

“Duora The Exploder”

Nama Artefak	:	Proyek Akhir Mata Kuliah
Dikerjakan Oleh	:	12S18023 - Agustina Silaen 12S18042 - Indah O. Sibarani 12S18049 - Natasya Sitorus 12S18057 - Andrew D. A. Saragih

Topik 7: Duora the Exploder

Duora the Exploder adalah sebuah permainan sederhana yang bertujuan untuk menemukan sebuah bom yang diletakkan oleh tokoh bernama Duora. Bom tersebut disembunyikan di suatu kordinat pada sebuah matriks berukuran 3 x 3 dan pemain harus menebak di manakah bom tersebut berada. Pada setiap permainan, bom akan diletakkan Duora pada suatu lokasi koorinat secara acak. Bom akan meledak setelah pemain lima kali salah menebak lokasi. Untuk dapat bermain, seorang pemain harus terlebih dahulu mendaftarkan diri. Pemain diperbolehkan untuk bermain tanpa batas maksimum. Permainan akan menampilkan daftar pemain dan poin yang sudah dikumpulkannya, diurutkan mulai dari yang memiliki poin paling banyak hingga yang paling sedikit. Dalam permainan, pemain akan mendapat penalti skor -1 untuk setiap kegagalan dalam menemukan lokasi bom. Skor 5 akan diberikan jika pemain berhasil menebak hanya dalam 1 langkah, 4 jika berhasil menebak dalam 2 langkah, dst. Penentuan peringkat teratas didasarkan dari total skor dan rasio skor per permainan. Tugas anda dan kelompok anda adalah merealisasikan Duora The Exploder sehingga menarik untuk dimainkan.

a. Aturan Awal Permainan

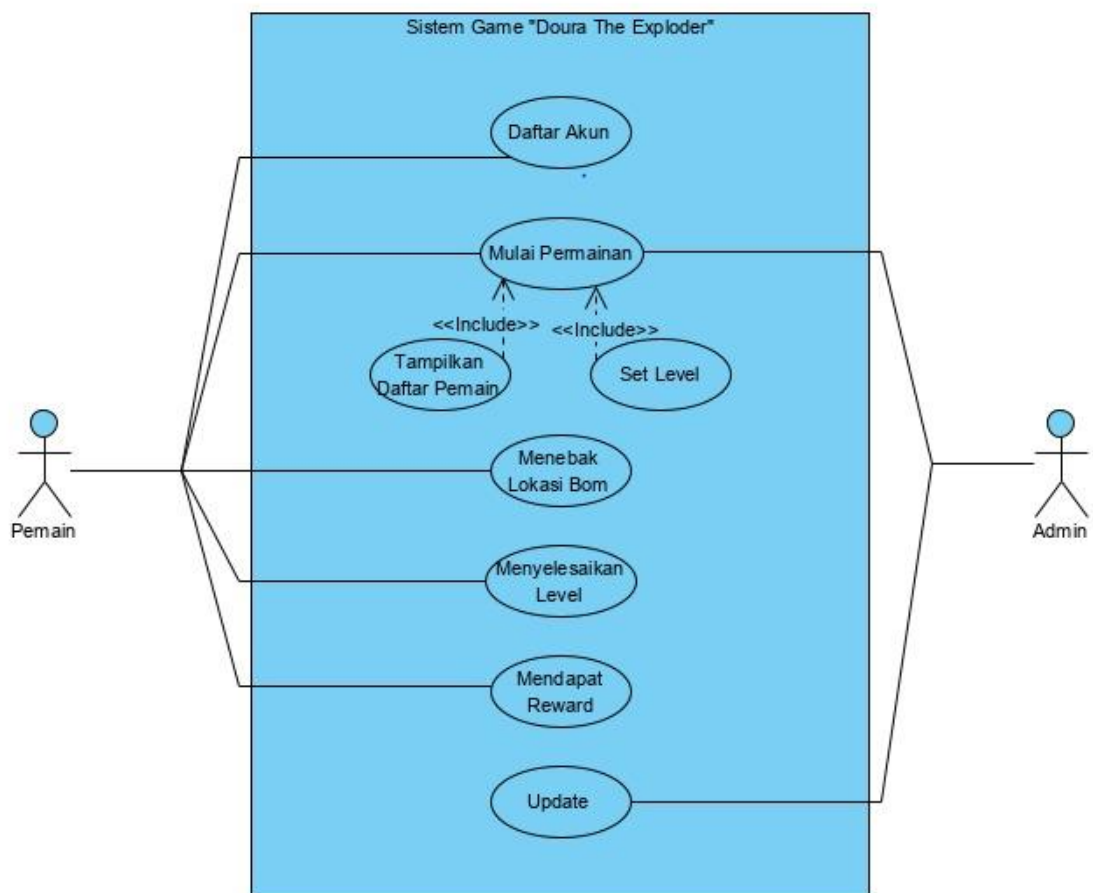
1. Pemain harus terlebih dulu mendaftarkan diri
2. Pemain harus menemukan bom yang disembunyikan di kordinat matriks 3x3
3. Bom diletakkan secara acak dan akan meledak setelah pemain 5 kali salah menebak lokasi bom
4. Diperbolehkan bermain tanpa batas maksimum

