**Tata Cara Pengumpulan UTS:**

1. UTS dilaksanakan dalam bentuk projek tim, dengan 2 anggota per tim. Waktu Pengerjaan adalah selama 2 minggu, dengan deadline: **Selasa, 14 November 2023 Pukul 13.50 WIB**.
2. Praktikan ditugaskan untuk menghasilkan program dengan ketentuan yang ditetapkan. Program praktikan harus memiliki spesifikasi sebagai berikut:
3. Menggunakan bahasa pemrograman C/C++
4. Program berjalan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.
5. Yang dikumpul adalah file program dalam format bahasa pemrograman C/C++ (\*.c/\*.cpp) dan link video Youtube berisi penjelasan codingan dan hasil run program. Adapun ketentuan video Youtube:
6. Berdurasi maksimal sepuluh menit.
7. Codingan, wajah dan suara praktikan harus jelas.
8. Bagilah durasi penjelasan dalam video sama rata untuk setiap anggota tim.
9. Untuk judul video di Youtube silahkan berkreasi sendiri dengan menyertakan ‘UTS Lab SD 5’.
10. Pada deskripsi sertakan nama lengkap dan NIM masing-masing anggota tim.
11. Kumpulkan file program dan link video Youtube melalui Google Classrom. Untuk format file program diberi nama **“Lab\_UTS\_NamaKelompok.cpp.”**

Contoh: **SD5\_UTS\_SenangBerbagi.cpp.**

**PROJEK**

**Ayo Bermain Ular Tangga!**

Membuat program permainan ular tangga dengan alur sebagai berikut:

1. Player dapat memasukkan hingga 4 pemain dalam satu permainan.
2. Player memasukkan nama para pemain.
3. Semua pemain memulai dari kotak yang sama dan melempar dadu bergilirian.
4. Permainan berakhir jika tinggal tersisa 1 pemain yang belum mencapai finish

Peraturan permainan ular tangga:

1. Dadu terdiri dari angka 1-6
2. Terdapat 'tangga’ dan ‘ular' seperti pada permainan ular tangga umumnya. Untuk lokasi dibebaskan.
3. Terdiri dari 100 langkah.

Spesifikasi program:

1. Hasil keluar dadu di random.
2. Semua data mulai dari data papan ular tangga per kotaknya hingga data pemain disimpan dalam salah satu sturktur data yang sudah dipelajari dari modul 1-4.

Tambahan penilaian:

1. Bila giliran pemain bermain di random
2. Terdapat rules khusus.

Contoh:

1. Bila hasil dadu yang didapat melebihi jumlah langkah yang diperlukan untuk finish maka player harus berjalan mundur sebanyak langkah yang tersisa. Penerapan: posisi sekarang 97, dadu yang didapat 5, pemain melangkah ke finish sebanyak 3 langkah dan mundur 2 langkah dari finish sehingga sekarang pemain berada di posisi 98.
2. Jika player mendapat angka 1 ketika melempar dadu, player diberi kesempatan untuk melempar dadu sekali lagi.

Silahkan kreasikan peraturan kamu sendiri, semakin unik semakin bagus.

1. Menyertakan narasi cerita game. Dapat diterapkan juga untuk setiap kotak atau kotak-kotak tertentu sehingga permainan lebih terasa hidup.

Contoh:

1. Selamat datang, para pejuang keadilan dan kebenaran. Demi menuntaskan tugas muliamu, kamu harus berhasil melewati 99 bencana dunia.
2. Kamu tiba di bencana dunia tingkat 12. Kamu bertahan dari godaan nyanyian Siren.
3. Kamu tiba di bencana dunia tingkat 35. Kamu bertemu burung elang besar. Kamu gagal mengalahkannya dan berakhir dibawa olehnya ke sarangnya di bencana dunia tingkat 17.

#SemangatIKLC  
#SemangatMengajar