Charmanberak-Charmeleberak-Charibardak
- > 4|Pikaboo
- > 5|Squirtle-Wartotle-Blastoise
- > 6|Caterpie-Metapod-Butterfree
- > 7|Weedle-Kakuna-Beedrill

12. F12 (Menghapus Evolution Chart)

- > Masukkan hal yang ingin dilakukan: hapusEvolusi
- > -----
- > Masukan evolusi yang ingin dihapus : Pikaboo

13. F13 (Melakukan Evolusi pada Pokebon)

- Evolusi tidak dapat dilakukan karena belum memenuhi syarat.
 - > Masukkan hal yang ingin dilakukan: evolusi
 - > -----
 - > Masukkan nomor inventori dari pokebon yang ingin dievolusi:
 - > 5
 - > Tidak ada yang bisa dievolusi
- Evolusi tidak dapat dilakukan karena pokebon yang dipilih tidak memiliki evolusi
 - > Masukkan nomor inventori dari pokebon yang ingin dievolusi:
 - > 4

> Beedrill sudah merupakan evolusi terakhir

- Evolusi berhasil

> Masukkan hal yang ingin dilakukan: evolusi

> -----

> Masukkan nomor inventori dari pokebon yang ingin dievolusi:

> 3

> Metapod telah dievolusi menjadi Butterfree

14. F14 (Tidur)

> Masukkan hal yang ingin dilakukan: tidur

> -----

> Sana, Kamu memilih tidur untuk mengakhiri hari ke-1

> Pokebonmu sudah tidur dengan lelap. Mereka sudah kembali sehat

> Sekarang adalah hari ke-2

15. F15 (Save File)

> Masukkan hal yang ingin dilakukan: save

> Tulis nama File save untuk Inventori: sanainventori.csv

> Tulis nama File save untuk Stats: sanastats.csv

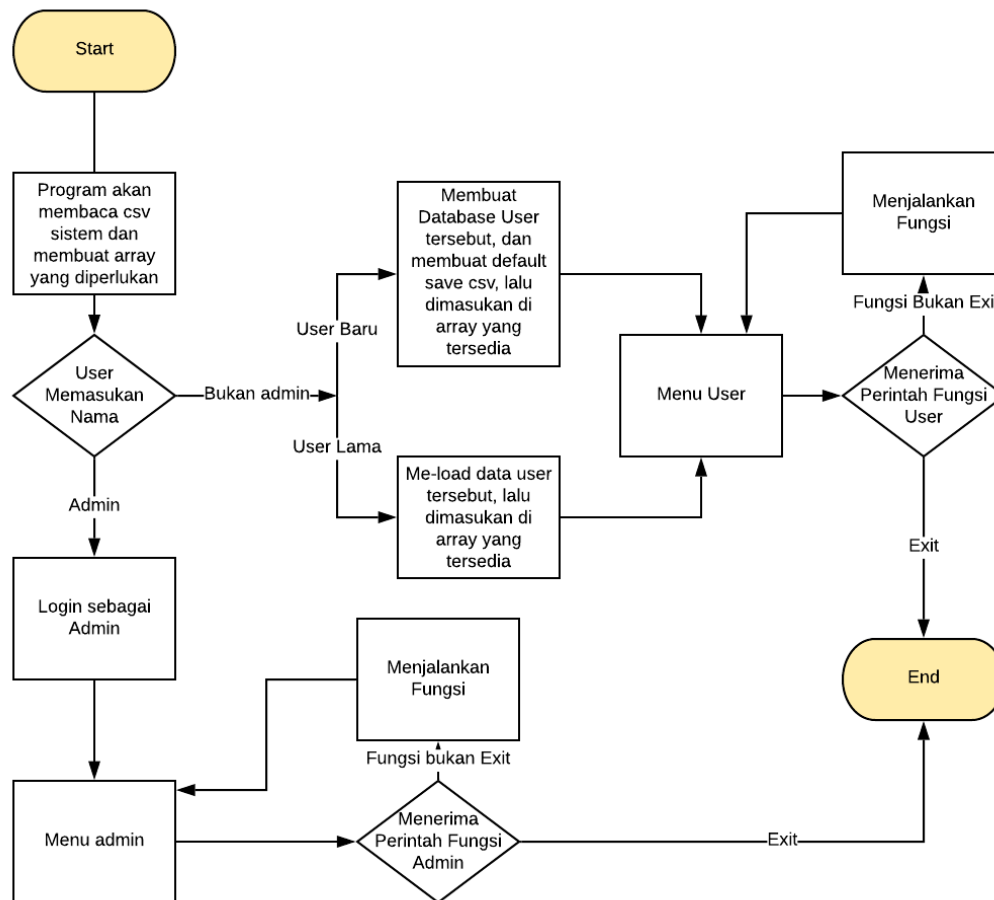
16. F16 (Exit)

>Masukkan hal yang ingin dilakukan: exit

>-----

>See you next time!