5. Daftar poin yang dikumpulkan pemain akan diurutkan dari poin paling banyak hingga paling sedikit
6. Pemain akan mendapat penalty skor -1 untuk setiap kegagalan
7. Pemain akan mendapat skor 5 jika berhasil menebak dalam 1 langkah; skor 4 dalam 2 langkah; dst
8. Penentuan peringkat didasarkan atas skor dan rasio skor untuk setiap permainan.

b. Tambahan Aturan Permainan

1. Permainan akan dibagi menjadi beberapa level dan setiap level akan memiliki waktu yang berbeda
2. Pemain akan memilih level terlebih dulu sebelum bermain
3. Sebelum permainan berakhir sistem akan menginformasi bahwa waktu habis
4. Setiap pemain akan mendapatkan reward yang berbeda berdasarkan peringkat yang didapatkan.

c. Usecase Permainan



d. Usecase Scenario

1. [UC01] – Mendaftarkan Akun

<i>Identifier</i>	:	UC01
<i>Goal</i>	:	Pemain memiliki akun untuk bermain
<i>Primary actor</i>	:	Pemain
<i>Secondary actor</i>	:	Admin
<i>Trigger</i>	:	Admin menampilkan form “Daftar” untuk pemain
<i>Pre-condition</i>	:	Pemain mendaftarkan diri untuk mendapatkan akun agar dapat memulai permainan
<i>Post-condition</i>	:	Akun pemain terdaftar di database
<i>Success scenario</i>	:	1. Pemain memiliki akun 2. Pemain dapat bermain
<i>Extension scenario</i>	:	-

2. [UC02] – Memulai Permainan

<i>Identifier</i>	:	UC02
<i>Goal</i>	:	Pemain mulai memainkan permainan
<i>Primary actor</i>	:	Pemain
<i>Secondary actor</i>	:	-
<i>Trigger</i>	:	Pemain ingin memulai permainan
<i>Pre-condition</i>	:	Pemain memiliki akun yang telah terdaftar terlebih dulu
<i>Post-condition</i>	:	Pemain berhasil memulai permainan
<i>Success scenario</i>	:	1. Pemain membuka permainan 2. Pemain mengisi form “Daftar” 3. Pemain terdaftar 4. Pemain memiliki akun 5. Pemain berhasil memulai permainan
<i>Extension scenario</i>	:	-

3. [UC03] – Menampilkan Daftar Pemain

<i>Identifier</i>	:	UC03
<i>Goal</i>	:	Admin menampilkan daftar pemain
<i>Primary actor</i>	:	Pemain
<i>Secondary actor</i>	:	Admin
<i>Trigger</i>	:	Terdapat tampilan menu untuk dipilih
<i>Pre-condition</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain akan mulai bermain 2. Pemain ingin mengetahui daftar pemain
<i>Post-condition</i>	:	Pemain dapat mulai bermain dan mengetahui daftar pemain lain yang akan bermain dengan nya
<i>Success scenario</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain berhasil mengakses halaman utama 2. Sistem menampilkan menu untuk dipilih 3. Pemain memilih menampilkan daftar pemain 4. Sistem menampilkan daftar pemain
<i>Extention scenario</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain salah dalam memilih menu 2. Pemain memilih menu lain

