**Laporan Pemrograman Berbasis Objek Mengenai Text Based RPG**

**Narasi Program**  
Alur Program:  
- User dihadapkan dengan judul game (ADVENTURE OF THE CHOSEN ONE)  
- User Memasukkan inputan ke userId yang nantinya akan di upload ke database  
- User Memberi inputan nama agar game berlanjut  
- Program memberi 2 opsi untuk 1. Melanjutkan atas nama yang di input atau 2. Mengganti Nama user  
- Program lalu memberi 2 opsi ke user untuk memilih salah satu buff attack atau defend  
- Buff attack akan meningkatkan damage serangan kepada monster  
- Buff defend akan mengurangi damage yang diterima dari monster  
- Program memberi tampilan bahwa user telah memilih salah satu dari buff tersebut  
- User diberikan sebuah cerita sebagai pahlawan  
- Program akan menampilkan latar tempat dan babak ke berapa mereka berada  
- Program menampilkan 3 opsi untuk melanjutkan game  
- Opsi pertama (Continue your journey) akan melanjutkan game ke tahap selanjutnya  
- Opsi kedua (Character Info) akan memberikan stat user seperti HP,XP dan Potions  
- Opsi ketiga (Exit Game) akan menghentikan program  
- User akan menghadapi 2 buah encounter yang berbeda  
- Encounter pertama adalah melawan monster (battle)  
- Encounter kedua adalah istirahat (rest), memilih rest akan mengembalikkan HP ke 100/100  
  
**Fungsi Battle**  
  
- Ketika Player dihadapi sebuah encounter battle maka player diberi 3 opsi  
- Player akan diberikan set HP 100/100 dan monster HP (Random)  
- Opsi pertama adalah Attack(Serang), player memberikan damage dan musuh menerima damage  
- Opsi kedua adalah Defend & Heal, player akan berlindung dan menghalau semua damage lalu meminum healing potion yang akan mengembalikkan Player HP ke 100/100 player diberikan 10 potions dari awal  
- Opsi ketiga adalah Run Away, player akan mencoba untuk melarikan diri dari monster dengan persentase 35% bila gagal maka monster akan memberikan damage ke player  
- Jika player berhasil mengalahkan monster maka player akan mendapatkan xp dari monster tersebut  
- Jika HP player turun ke 0 atau kurang dari 0 maka player dinyatakan mati dan program berhenti

**Fungsi Stage(Babak)**  
  
- **Stage 2 (Syarat)**  
 Player harus mempunyai 10 atau lebih XP untuk melanjutkan ke babak kedua, Dimana monster akan lebih kuat  
  
**- Stage 3(BOSS)** Player harus memiliki 30 atau lebih XP untuk melanjutkan ke babak ketiga, dalam babak ketiga player akan melawan npc Boss yang jauh lebih kuat dari monster-monster sebelumnya, dan bila mengalahkan boss tersebut maka story ending akan di tampilkan dan program berhenti.

**Nama: Edsel Rivenda Saputra**

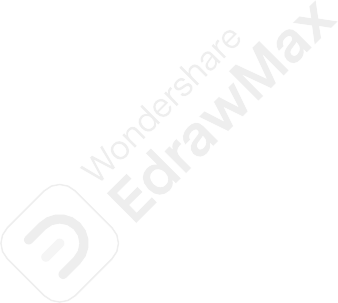
**NIM: A11.2022.14305**

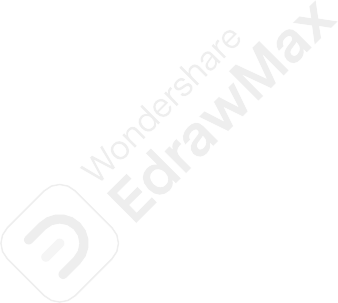
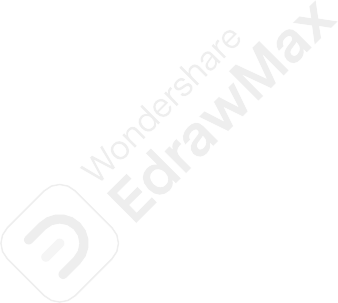
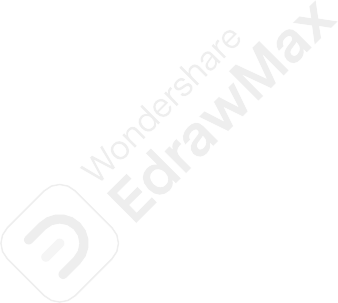
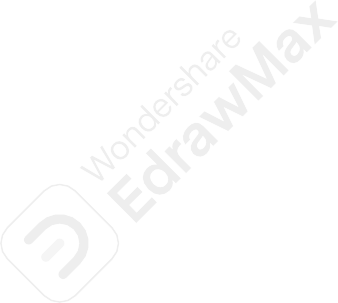
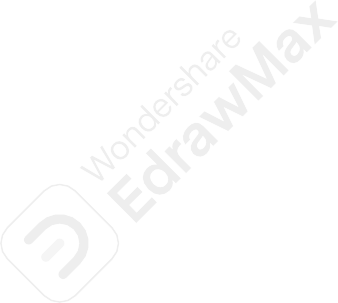
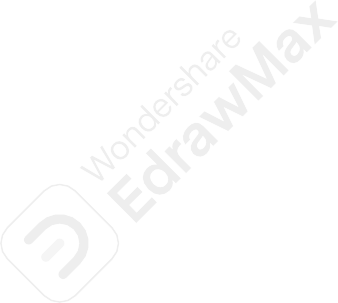
**Kelompok: 4404**

**Matkul: Pemrograman Berbasis Objek**

* Character(String, int, int)
* attack() : int abstract
* defend() : int abstract
* name: String public
* maxHp: int public
* hp: int public
* xp: int public

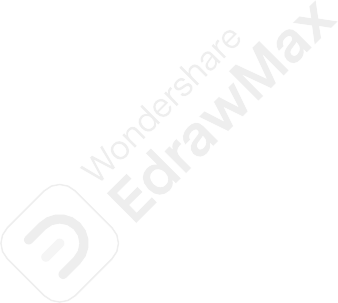
Character

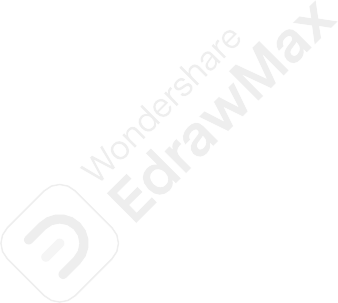
Player Enemies



* numAtkBuff: int public
* numDefBuff: int public
* AtkBuff: String Array Public
* DefBuff: String Array Public
* Player(String)
* userId : int
* score : int

gameLogic



* playerXp: int
* Enemies(String, int)
* chooseBuff() : void
* attack(): int
* defend(): int
* isRunning: boolean
* place : int
* stage : int
* Scanner : scanner
* scoreManager : ScoreManager
* places: String array
* encounter: String array
* enemy: String array
* exit: boolean
* dead: boolean
* readInt(String, int)
* gameLogic(int)
* ClearTerminal(): void
* printSeperator(): void
* printHeading(String): void
* updateScore(int): void
* Continue(): void
* Startgame(): void
* printMenu(): void
* checkStage(): void
* randomEncounter(): void
* randomBattle(): void
* battle(): void
* playerDead(): void
* takeRest(): void
* continueJourney(): void
* characterInfo(): void
* finalBattle(): void
* gameLoop(): void
* attack(): int
* defend(): int



