

# Monster Saku



Kelompok 12:

18220045 - Michelle Angelica

18220085 - Haje Noorjamani

18220089 - David Nathanio Gabriel Siahaan

18220105 - Made Adi Surya Pramana



# DAFTAR ISI



- 1 User Manual
- 2 Gameplay
- 3 Proses Pengembangan
- 4 Pembagian Kerja

## OBJECTIONS

Game berakhir saat pemain lawan sudah tidak memiliki Monster yang dapat digunakan untuk bertarung.

## JUMLAH PEMAIN

2 Pemain

## MONSTER

Setiap Monster memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Setiap Monster akan memiliki atribut sebagai berikut:

1. **monsterID** (int). Merupakan ID yang unik untuk setiap monster
2. **nama** (String). Merupakan nama dari Monster.
3. **elementTypes** (List<ElementType>). Merupakan elemen apa saja yang dimiliki oleh Monster
4. **statusCondition** (Status). Merupakan STATUS monster akibat effect move
5. **moves** (List<Move>). Merupakan list move yang dimiliki oleh Monster.
6. **playable** (boolean). Merupakan kondisi yang menentukan apakah monster masih hidup atau FAINTED



# USER MANUAL

## ELEMENT TYPE

Element Type adalah tipe elemen yang bisa dimiliki oleh sebuah monster atau suatu move. Masing-masing monster setidaknya memiliki satu tipe elemen dan setiap move memiliki tepat satu sebuah tipe elemen. Pada permainan ini, terdapat 4 buah tipe elemen, yaitu:



NORMAL



FIRE



WATER



GRASS

## STATS

Stats adalah kumpulan statistik yang dimiliki Monster. Stats memiliki atribut sebagai berikut:

- 1.healthPoint (menyimpan nilai HP monster)
- 2.attack (menyimpan nilai ATK monster)
- 3.defense (menyimpan nilai DEF monster)
- 4.specialAttack (menyimpan nilai Sp.ATK monster)
- 5.specialDefense (menyimpan nilai Sp. DEF monster)
- 6.speed (menyimpan nilai Speed monster)
- 7.fullHP (menyimpan nilai 100% HP Monster)

# USER MANUAL

## MOVE

Pada saat pertarungan, setiap Monster pasti melakukan move. Ada 4 jenis move yang dapat digunakan oleh pemain pada saat pertandingan, yaitu:

1. Normal Move
2. Special Move
3. Default Move
4. Status Move

## STATUS CONDITION

Status condition merupakan status yang dapat dimiliki suatu Monster saat bertarung. Dalam permainan ini, terdapat 4 status condition yang ada, yaitu:

- **BURN.** Monster yang terkena status condition ini akan terkena damage sebesar  $\frac{1}{8}$  dari Maximum HP dan berkurang damage outputnya sebesar 50%.
- **POISON.** Monster yang terkena status condition ini akan terkena damage sebesar  $\frac{1}{16}$  dari Maximum HP setiap giliran pertarungan.
- **SLEEP.** Monster yang terkena status condition ini tidak bisa bergerak selama x giliran (nilai x akan diacak pada range 0 sampai dengan 7)
- **PARALYZE.** Speed Monster yang terkena status condition ini akan turun sebesar 50%. Monster yang terkena STATUS ini memiliki chance 25% tidak dapat melakukan move

# MAIN MENU

.....

SONI PLAYSTEYSYEN 4  
Opening MONSTER SAKU

..

developed by : Group 12

-----MONSTER SAKU-----

----MENU SELECTION----

1. START GAME
2. HELP
3. EXIT GAME

## START GAME

Memulai permainan dengan memberikan 6 monster random kepada kedua pemain dan memilih 1 monster untuk menjadi current monster pada pertarungan.

----GAME DIMULAI----

Masukkan nama Player 1: A

Masukkan nama Player 2: B

Pilih monster untuk bertarung dengan menuliskan ID monster  
Monster milik A:

1. Naruto (HP : 100.0 )
2. Chairmander (HP : 100.0 )
3. Naruto (HP : 100.0 )
4. Goku (HP : 100.0 )
5. boruto (HP : 100.0 )
6. sanji (HP : 100.0 )

Untuk A ,tuliskan ID monster yang dipilih

█

Tampilan pada saat game  
dimulai

# USER MANUAL

# MAIN MENU

## HELP

Memberikan deskripsi dari permainan dan juga arahan mengenai cara bermain.

```
---HELP---
Permainan dimainkan oleh 2 orang player
Setiap player memiliki 6 monster yang dipilih secara acak
Pada setiap gilirannya, seorang player dapat melakukan :
  1. Move
     Move adalah cara monster untuk menyerang monster lawan. Jenis move terdiri dari default move, normal move, special move, dan status move
     Tipe status move akan memberikan efek pada target
     Tipe default move, normal move, dan special move akan memberikan efek damage pada target
  2. Switch
     Switch adalah cara dari seorang player untuk mengganti monster yang digunakan bertarung.
  3. Monster List Information
     Jika seorang player memilih input ini maka akan ditampilkan informasi mengenai Turn, Monster yang sedang digunakan bertarung, serta List Monster yang dimiliki player.
  4. Exit Game
     Game akan diakhiri dan program akan berhenti.

Game akan selesai ketika salah satu Player sudah tidak memiliki monster lagi untuk bertarung (seluruh monster telah FAINTED)
Dengan begitu, Player yang masih memiliki monster yang tidak FAINTED (still alive) akan menjadi pemenangnya
```

```
-----MONSTER SAKU-----
----MENU SELECTION----
1. START GAME
2. HELP
3. EXIT GAME
3
Berhasil keluar dari game
```