4. [UC04] – Set Level

<i>Identifier</i>	:	UC04
<i>Goal</i>	:	Pemain bermain sesuai level yang diinginkan
<i>Primary actor</i>	:	Pemain
<i>Secondary actor</i>	:	Admin
<i>Trigger</i>	:	Pemain diberi pilihan level bermain
<i>Pre-condition</i>	:	Pemain memasuki halaman dan mengakses menu pengaturan
<i>Post-condition</i>	:	Pemain mengatur level permainan dan sistem akan menampilkan level yang diminta
<i>Success scenario</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain memilih menu set level 2. Pemain memilih level yang ingin dimainkan 3. Sistem akan menampilkan halaman permainan sesuai level
<i>Extention scenario</i>	:	Pemain salah set level <ol style="list-style-type: none"> 1. Saat set level, pemain salah memilih 2. Pemain akan set ulang

5. [UC05] – Menebak Lokasi Bom

<i>Identifier</i>	:	UC05
<i>Goal</i>	:	Pemain mulai bermain dengan menebak lokasi bom
<i>Primary actor</i>	:	Pemain
<i>Secondary actor</i>	:	-
<i>Trigger</i>	:	Pemain sudah memasuki arena permainan
<i>Pre-condition</i>	:	Bom yang harus ditemukan disembunyikan di sebuah koordinat
<i>Post-condition</i>	:	Semua pemain akan mulai menebak lokasi bom sesuai dengan aturan level
<i>Success scenario</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain telah memasuki arena permainan 2. Pemain akan menebak lokasi bom pada koordninat 3. Pemain berhasil menebak lokasi bom
<i>Extention scenario</i>	:	Pemain gagal menemukan lokasi bom <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain akan kembali menebak lokasi bom

6. [UC06] – Menyelesaikan Level

<i>Identifier</i>	UC06
<i>Goal</i>	Level selesai dimainkan
<i>Primary Actor</i>	Pemain
<i>Secondary Actor</i>	Admin
<i>Trigger</i>	Bom pada level yang dimainkan telah ditemukan
<i>Pre-condition</i>	Pemain selesai bermain
<i>Post-condition</i>	Lokasi bom ditemukan dan level diselesaikan
<i>Success Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain telah menemukan lokasi bom 2. sistem akan menampilkan <i>pop-up</i> dan <i>button</i> "Finish Level" 3. pemain akan mengklik <i>button</i> "Finish Level" 4. sistem akan menampilkan halaman utama
<i>Extension Scenario</i>	-

7. [UC07] – Mendapat *Reward*

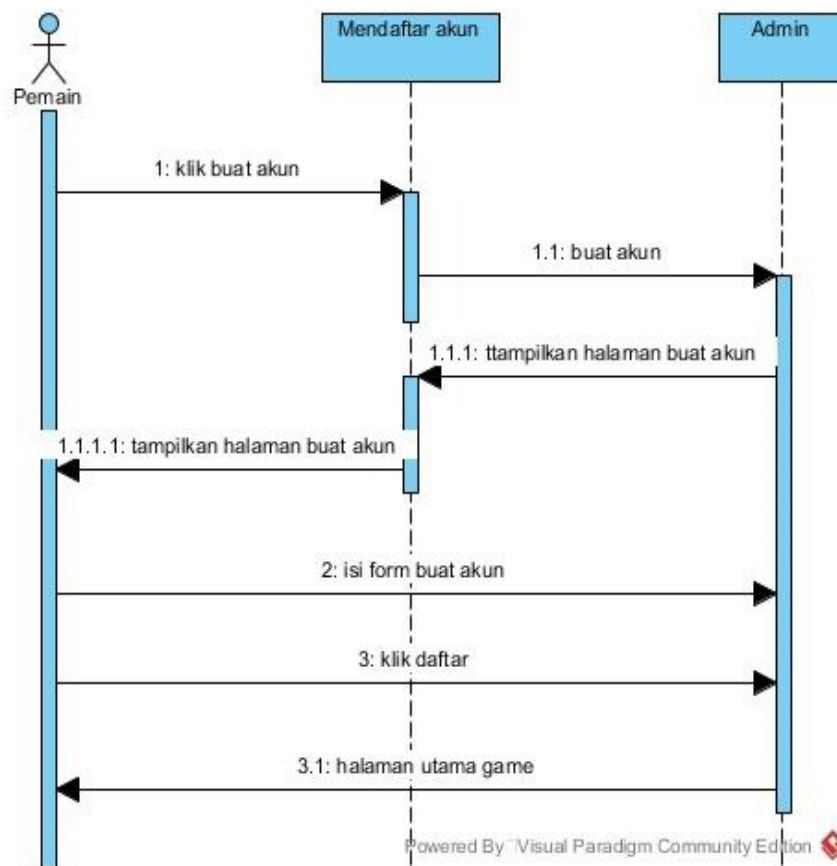
<i>Identifier</i>	UC07
<i>Goal</i>	Para pemain mendapat <i>reward</i>
<i>Primary Actor</i>	Pemain
<i>Secondary Actor</i>	-
<i>Trigger</i>	Pemain telah menyelesaikan permainan
<i>Pre-condition</i>	Sistem menampilkan <i>reward</i> yang akan didapatkan pemain
<i>Post-condition</i>	Pemain mendapat <i>reward</i> dari level yang telah selesai dimainkan
<i>Success Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem akan menampilkan halaman <i>reward</i> yang akan diterima pemain 2. Sistem akan menyediakan <i>button</i> “Claim Reward” 3. Pemain akan mengklik <i>button</i> “Claim Reward” 4. Pemain berhasil <i>claim</i> <i>reward</i> 5. Sistem menampilkan halaman utama
<i>Extention Scenario</i>	-