2.2 Desain Dekomposisi Algoritmik Dan Fungsional Program



2.3 Kamus Data

1. Tipe pokemon

type pokemon = record

ID_Pokebon : string;

Nama : string;

Tipe : string;

Evolusi_Selanjutnya : string;

end;

2. Tipe inventori

type inventori = record

Nomor_Inventori : string;

Nama_Pokebon : string;

Level : string;

Kondisi : string;

end;

3. Tipe evolusi

type evolution = record

 ID_Evolusi : string;

 Alur_Evolusi : array [1..1000] of string;

end;

4. Tipe data user (trainer)

type train = record

 Nama : string;

 Day_Passed : string;

 File_Inventori : string;

 File_Stats : string;

end;

5. Tipe status

type status = record

 Nama_Pokebon : string;

 Max_Level : string;

end;

6. Tipe EncounterChance

type EncounterChance=record

 ArrNamaPokebon : array [1..1000] of string;

 Neff : integer;

end;

7. Konstanta

const

 mark =',';

8. Variabel

Var

 pok,evo,trn:string;

```

    choice : integer;
    str_choice : string;
File_Pokebon : TextFile;
Pokebon:pokemon;
TPok:array [0..1000] of pokemon;
jmlPokebon : integer;

File_Inven : TextFile;
Inven : inventori;
TInv : array [0..1000] of inventori;
jmlInv : integer;

File_Evolusi : TextFile;
Evo : evolution;
TEvo : array [0..1000] of evolution;
jmlEvo:integer;
last_Ev : array [0..1000] of integer;

File_Trainer : TextFile;
Trainer : train;
TTrain : array [0..1000] of train;
jmlTrain : integer;

File_Stats : TextFile;
stats : status;
TStats : array [0..1000] of status;
jmlStats : integer;

Tencounter : EncounterChance;

```

2.4 Spesifikasi Untuk Tiap Modul/ Prosedur/ Fungsi yang Dibuat

- function isAdmin(nama:string):boolean;

#masukan berupa string,keluaran booleanMengecek apakah user adalah admin atau bukan

- procedure login();
#Tanpa input, program meminta input nama user
- procedure printPokeDex();
#Tanpa input,Menampilkan semua list pokemon
- procedure listInven();
#Tanpa input, menampilkan semua pokemon di inventori user tertentu
- procedure pelepasan();
#Tanpa input, Melakukan pelepasan terhadap pokemon di inventori suatu user
- function EncounterChance(T: EncounterChance ;Neff : integer):string;
#Masukan type EncounterCncehance dan integer sebagai Neff(nilai efektif), keluaran #string
- procedure InputArrEncounter>NamaPokebon: string; IPos , jumlah : integer);
#Masukan berupa string dan integer,, melakukan proses penginputan nama pokebon #dan Ipos ke array encounter
- procedure PrintEncounterChance();
#Tanpa masukan, menampilkan nilai encounter chance
- procedure makeArrEncounterChance();
#Tanpa masukan, Melakukan proses pembuatan array EncounterChance
- procedure tangkap();
#Tanpa masukan, melakukan proses penangkapan pokebon di alam liar secara random
- procedure bertarung ();
#Tanpa masukan, melakukan proses bertarung yaitu pokemon dari inventori user yang #telah dipilih melawan pokebon random dari alam liar
- procedure stats();
#Tanpa masukan, melakukan proses pencarian stats dari user
- procedure printStats();
#Tanpa masukan, melakukan proses menampilkan stats dari user
- procedure tambahPokebon();
#Tanpa masukan, Melakukan proses penambahan pokebon pada pokedex
- procedure AddEvolution(curr,next,state:string);
#Menerima masukan 3 buah string yaitu curr,next,state dan melakukan proses #memasukan evolusi pada alur evolusi

