

## Log Activity

Nama	Nadine Arindy Octavia	
NIM	18224012	
Waktu	Kegiatan	Hasil
21 November 2025	Membagi tugas	Setiap kelompok membuat fitur sesuai diagram yang dibuat
5 Desember 2025	Menanyakan progres	Anggota kelompok menyatukan file dan saya git pull
7 Desember 2025	Menentukan jadwal kerja kelompok	Akan melakukan kerja kelompok pada hari Senin
8 Desember 2025	Mengajukan asistensi pada Selasa, 9 Desember 2025 dan kerja kelompok	Beberapa file beberapa berhasil di debug dan permintaan asistensi diterima
9 Desember 2025	Asistensi dan debugging serta pembuatan game window	Perlu memperhatikan threading dan juga perlu ada program implementasi GUI dan menjalankan game. Hasil penyatuan GUI dan logika serta debug berhasil sehingga program jalan tetapi

		gagal di push. Namun di share ke grup untuk jadi base dikembangkan
10 Desember 2025	Debugging	Mencoba berpindah dari swing ke JavaFX namun karena anggota kelompok mendapatkan cara lain dengan swing yang konsisten dengan kesepakatan awal, oleh karena itu, hasil debug ini tidak dilanjutkan
13 Desember 2025	Mengupdate diagram dan membuat ReadMe.md	

Nama	Zhafira Kayla Nafisa	
NIM	18224018	
Waktu	Kegiatan	Hasil
6 Desember 2025	Implementasi seluruh class Station (cutting, cooking, washing, ingredient, plate, trash, serving, assembly, workingStation) serta class KitchenLoop	Struktur dasar station dan kitchen loop (mengembalikan piring yang di serve ke storage) sudah selesai.

7 Desember 2025	Debug class ingredient dengan menambah default constructor untuk stok tak terbatas di Ingredient Storage	Ingredient storage bisa spawn bahan tak terbatas sesuai spesifikasi
8 Desember 2025	Kerja kelompok	Membahas spesifikasi apa saja yang sudah selesai dan pembagian tugas lanjutan
9 Desember 2025	Perbaiki logic move chef agar tidak bisa bertabrakan dan perbaikan busy state di chef	Dua chef tidak dapat bertabrakan dan busy state chef mulai bekerja tapi masih ada bug
9 Desember 2025	Menambahkan kelas AsseManager, GameContext, HudUtil, StageConfig, dan GameLoop	Integrasi assets dan menambahkan status label untuk GUI selesai
10 Desember 2025	Memperbaiki Main, MapFactory, dan MapPanel	Game sudah bisa dijalankan tapi masih 1 stage saja
10 Desember 2025	Menambahkan fitur deteksi failed-streak order di OrderManager dan penyesuaian ulang seluruh kelas Station	Sistem gagal membuat order berturut-turut sudah selesai, message info/error di station lebih jelas dan dapat dilihat lewat status label bagian bawah di game.
11 Desember 2025	Integrasi asset baru,	Proses cutting/washing

	menambahkan concurrency/busy state untuk working state di Cutting & Washing Station, serta perbaiki tampilan progress bar	berjalan paralel dan sinkron dengan state station. Tampilan progress bar sudah sesuai.
12 Desember 2025	Debug actions pickup/drop item dan interact pada Cutting Station, Washing Station, dan Ingredient Storage	Aksi pickup/drop item serta interact dengan station sudah berjalan sesuai spesifikasi
12 Desember 2025	Memperbarui integrasi assets untuk GUI (icon dish, background, menu)	Seluruh asset sudah ter-load di game
12 Desember 2025	Memperbarui main sehingga memiliki Main Menu, Help, Stage Select, dan Result Screen	Flow permainan menjadi menu → select stage → IN GAME → result screen
12 Desember 2025	Debug OrderManager (success/failed order), spawn order, stage result, dan reset score antar stage	Perhitungan sukses/gagal order, spawn order (timer), stage result sudah terdeteksi saat mencapai target score, reset score ketika retry/ganti stage
13 Desember 2025	Membantu mengupdate class diagram	Class diagram yang sudah diperbarui berdasarkan