8. [UC08] – *Update*

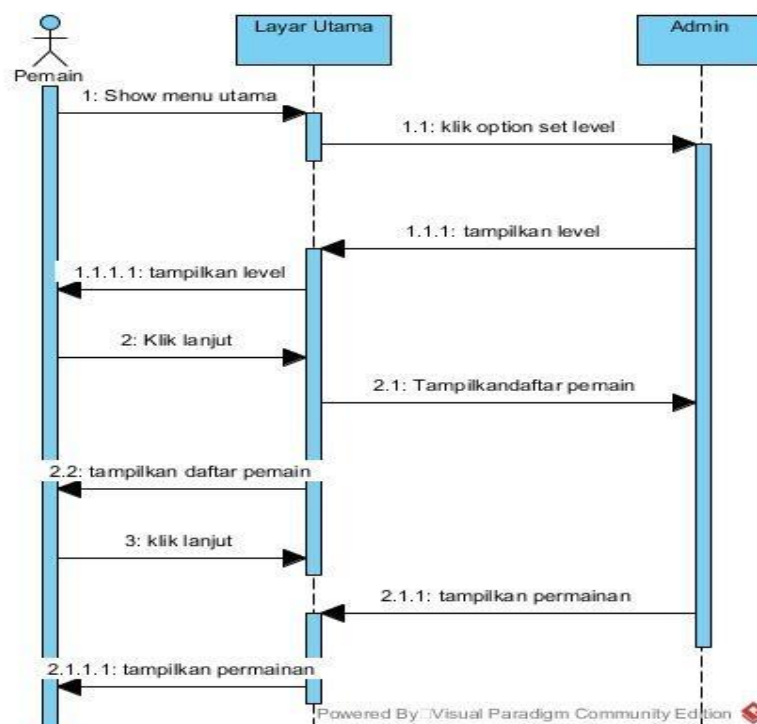
<i>Identifier</i>	UC08
<i>Goal</i>	Permainan ter- <i>update</i>
<i>Primary Actor</i>	Pemain
<i>Secondary Actor</i>	Admin
<i>Trigger</i>	Sistem membutuhkan <i>update</i>
<i>Pre-condition</i>	Sistem akan memberitahu pemain/ <i>user</i> untuk melakukan <i>update</i>
<i>Post-condition</i>	Pemain berhasil <i>update</i>
<i>Success Scenario</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem akan menampilkan halaman permintaan <i>update</i> 2. Pemain akan meng-<i>update</i> 3. Sistem akan mulai melakukan <i>update</i> 4. Sistem akan menampilkan halaman utama 5. Sistem menampilkan halaman informasi permainan berhasil di-<i>update</i>
<i>Extention Scenario</i>	-

