

Dosen: Rosa Ariani Sukamto

Program Studi: Ilmu Komputer FPMIPA UPI

Dipresentasikan setelah UAS, tanggal presentasi menyusul

Tugas Masa Depan Individu IK-481 Pemrograman Berorientasi Objek:

Bentuk Kecurangan:

1. menetikkan kode program yang dikumpulkan dengan melihat kode program teman yang juga untuk kepentingan dikumpulkan pada *even* yang sama
2. menetikkan kode program yang dikumpulkan berdasarkan petunjuk kode program dari omongan teman (dalam bentuk sudah kode program)
3. mengumpulkan kode program milik orang lain (walau sudah dimodifikasi) (termasuk kode program hasil *copy paste* bukan dari kode program milik sendiri/menetik sendiri)
4. memberikan instruksi untuk menetikkan kode program terkait kode program yang dikumpulkan
5. memberikan kode program yang dikumpulkan ke orang lain untuk dilihat dan dicontek orang lain dalam kode program orang lain yang juga dikumpulkan
6. memiliki alur program yang sama, bahkan memiliki lebih besar atau sama dengan 5 blok kode program yang sama

Jika terindikasi melakukan kecurangan di atas maka minimal akan mendapat sanksi pemotongan nilai minimal 50% dari nilai seharusnya, maksimal dianggap tidak mengerjakan tugas masa depan (jika sudah memiliki jejak rekam curang sebelumnya, dapat dikenakan sanksi nilai mata kuliah menjadi E). Keputusan dapat dilakukan secara sepihak oleh tim pengajar pemrograman (dosen dan asisten).

Contoh komunikasi yang terindikasi kecurangan:

jadi habis ngecek huruf bla bla bla itu ada prosedur cetak, nah isi prosedur cetak itu kalau for gini maka akan print spasi, kalau for yang untuk bagian bla bla bla maka print 0. Nah parameter prosedur itu a b c d di dalam prosedur ada if untuk mengecek huruf.....

Juga termasuk kecurangan, karena pembicaraan di atas sudah termasuk membacakan kode program untuk diketik orang lain.

Bentuk yang diijinkan:

1. berbagi logika dalam bahasa manusia bukan ke dalam bahasa program. Tidak membahas harus membuat prosedur seperti apa, dan apa isi di dalam prosedur, tapi logika pemrosesan global, yang menentukan membuat prosedur atau fungsi itu orang yang mengerjakan.
2. mengajari bagaimana membuat bagian bagian materi alpro, misal bagaimana membuat for, while dkk tanpa terkait dengan tugas yang dikumpulkan.
3. bertanya mengenai logika program dalam bahasa manusia.

4. menjawab kesalahan dalam program orang lain dan melihat kode program orang lain dengan kondisi yang menjawab kesalahan tidak memberitahu bagaimana kode seharusnya, tapi dengan memberikan contoh kode yang lain yang tidak terkait dengan kode program yang dikumpulkan dan yang menjawab tidak berniat mencontoh kode program yang diberitahu.

Ketikkan janji pada sebuah kode program sebagai komentar. Sumpah akan dibacakan saat presentasi dan harus dituliskan sebagai komentar dalam kode program.

```
Saya [nama] tidak melakukan kecurangan yang dispesifikasikan pada tugas masa depan PBO pada saat mengerjakan Tugas Masa Depan PBO. Jika saya melakukan kecurangan maka Allah/Tuhan adalah saksi saya, dan saya bersedia menerima hukumanNya. Aamiin.
```

Pikirkan sebelum melanggar ☺, karena setiap hutang akan kembali pada yang berbuat, biasanya tidak lebih ringan dari hal yang memaksa kita curang saat ini. Berbanggalah menjadi orang yang jujur walau nilai tidak baik tapi hasil sendiri, dan berusaha lagi. Dibandingkan mendapat nilai baik.... tapi di mata Tuhan tidak baik. Tuhan bersama orang-orang sabar. Semangat ☺.

(program yang dibuat harus menggunakan **konsep MVC** dan menggunakan **thread/runnable untuk animasinya** (dapat menggunakan bahasa pemrograman Java, Python, C#, PHP, C++, apapun yang penting PBO dan GUI, serta bisa belajar kompilasi manual sebagai pengganti klik klik saja.)). Gunakan **JFrame-Swing** atau **JFX** atau **lainnya** untuk tampilan dan wajib menggunakan konsep **menggambar di Canvas** sebagai implementasi konsep dasar.

Plane Adventures

Aplikasi adalah sebuah *game* yang menceritakan sebuah pesawat yang ingin mengambil batu antariksa sebanyak-banyaknya sebagai koleksi.

Contoh modul pembuatan *game* ada pada:

http://www.gamedev.net/page/resources/_/technical/general-programming/java-games-keyboard-and-mouse-r2439

Untuk Modul Model (koneksi dengan basis data):

- terdiri dari sebuah tabel dengan nama *tkoleksi* yang berisi kolom
 - *username*
 - *jeniskoleksi* (nama koleksi nilai tertinggi, dapat ditentukan sendiri namanya)
 - *skorkoleksi* (skor koleksi tertinggi, dapat ditentukan sendiri skornya)
 - *skottotal* (skor semua koleksi yang pernah didapat)

Untuk Modul Controller:

- terdiri dari proses pergerakan *game*
- terdiri dari proses menerima masukan *keyboard*

Untuk Modul View:

- terdiri dari tampilan di JFrame atau lainnya yang menjadi GUI utama

kelas Main yang memanggil kelas di modul view sebagai tampilan.