- `procedure inputEvo();`
#Tanpa masukan, melakukan proses input nama evolusi
- `procedure printEvo();`
#Tanpa masukan, melakukan proses penampilan alur evolusi
- `procedure hapusEvo();`
#Tanpa masukan, melakukan proses penghapusan evolusi tertentu baik seluruh dari
#suat pokebon atau hanya alur tertentu saja
- `procedure batas();`
#Tanpa masukan, membuat batas pada GUI untuk membatasi jawaban terhadap menu
- `procedure EvoPok();`
#Tanpa masukan, mengevolusikan pokebon pilihan
- `procedure tidur();`
#Tanpa masukan, proses menandakan user beristirahat dan mengisi kembali energi
#pokebon
- `procedure save();`
#Tanpa Masukan, melaksanakan satu kesatuan sistem save
- `procedure saveStats>NamaFile : string);`
#Tanpa masukan, melakukan proses penyimpanan data stats
- `procedure savepokebon>NamaFile : string);`
#Tanpa masukan, melakukan proses penyimpanan data pokebon
- `procedure saveevolusi>NamaFile: string);`
#Tanpa masukan, melakukan proses penyimpanan data evolusi
- `procedure saveinventori>NamaFile: string);`
#Tanpa masukan, melakukan proses penyimpanan data inventori
- `procedure savetrainer>NamaFile:string);`
#Tanpa masukan, melakukan proses penyimpanan data trainer
- `procedure PokebonCSVtoArray(CSV : string);`
#Masukkan berupa nama file yang menyimpan data pokebon lalu prosedur mengubah
isi file ke dalam array
- `procedure InvenCSVtoArray(CSV : string);`
#Masukkan berupa nama file yang menyimpan data inventori lalu prosedur mengubah
isi file ke dalam array
- `procedure EvolutionCSVtoArray(CSV : string);`

#Masukkan berupa nama file yang menyimpan data evolusi lalu prosedur mengubah isi file ke dalam array

- procedure TrainerCSVtoArray(CSV : string);

#Masukkan berupa nama file yang menyimpan data trainer lalu prosedur mengubah isi file ke dalam array

- procedure StatsCSVtoArray(CSV : string);

#Masukkan berupa nama file yang menyimpan data stats trainer yang login lalu prosedur mengubah isi file ke dalam array

BAB III

HASIL EKSPERIMEN

Hasil Tangkapan Layar


F01

Masukkan username:

```
Masukkan username: yadi
Tidak ada username yadi pada database. Sistem akan memulai permainan baru.


-----Menu-----
1. Pokebon Database (pokedex)
2. Mengecek Inventori (inventori)
3. Lepaskan Pokebon (lepas)
4. Melihat kemungkinan bertemu Pokebon (pokebonChance)
5. Menangkap Pokebon (tangkap)
6. Bertarung (tarung)
7. Lihat stats (statistik)
8. Lihat chart evolusi (lihatEvolusi)
9. Evolusi Pokebon (evolusi)
10. Tidur (tidur)
11. Save File (save)
0. Exit (exit)
Masukkan hal yang ingin dilakukan:
```

F02

 C:\Users\User\Desktop\main.exe


```
-----  
Pokebon di pokedex:  
1|Charmanber|Api|Charmeheber  
2|Charmeheber|Api|Charizard  
3|Pikaboo|Listrik|-  
4|Bulbadaun|Tanah|Ivydaun  
5|Ivydaun|Tanah|Venudaun  
6|Venudaun|Tanah|-  
7|Charizard|Api|-  
8|Squirtle|Air|Wartotle  
9|Wartotle|Air|Blastoise  
10|Blastoise|Air|-  
11|Caterpie|Tanah|Metapod  
12|Metapod|Tanah|Butterfree  
13|Butterfree|Tanah|-  
14|Weedle|Tanah|Kakuna  
15|Kakuna|Tanah|Beedrill  
16|Beedrill|Tanah|-
```

F03


 C:\Users\User\Desktop\main.exe

```
Masukkan hal yang ingin dilakukan: inventori  
-----  
1|Pikaboo|1|sehat
```

F04

 C:\Users\User\Desktop\main.exe

```
Masukkan hal yang ingin dilakukan: lepas  
-----  
Masukkan nomor yang ingin dilepas: 2  
Tidak ada pokebon pada nomor inventori: 2
```

 C:\Users\User\Desktop\main.exe

```
Masukkan hal yang ingin dilakukan: lepas  
-----  
Masukkan nomor yang ingin dilepas: 1  
Pelepasan berhasil
```

F05

C:\Users\User\Desktop\main.exe

Masukkan hal yang ingin dilakukan: pokebonChance

Kemungkinan menemukan setiap pokebon:

Charmanber = 10.64%

Charmeleber = 9.57%

Charibard = 8.51%

Bulbadaun = 10.64%

Ivydaun = 9.57%

Venudaun = 8.51%

MegaVenudaun = 7.45%

OmegaVenudaun = 6.38%

Charmanberak = 10.64%

Charmeleberak = 9.57%

Charibardak = 8.51%

F06

C:\Users\User\Desktop\main.exe

Masukkan hal yang ingin dilakukan: tangkap


Kamu mendapatkan: Charibardak

Isi inventori saat ini:


1|Pikaboo|1|sehat

2|Charibardak|1|lelah

F07


 C:\Users\User\Desktop\main.exe

```
Masukkan hal yang ingin dilakukan: tarung
-----
Kamu menemukan: OmegaVenudaun
Pilih pokebon! 2
Charibardak Siap bertarung!
Charibardak menang
Charibardak mengalami kenaikan level
Level dari Charibardak sekarang adalah level 2
```

 C:\Users\User\Desktop\main.exe


```
Masukkan hal yang ingin dilakukan: tarung
-----
Kamu menemukan: Charibardak
Pilih pokebon! 1
Pikaboo Siap bertarung!
Pikaboo menang
Pikaboo mengalami kenaikan level
Level dari Pikaboo sekarang adalah level 2
Karena pertarungan yang sengit ini, Pikaboo menjadi lelah. Ia ingin segera kembali ke rumah.
```

F08


 C:\Users\User\Desktop\main.exe

```
Masukkan hal yang ingin dilakukan: statistik
Sekarang adalah hari ke-3
Pokebon unik yang dimiliki: 4/4
Maksimum level dari setiap pokebon:
Pikaboo | 2
Charibardak | 2
OmegaVenudaun | 1
Ivydaun | 1
```

F09

 C:\Users\User\Desktop\main.exe

```
Masukkan hal yang ingin dilakukan: buatPokebon
-----
Nama pokebon yang ingin dibuat: Goku
Tipe pokebon yang ingin dibuat: Api
Pokebon baru berhasil dibuat
Alur evolusi berhasil disambungkan
```

 C:\Users\User\Desktop\main.exe

```
Masukkan hal yang ingin dilakukan: buatPokebon
```


```
-----
```

```
Nama pokebon yang ingin dibuat: Pikaboo
```

```
Tipe pokebon yang ingin dibuat: Listrik
```

```
Terdapat kesalahan pada pembuatan pokebon
```

F10

 C:\Users\User\Desktop\main.exe


```
Masukkan hal yang ingin dilakukan: buatEvolusi
```

```
-----
```

```
Masukkan nama pokebon sebelum evolusi: Goku
```

```
Masukkan nama pokebon sesudah evolusi: SuperSaiyanGoku
```

```
Alur evolusi berhasil disambungkan
```

 C:\Users\User\Desktop\main.exe

```
Masukkan hal yang ingin dilakukan: buatEvolusi
```


```
-----
```

```
Masukkan nama pokebon sebelum evolusi: SuperSaiyanGoku
```

```
Masukkan nama pokebon sesudah evolusi: OmegaVenudaun
```

```
Alur evolusi tidak memenuhi syarat
```

F11

 C:\Users\User\Desktop\main.exe

```
Masukkan hal yang ingin dilakukan: lihatEvolusi
```

```
-----
```

```
List alur evolusi:
```


```
1|Charmanber-Charmeleber-Charibard
```

```
2|Bulbadaun-Ivydaun-Venudaun-MegaVenudaun-OmegaVenudaun
```

```
3|Charmanberak-Charmeleberak-Charibardak
```

```
4|Goku-SuperSaiyanGoku-
```

F12

 C:\Users\User\Desktop\main.exe

Masukkan hal yang ingin dilakukan: hapusEvolusi


Masukan evolusi yang ingin dihapus : 3

List alur evolusi:

1|Charmanber-Charmeleber-Charibard


2|Bulbadaun-Ivydaun-Venudaun-MegaVenudaun-OmegaVenudaun

3|Goku-SuperSaiyanGoku-

 C:\Users\User\Desktop\main.exe

Masukkan hal yang ingin dilakukan: hapusEvolusi

Masukan evolusi yang ingin dihapus : Ivydaun

 C:\Users\User\Desktop\main.exe

List alur evolusi:

1|Charmanber-Charmeleber-Charibard


2|Bulbadaun

3|Venudaun-MegaVenudaun-OmegaVenudaun

4|Charmanberak-Charmeleberak-Charibardak

5|Goku-SuperSaiyanGoku-

F13


 C:\Users\User\Desktop\main.exe

Masukkan hal yang ingin dilakukan: evolusi

Masukkan nomor inventori dari pokebon yang ingin dievolusi:

1

Tidak ada yang bisa dievolusi

 C:\Users\User\Desktop\main.exe


Masukkan hal yang ingin dilakukan: evolusi

Masukkan nomor inventori dari pokebon yang ingin dievolusi:

2


Ivydaun telah dievolusi menjadi Venudaun

F14

 C:\Users\User\Desktop\main.exe

```
Masukkan hal yang ingin dilakukan: tidur
-----
son, Kamu memilih tidur untuk mengakhiri hari ke-5
Pokebonmu sudah tidur dengan lelap. Mereka sudah kembali sehat
Sekarang adalah hari ke-6
```

F15

 C:\Users\User\Desktop\main.exe

```
Masukkan hal yang ingin dilakukan: save
Tulis nama File save untuk pokebon: Pokebon.csv
Tulis nama File save untuk Evolusi Evolusi.csv
Tulis nama File save untuk Inventori Inventori.csv
Tulis nama File save untuk Stats Stats.csv
```

F16

```
Masukkan hal yang ingin dilakukan: exit
-----
See you next time!
```

BAB IV

PEMBAGIAN TUGAS

Tabel 1
Tabel Pembagian Kerja

Fitur	Implementasi	NIM Desainer	NIM Coder	NIM Tester
F01-Login	Procedure login()	18118006	18118006	18118006
F02- Pokebon Database	Procedure printPokeDex()	18118006	18118006	18118006
F03- Mengecek Inventori	Procedure ListInven()	18118006	18118006	18118006
F04 – Lepaskan pokebon	Procedure pelepasan	18118006	18118006	18118006
F05 – Encounter Chance	function EncounterChance(T: EncounterChance ;Neff : integer):string; procedure InputArrEncounter>NamaPokebon: string; IPos , jumlah : integer); procedure PrintEncounterChance(); procedure makeArrEncounterChance();	13518021	13518021	13518021
F06 – Menangkap Pokebon	procedure tangkap();	18118006	18118006	18118006

F07 – Bertarung dengan Pokebon	procedure bertarung ();	18118006	18118006	18118006
F08 – Statistik	procedure stats(); procedure printStats();	18118006	18118006	18118006
F09 – Membuat Pokebon	procedure tambahPokebon();	18118006	18118006	18118006
F10 – Membuat Evolution Chart Pokebon	procedure AddEvolution(curr,next,state:string); procedure inputEvo();	18118006	18118006	18118006
F11 – Melihat Daftar Evolution Chart	procedure printEvo();	18118006	18118006	18118006
F12 - Menghapus Evolution Chart	procedure hapusEvo(); procedure batas();	18118036	18118036	18118036
F13 – Melakukan Evolusi pada Pokebon	procedure EvoPok();	18118006	18118006	18118006
F14 – Tidur	procedure tidur();	18118036	18118036 18118006	18118036 18118006

F15 – Save File	<pre> procedure save; procedure saveStats>NamaFile : string); procedure savepokebon>NamaFile : string); procedure saveevolusi>NamaFile: string); procedure saveinventori>NamaFile: string); procedure savetrainer>NamaFile:string); </pre>	13518021 13518006	13518021 18118006	13518021 18118006
F16 - Exit	main	13518042	13518042	13518042
B01 – Penghapusan Pokebon		-	-	-
B02 - Default Save	<pre> procedure defaultsave(user : integer; nama : string); </pre>	13518021	13518021	13518021
Main		18118006 13518042	18118006 13518042	18118006 13518042
PokebonCSV	<pre> procedure PokebonCSVtoArray(CSV : string); procedure InvenCSVtoArray(CSV : string); procedure EvolutionCSVtoArray(CSV : string); </pre>	18118006 18118036	18118006 18118036	18118006 18118036

	<pre> procedure TrainerCSVToArray(CSV : string); procedure StatsCSVToArray(CSV : string); </pre>			
--	---	--	--	--

Tabel II
Checklist Pengerjaan

Fitur	Desain	Implementasi	Testing
F01-Login	V	V	V
F02- Pokebon Database	V	V	V
F03-Mengecek Inventori	V	V	V
F04 – Lepaskan pokebon	V	V	V
F05 – Encounter Chance	V	V	V
F06 – Menangkap Pokebon	V	V	V
F07 – Bertarung dengan Pokebon	V	V	V
F08 – Statistik	V	V	V
F09 – Membuat Pokebon	V	V	V
F10 – Membuat Evolution Chart Pokebon	V	V	V
F11 – Melihat Daftar Evolution Chart	V	V	V
F12 - Menghapus Evolution Chart	V	V	V

F13 – Melakukan Evolusi pada Pokebon	V	V	V
F14 – Tidur	V	V	V
F15 – Save File	V	V	V
F16 - Exit	V	V	V
B01 – Penghapusan Pokebon	-	-	-
B02 - Default Save	V	V	V

DAFTAR REFERENSI

<https://www.freepascal.org/docs-html/rtl/sysutils/strtoint.html>