Ide casemaking pre-Java2 BP

Judul:  
MaximoAXion

Gameplay:  
Kita bermain sebagai sebuah karakter yang terdampar di sebuah pulau terpencil. Disini tugas kita adalah untuk bertahan hidup. Pada pulau ini ada banyak event yang bisa terjadi seperti bencana alam, bertemu karakter lain, diserang hewan liar, dll.

OOP:  
Player attributes (Health, Hunger, Thirst)  
Resource (Wood, Food, Water)  
Events  
Natural Disaster  
Actions

Design Pattern:  
Singleton  
- Player  
- GameMaster  
Observer  
- Events  
State  
- Player  
- Island  
Strategy  
- Actions

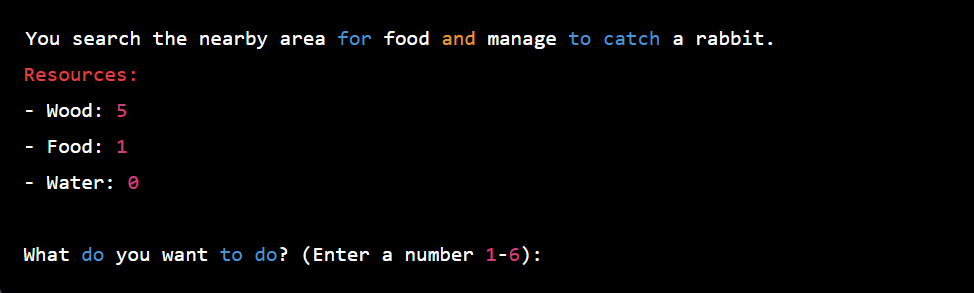
Gameplay:

Text

Description automatically generated

Text

Description automatically generated



Text

Description automatically generated

Text

Description automatically generated

Text

Description automatically generated

