

Nama: Dominikus David

Fakultas: STEI-R

NiM: 16524255

Panduan Menggunakan Program

1. Pastikan setiap file python yang berada di dalam folder, disimpan atau terletak di 1 folder yang sama.
2. Gunakan file 'Main.py' untuk menjalankan (run) program.
3. Dengan begitu program akan berjalan dengan lancar.

Penjelasan Program

- Program terdiri dari 4 file python (Main.py, Robots.py, Game.py, dan Battle.py)
- Main berfungsi sebagai file utama dimana kita akan menjalankan semua fungsi dan method yang ada di dalam folder ini.
- Robots berfungsi sebagai kelas yang menangani robot, atributnya, dan segala aksi yang mungkin akan dilakukan robot menggunakan atributnya..
- Game berfungsi sebagai kelas yang menaungi tentang display robot, pemilihan robot oleh user, penambahan robot, dan juga terdapat method 'start_game' dimana method itu berfungsi untuk menyalurkan kelas Game() ke kelas Battle().
- Battle berfungsi sebagai kelas yang mencakup segala sesuatu tentang interaksi robot yang sedang bertarung. Seperti menggunakan menentukan apakah ada robot yang sudah mati atau belum. Jika sudah ada ia akan otomatis menentukan pemenangnya.

Alur Program

1. Program akan dimulai dengan menentukan berapa objek robot yang akan user buat. Kita bisa menambahkan sesuka hati karena var robots ada dalam bentuk array, maka dari dengan mudah kita gunakan fungsi append (ada di Game.py).
2. Setelah itu kita memberi nama, health, dan juga attack power dari tiap-tiap objek robot yang kita buat (ada di kelas Robot() di file Robots.py).
3. Lanjut kita akan memilih 2 robot yang akan berhadapan sesuai dengan robot-robot yang tadi sudah kita inisialisasikan. Kelas yang digunakan adalah bagian kelas Game karena berhubungan dengan display.
4. Setelah itu, secara otomatis ketika kita sudah memilih robotnya, kita akan langsung masuk ke dalam bagian kelas Battle() file Battle.py.

5. Di Dalam kelas Battle() kita akan kita akan secara otomatis menggunakan setiap method yang kita deklarasikan pada bagian Robots(). Salah satunya adalah interaksi menyerang dan menerima damage.
6. Pada kelas Battle() jika program telah mendeteksi bahwa tidak ada health yang tersisa pada salah satu robot, pertandingan akan dihentikan dan dengan method fight akan menentukan siapa yang menang dan kalah base on sisa health robot.

Notes : Attack power yang diinput merupakan batas atas dari fungsi random.