Spesifikasi *game* Plane Adventures:

- tampilan awal begitu *game* dieksekusi adalah menampilkan semua isi tabel tkoleksi

PLANE ADVENTURES

Username

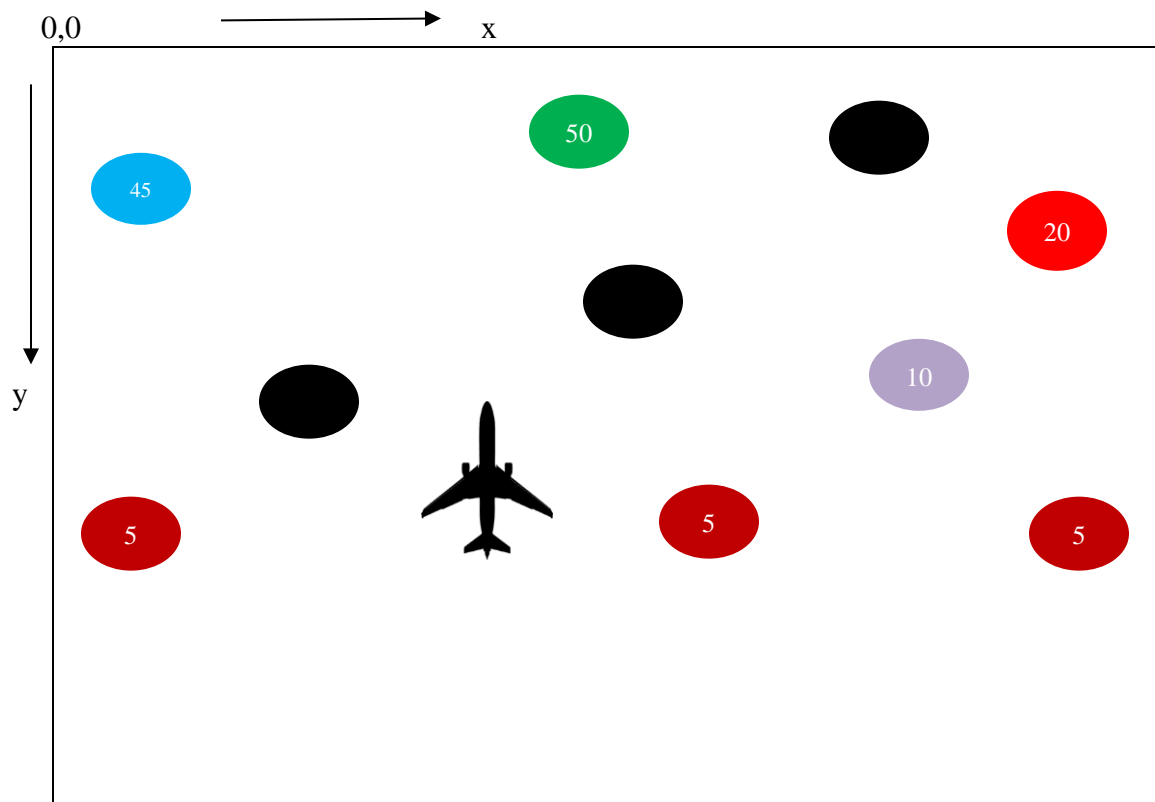
Future The Best	Batu Planet Moa Moa	10	1000	▲
Compassionate	Permata Gordon	50	800	
KohakuKoi	Permata Gordon	50	700	▼

Main

Keluar

Username dimasukkan jika belum ada di tabel tkoleksi. Jika sudah ada maka tidak perlu dimasukkan ke tabel tkoleksi dan hanya menambah skor total atau mengganti jenis dan skor koleksi tertinggi dari permainan. *Username* disimpan jika tombol Main diklik, jika tidak maka tidak disimpan. Permainan hanya dimulai jika tombol Main diklik. Tampilan data, menampilkan semua data, sehingga ada scroll kebawah untuk melihat semua data.

- Tampilan permainan:



- Tombol space digunakan untuk menghentikan permainan dan kembali pada tampilan awal.
- Tombol panah up digunakan untuk menggerakkan pesawat. Pesawat dapat berupa gambar yang bisa digerakkan ke atas, ke kiri, ke kanan, dan ke bawah.
- Skor koleksi akan bertambah jika koleksi (berbentuk elips di gambar, bisa diubah bentuk yang lain) telah berhasil terkena (terkena pesawat, silakan didefinisikan makna terkena untuk posisi x dan y) maka satu koleksi akan menambah skor koleksi sesuai nilai yang tertera.
- Jika pesawat tertabrak batu hitam (warna hitam), maka *game over* (permainan berhenti) dan jika ditekan tombol space akan kembali ke halaman pertama.
- Munculnya koleksi dari sisi kiri, kanan, atas, dan bawah secara random.
- Pesawat pertama kali muncul berada di tengah bawah layar.
- Warna background, pesawat, dan koleksi (kecuali batu hitam) boleh terserah, asal dapat terlihat mana koleksi, mana pesawat, dan mana background.
- Besar koleksi tidak boleh lebih besar dari pesawat.

Bonus (Nilai 20)

Jika dapat memasukkan musik legal (bisa membuat sendiri, atau mengunduh musik gratis) yang sesuai tema permainan (tidak lucu jika musiknya lagu dangdut :D) dan berbunyi di menu permainan. Nilai diberikan jika spesifikasi utama sudah dikerjakan.