

“Duora The Exploder”

OLEH:

KELOMPOK 14 :

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 koordinat 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 koordinat 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.

CROSS REVIEW UNTUK KELOMPOK 7 :

[Natasya Sitorus]

1. Analisis yang ditulis dalam usecase diagram rancu (hal.3 bagian “melihat skor”) karena usecase “melihat skor” seharusnya tidak perlu karena akan otomatis tampil pada layar saat berlangsungnya game.
2. Demikian juga dengan (hal.3 bagian “mengunduh aplikasi”) tidak perlu dibuat dalam usecase, karena adanya instruksi login atau mendaftar akun sudah cukup.
3. Precondition yang ada pada semua usecase scenario tidak valid/rancu.

[Indah Sibarani]

1. Usecase diagram (hal.3), penamaan actor “Aplikasi” menurut saya kurang tepat, seharusnya menggunakan aktor yang lebih spesifik berinteraksi menggunakan permainan/sistem.
2. Pada usecase (hal.3), activity yang otomatis akan dilakukan sistem seharusnya tidak perlu dibuat, contohnya “Merekap hasil permainan”.
3. Usecase scenario (hal.4 bagian “mengunduh aplikasi”), penggunaan kata “si gamers” sebaiknya diganti dengan sebutan lain yang lebih baku.

4. Usecase scenario (hal.4 bagian “mengunduh aplikasi”) bersifat rancu. Pada trigger dituliskan bahwa “user berhasil mengunduh aplikasi” namun pada post-condition juga dituliskan “user berhasil melakukan pengunduhan aplikasi” sehingga membingungkan.

[Agustina Silaen]

- 1.

[Andrew Saragih]

- 1.