## EXIT

Keluar dari program

# USER MANUAL

# IN GAME COMMANDS

----SELECT COMMAND----

1. Move
2. Switch
3. Monster List Information
4. Exit Game

## MOVE

Memilih salah satu move dari monster yang sedang digunakan. Jika monster memiliki status condition yang membuat tidak bisa bergerak, maka move tidak akan dieksekusi.

## SWITCH

Pemain dapat menukar monster yang sedang digunakan menjadi monster lain yang Playable.

## Monster List Information

Menampilkan informasi turn, informasi monster yang sedang bertarung, dan semua monster yang dimiliki pemain.

```
Masukan angka yang sesuai untuk memberikan command
1
----MOVE----
Move ID : 0
Move name : Default
Target move : ENEMY
Ammunition : -1 (infinity)
-----
```

Tampilan pada saat menggunakan move

# USER MANUAL



# IN GAME COMMANDS

```
Giliran DemoPlayer1
----SELECT COMMAND----
1. Move
2. Switch
3. Monster List Information
4. Exit Game

Masukan angka yang sesuai untuk memberikan command
3
---TURN INFORMATION--
Game sedang menjalankan turn ke- 1
---BATTLE MONSTER INFORMATION---
DemoPlayer1 menggunakan monster boruto untuk bertarung
-----INFORMASI MONSTER-----
ID : 2
Nama : boruto
Tipe Elemen :
FIRE
NORMAL
Stats dari boruto
Health Point 100.0
Attack 100.0
Defense 100.0
Special Attack 100.0
Special Defense 100.0
Speed 100.0
*STATUS CONDITION*
NONE

---MONSTER LIST INFORMATION---
Monster milik DemoPlayer1:
1. sanji (HP : 100.0 )
2. boruto (HP : 100.0 )
3. Chairmender (HP : 100.0 )
4. Naruto (HP : 100.0 )
5. Goku (HP : 100.0 )
6. Chairmender (HP : 100.0 )
```

## Monster List Information

Menampilkan informasi turn, informasi monster yang sedang bertarung, dan semua monster yang dimiliki pemain.

## SWITCH

Pemain dapat menukar monster yang sedang digunakan menjadi monster lain yang Playable.

```
Masukan angka yang sesuai untuk memberikan command
2
Monster milik DemoPlayer1:
1. sanji (HP : 100.0 )
2. boruto (HP : 100.0 )
3. Chairmender (HP : 100.0 )
4. Naruto (HP : 100.0 )
5. Goku (HP : 100.0 )
6. Chairmender (HP : 100.0 )

Switch! masukan ID monster baru yang akan digunakan untuk bertarung
3
-----SWITCH MONSTER-----
Let's Go Chairmender !
CHANGE TURN
```

Tampilan pada saat menggunakan SWITCH dan Monster List Information

# USER MANUAL

# GAMEPLAY

Game ini merupakan game berbasis CLI (Command Line Interface). Game ini dapat dimainkan oleh dua orang pemain. Pada awal permainan, setiap pemain akan mendapatkan 6 Monster secara random. Pada awal pertarungan, pemain akan dipilih secara acak satu Monster sebagai Monster yang bertarung pertama kali dan bisa diganti saat pertarungan tadi.

Pada setiap pertarungan antara Monster, setiap pemain akan bergiliran memasukkan command. Ada dua command yang dapat dipilih, yaitu move dan switch (pergantian monster). Apabila terdapat monster yang bertarung dan pemain sama-sama ingin mengeksekusi move, maka kedua move tersebut akan dibandingkan priority-nya. Priority yang lebih besar akan bergerak terlebih dahulu. Jika kedua move memiliki priority yang sama, maka move yang akan dieksekusi terlebih dahulu adalah move dengan speed yang lebih besar. Namun, jika speed yang dimiliki sama besar, maka akan urutan bergerak akan ditentukan secara random. Jika pemain memilih command switch, pemain dapat melihat list Monster yang dimiliki dan dapat melakukan pergantian ke monster yang belum mati. Monster yang diganti tidak bisa memilih move pada giliran tersebut.

# GAMEPLAY



Untuk setiap monster, terdapat 4 jenis move yang dapat dieksekusi, yaitu normal move, special move, default move, dan status move. Status move tidak akan memberikan damage kepada monster secara langsung, tetapi memberikan dampak status condition tertentu kepada monster (baik diri sendiri atau lawan).

Bila monster mati setelah terkena damage atau after damage calculation pada saat pertarungan, maka pemain akan memilih monster baru yang dapat berjalan di giliran selanjutnya.

