

SL06 - Object-Oriented Programming

Gideon Giyanto	2602189474
Jefferson Timotius Mansur	2602189480
Yohanna Yonathan	2602189833

Ide 1: Game dengan UI

Class :

1. User (Login)
2. Hero (Abstract)
3. Type Hero A
4. Type Hero B
5. Type Hero C
6. Level Game
7. Weapons
8. Armors
9. Menu

Menu :

1. **Login**
2. **Main Menu**
 - a. Play (Level)
 - b. How to Play
 - c. Characters
 - d. Logout
3. **Play**
 - a. Choose characters
 - b. Buy weapons and armors (with gold)
 - c. Select weapons and armors to use in game
 - d. [PLAY]

4. **How to Play**

How to Play?

Sebelum game dimulai, pemain diminta untuk memilih karakter yang akan digunakan untuk bermain. Setiap karakter memiliki tingkatan *life* yang berbeda dan “*gold*” sebagai alat jual beli senjata, sehingga pemain dapat membeli dan menjual senjata yang mereka miliki. Setiap pemain hanya boleh memilih satu senjata sebagai senjata mereka saat bermain Level.

Pada game ini terdapat tiga level, setiap levelnya terdapat bot sebagai lawan pemain. Setiap bot dapat menyerang dengan senjata yang mereka miliki dan dapat diserang oleh pemain.

How to Win?

Saat permainan dimulai, pemain diminta untuk menentukan siapa yang menyerang terlebih dahulu dengan cara suit gunting, batu, dan kertas. Yang memenangkan suit akan menyerang terlebih dahulu, ada 3 titik serang yaitu kepala, badan dan kaki. Pemain yang bertahan memiliki

kesempatan untuk memblokir serangan yang diberikan, apabila titik yang dilindungi sesuai dengan titik yang diserang maka tidak akan terkena damage apapun. Namun apabila titik yang dilindungi tidak sesuai dengan titik yang diserang maka yang bertahan akan terkena damage sesuai perhitungan yaitu kepala 2x damage, badan 1x damage dan kaki 0.5x damage. Peraturan menyerang adalah saat pihak yang bertahan terkena damage maka akan dilakukan suit lagi, namun apabila pihak bertahan berhasil memblokir serangan, maka pihak bertahan akan berubah menjadi pihak yang menyerang hal ini akan berlangsung sampai salah satu dari pemain mencapai health 0. Pemain akan menyerang dengan senjata yang telah dipilih sebelumnya, lalu bot akan terkena damage sehingga life bot akan berkurang sesuai dengan damage senjata pemain.

Begitu juga sebaliknya bot akan menyerang balik dengan senjata miliknya, dan life pemain akan berkurang sesuai dengan damage senjata bot.

Jika life yang dimiliki oleh bot habis terlebih dahulu, maka pemainlah pemenangnya. Sehingga pemain dapat menuju ke level selanjutnya hingga game selesai.

Namun, jika life yang dimiliki oleh pemain habis terlebih dahulu, maka bot lah pemenangnya dan pemain akan mengulang dari level awal.

5. Characters

- a. Type Hero A
 - Health point
 - Base attack
- b. Hero B
 - Health point
 - Base attack
- c. Hero C
 - Health point
 - Base attack