e. **Sequence Diagram**

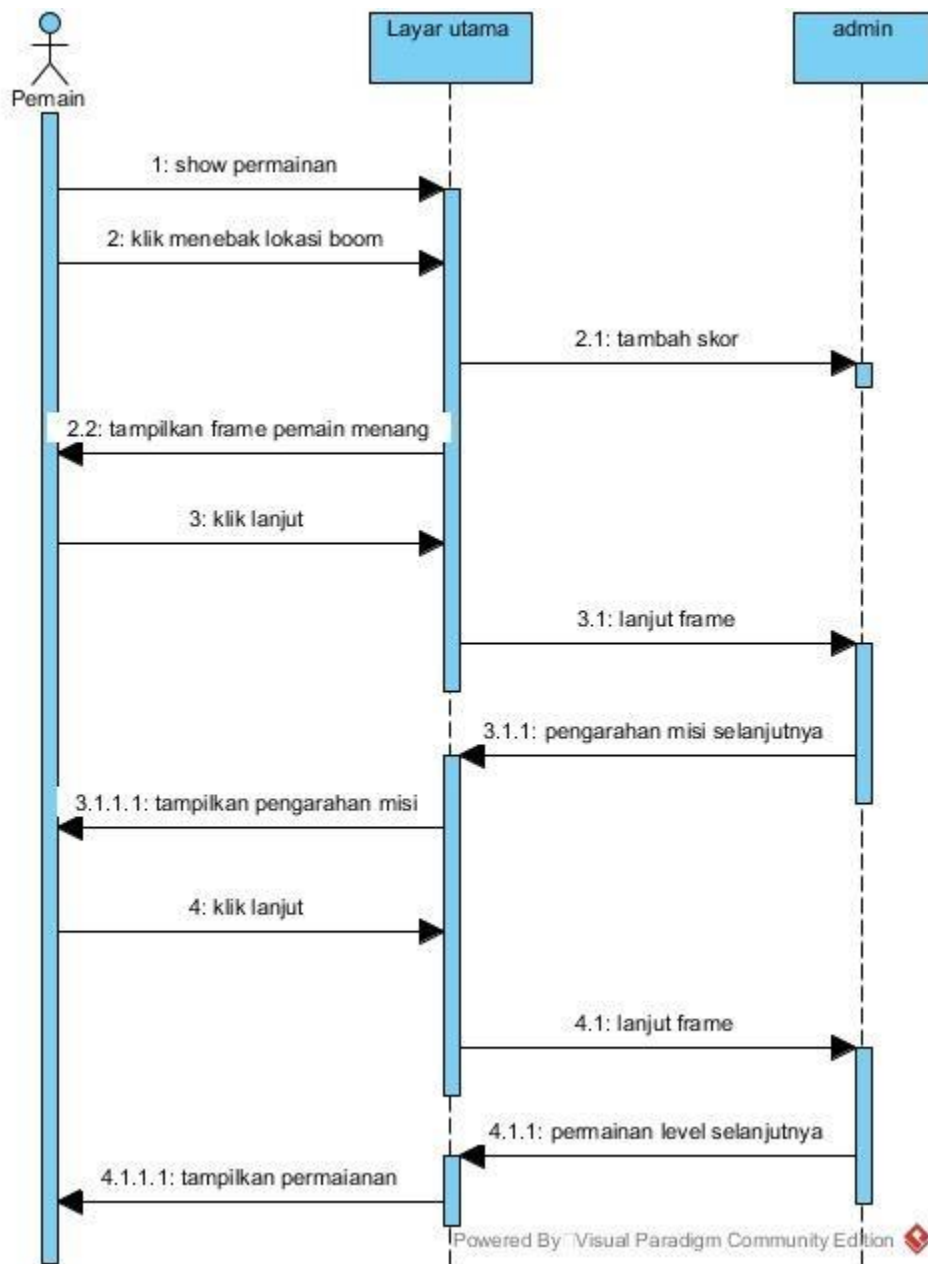
1. [SD01] Mendaftarkan akun



2. [SD02] Menampilkan Menu Utama



3. [SD03] Menebak Lokasi Bom



f. Class Diagram