		milestone2
--	--	------------

Nama	M.B. Adyanti Narandita
NIM	18224026

--	--	--

Waktu	Kegiatan	Hasil
-------	----------	-------

28 November 2025	Membuat kelas/interface/abstract /enum untuk Item, Ingredient (Cucumber, Nori, Shrimp, Rice, Fish), IngredientState, Dish, Preparable, Cookable, Chopable, CookingDevice dan KitchenUtensils (BoilingPot, FryingPan, Plate) sesuai class diagram pada milestone 1	Kelas item dan anak-anaknya selesai
------------------	---	-------------------------------------

5 Desember 2025	Melakukan penambahan kelas exception pada Item (ItemException, PlateDirtyException, UtensilFullException, InvalidIngredientStateException, IncompatibleIngredientException) dan revisi	Penyempurnaan kelas Item sesuai spesifikasi dan mendukung kompleksitas permainan
-----------------	--	--

	kelas BoilingPot, Dish, FryingPan, Ingredient, KitchenUtensils, Plate, Rice, dan Shrimp	
8 Desember 2025	Kerja kelompok	Pembagian tugas dan timeline pengerjaan tubes
9 Desember 2025	Mengerjakan asset station dan ingredient	GUI untuk map sudah dapat dikerjakan
10 Desember 2025	Mengerjakan asset chef, dish, dan kitchen utensils	GUI dapat dikerjakan lebih lanjut
12 Desember 2025	Mengerjakan asset tambahan (tile di luar map, dish di plate, dan plate kotor)	Finalisasi GUI
12 Desember 2025	Membantu pengerjaan booklet pada bagian activities dan template pembagian tugas	Activities dan template pembagian tugas selesai
12 Desember 2025	Mengerjakan revisi class diagram	Class diagram selesai
12 Desember 2025	Membuat template log activity	Log activity dapat diisi oleh anggota kelompok
13 Desember 2025	Membantu pengerjaan booklet pada bagian class diagram serta perbedaan antara class diagram di milestone 1 dan 2	Class diagram pada booklet selesai

Nama	Riko Satriya Giovanni	
NIM	18224108	
Waktu	Kegiatan	Hasil
29 November 2025	Membuat class Order, OrderManager, dan juga Recipe	Kelas order system selesai
29 November 2025	Mensinkronisasi antara order system class dan juga item yang dibuat dita	Keterhubungan antar class item dan anakan-nya serta order system
8 Desember 2025	Kerja kelompok	Membahas spesifikasi apa saja yang sudah selesai dan pembagian tugas lanjutan
9 Desember 2025	Asistensi dan debugging serta pembuatan game window	Perlu memperhatikan threading dan juga perlu ada program implementasi GUI dan menjalankan game. Hasil penyatuan GUI dan logika serta debug berhasil sehingga program jalan tetapi gagal di push. Namun di share ke grup untuk jadi base dikembangkan
9 Desember 2025	Menguji Main untuk	Berjalannya program,

	mengetes keterhubungan antara class item, ingredient, order, dan juga station	namun masih belum ada keterhubungan dengan Map nya
10 Desember 2025	Membuat keterhubungan antara Map, Tiles, dalam game engine (kemudian diteruskan oleh debugging zhafira)	Keseluruhan game dapat berjalan, namun masi ada bug bug
12 Desember 2025	Membuat kerangka bullet, GUI tampilan menu home, help, select stage, post stage dan juga menambahkan asset music dalam game	Tampilan game dapat lebih menarik - ada page menu home, select stage, post stage, dan juga ada music
12 Desember 2025	Menambahkan fitur bonus dash dan throw ingredients	Program bonus dapat berjalan pada chef
13 Desember 2025	Membuat readme, finalisasi buklet	Kerangka readme terbentuk dan proses menyelesaikan buklet