

Kode Kelompok : CTF

Nama Kelompok : Capture Fullhouse

1. 13521010 / Muhamad Salman Hakim Alfarisi
2. 13521011 / Afnan Edsa Ramadhan
3. 13521012 / Haikal Ardzi Shofiyyurrohman
4. 13521015 / Hidayatullah Wildan Ghaly B.
5. 13521025 / Muhammad Haidar Akita Tresnadi
6. 13521026 / Kartini Copa

Asisten Pembimbing : Reihan Andhika Putra

## 1. Konten Diskusi

Q: Apakah boleh digabung Ability, Player?

A: Sebaiknya dipisah agar 1 kelas tidak terlalu banyak tanggung jawab

Q: 64 bisa double secara terus menerus terus poinnya gimana?

A: 64 bisa didouble secara terus menerus, point dibagikan di akhir.

Q: Apakah swap dan switch sama?

A: *swap* != *switch* dan *somehow* bisa orang ke orang.

Q: Apakah dengan menggunakan satu kelas *card* sudah dianggap memenuhi spek bonus?

A: sudah, karena pasti kalian akan menggunakan kelas-kelas yang kalian buat.

Q: Apakah semua *rules* bisa dijadikan kelas?

A: semua rules bisa jadi *class*.

Q: Bagaimana cara kami mengetahui satu kelas memiliki banyak responsibility?

A: memakai *feeling*, usahakan 1 kelas jangan terlalu banyak tanggung jawab.

## 2. Tindak Lanjut

Setelah melakukan diskusi di atas, beberapa tindakan yang dapat dilakukan adalah:

- Dalam mengembangkan program, pisahkan Ability dan Player ke dalam kelas yang berbeda agar tidak terlalu banyak tanggung jawab dalam satu kelas.
- Mempertimbangkan kebutuhan program dan kejelasan struktur kelas.
- Melakukan evaluasi untuk mengetahui apakah sebuah kelas memiliki banyak tanggung jawab serta mengusahakan untuk tidak memberikan terlalu banyak tanggung jawab pada satu kelas sehingga program menjadi lebih mudah diimplementasikan.

Dalam pengembangan program, penting untuk selalu memperhatikan struktur dan kualitas kelas. Dengan demikian, program yang dihasilkan dapat lebih efektif dan efisien dalam menjalankan fungsinya.