Permainan akan selesai apabila salah satu pemain kalah karena tidak memiliki Monster yang dapat digunakan untuk bertarung lagi.

# DEMO GAMEPLAY

```
Goku melakukan bobok!
Chairmander terkena SLEEP!
Chairmander melakukan SWITCH!
-----SLEEP EFFECT-----
Chairmander masih tertidur untuk 4 turn lagi
Chairmander tidak dapat melakukan move karena efek SLEEP
-----CHANGE TURN-----
Giliran DemoPlayer1
----SELECT COMMAND----
1. Move
2. Switch
3. Monster List Information
4. Exit Game

Masukan angka yang sesuai untuk memberikan command
```

```
Chairmander menggunakan Punch!
boruto terkena damage sebesar 187.2221813341072
-----PARALYZE EFFECT-----

OH NO!
boruto is FAINTED
DemoPlayer2 tidak memiliki monster lagi untuk bertarung.
DemoPlayer2 kaburnnnr.....
Tut.... Tut... Tut....
Kita sudah punya pemenangnya!
```

```
*****
**               **
**               **
**      *       **
**    | THE WINNER |    **
**      *       **
**               **
**               **
*****

CONGRATULATIONS
```

Selamat! DemoPlayer1 berhasil menjadi pemenang dalam game ini

## BATTLE SITUATION

Move bertipe STATUS dieksekusi

```
-----SLEEP EFFECT-----
Chairmander masih tertidur untuk 1 turn lagi
Chairmander tidak dapat melakukan move karena efek SLEEP
Goku menggunakan Default!
Chairmander terkena damage sebesar 83.02430325303985

OH NO!
Chairmander is FAINTED
DemoPlayer1 melakukan Switch monster! Masukan ID Monster untuk bertarung
Monster milik DemoPlayer1:
1. sanji (HP : 100.0 )
2. boruto (HP : 100.0 )
3. Chairmander (FAINTED)
4. Naruto (HP : 100.0 )
5. Goku (HP : 100.0 )
6. Chairmander (HP : 100.0 )
-
```

Monster terkena efek status sleep dan menerima serangan DEFAULT MOVE

## THE WINNER

Player yang memiliki monster Playable hingga akhir menjadi pemenangnya!

# PROSES PENGEMBANGAN

Proses pengembangan permainan ini dilakukan dalam tiga tahap besar:

1. Menciptakan class yang berisi atribut dan method untuk setiap objek yang diperlukan
2. Membuat file program pembacaan csv (ReadConfig.java) yang membaca konfigurasi program berdasarkan CSV Reader
3. Membuat Main Program yang menjalankan semua class dan CSV Reader yang sudah dibuat.
4. Ujicoba Main program dan memperbaiki bug yang ditemukan
5. Menambahkan Thread.sleep(milisec) pada beberapa bagian program untuk meningkatkan pensuasanaan game

Semua kode disatukan dalam GitHub untuk menjaga konsistensi kode

Proses membuat program  
hingga menjadi Final Program

backup lagi	12/04/2022 10:32	File folder
backup latest bingung reduce ammunition oop	12/04/2022 15:08	File folder
backup oop mantep lagi	11/04/2022 13:03	File folder
backup oop part 2	09/04/2022 20:03	File folder
backup oop terbaru	12/04/2022 11:33	File folder
backup part 3	09/04/2022 21:26	File folder
backup part4	10/04/2022 16:19	File folder
backup terbaru nih	13/04/2022 18:34	File folder
backup tubes aduh pusing	10/04/2022 21:47	File folder
backup tubes dikit lagi yuk	12/04/2022 0:39	File folder
backup tubes oop	04/04/2022 21:34	File folder
backup tubes oop dah mantep dikit	11/04/2022 13:01	File folder

hajejee / TUBES-OOP-2022 (Private)

<> Code Issues Pull requests Actions Projects Security Insights

main 1 branch 0 tags

Go to file Add file Code

MadeAdiSurya finalization f33d2e5 2 hours ago 15 commits

.idea	final program	17 hours ago
src	finalization	2 hours ago
README.md	Initial commit	25 days ago
TUBES-OOP-2022.iml	final program	17 hours ago

README.md

TUBES-OOP-2022

GitHub kami

Pembagian tugas  
kelompok kami

Class:

- ElementType : David
- ExitException : Adi
- Main : Adi & Haje
- Monster : David
- Move : Adi & Haje
- Player : Adi
- ReadConfig : Adi & Haje
- Stats : Haje
- StatsBuff (tapi tidak dipakai di Main program) : Adi
- StatsInterface : Haje
- Status : Michelle
- StatusType : Michelle
- TargetMove : Michelle
- TypeMove : David

Membuat booklet : David & Michelle

# ASISTENSI

Awalnya hanya diciptakan class yang dibutuhkan seperti pada spek, namun belum menggunakan konsep OOP dengan lengkap.

Asistensi memberikan pemahaman mengenai konsep OOP yang harus digunakan dan juga gambaran besar dari tugas ini, sehingga kami lebih paham dan bisa mengerjakan dengan baik.

Asisten juga memberikan tips and tricks yang dapat membantu kami dalam proses pengembangan

