IF2010 - PEMOGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

By #BantaiTubesOOP | K05 - G011

Group Members

Vandega Arozan Musholine
18223010

Rayhan Hidayatul Fikri
18223022

Darryl Rayhananta Adenan
18223042

Nazwan Siddqi Muttaqin
18223066

Indana Aulia Ayundazulfa
18223100

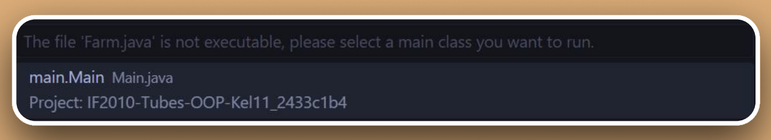
USER MANUAL

GAME DESCRIPTION

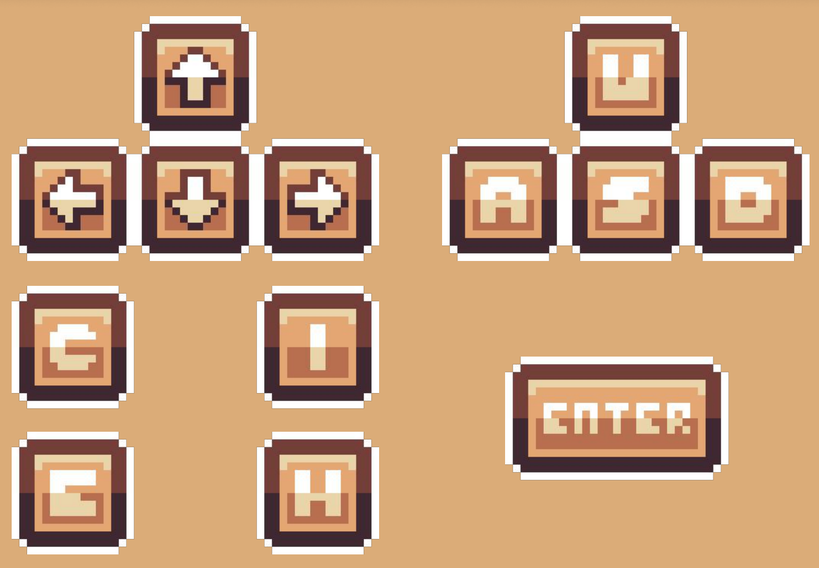
Spakbor Hills merupakan permainan versi sederhana yang diadaptasi dari permainan populer 'Stardew Valley'. Tujuan dari permainan ini adalah membantu pemain mengelola dan mengembangkan lahan pertanian mereka dengan bijak. Setiap tanaman dan hewan memiliki atribut dan kemampuan yang berbeda-beda. Pemain harus menanam tanaman dan merawat hewan dengan tepat agar pertanian di Spakbor Hills tumbuh subur dan menghasilkan hasil panen yang optimal.

HOW TO INSTALL

1. **Clone** repository Github
2. Buka dalam folder **IF2010-Tubes-OOP-Kel11**
3. Buka folder menggunakan **IDE** seperti **Visual Studio Code**
4. Buka terminal kalian dengan root folder **IF2010-Tubes-OOP-Kel11**
5. Ketikkan **gridlew run** jika menggunakan CMD Windows atau **./gridlew run** jika menggunakan MacOs/Linux/Powershell



HOW TO PLAY



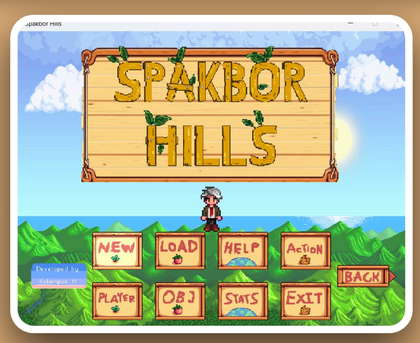
Untuk memainkan permainan Spakbor Hills ini, gunakan *arrow key* dan *keypad* **W, A, S, D** untuk berpindah **ke atas, bawah, kanan, dan kiri**. Gunakan *keypad* **C** untuk membuka ***cheat menu***, keypad **I** untuk membuka ***inventory***, dan **Enter** untuk melakukan ***interact*** dengan *interactable object*. Selain itu, terdapat pula *keypad* **E** yang berfungsi untuk melakukan ***equip*** dan *keypad* **H** untuk melakukan ***harvesting***.

GAMEPLAY

MAIN MENU

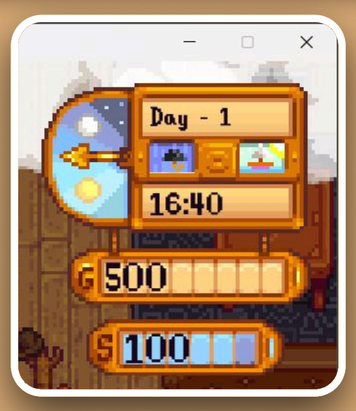
Pada pertama kali *game* dijalankan, akan ditampilkan *main menu* yang berisi *new, load, help* dan *exit*

PAUSE MENU



Pada menu *pause* ini dijalankan, akan ditampilkan *menu* yang berisi ***new, load, help, player info, obj, stats, action, exit,*** **dan** ***credits***.

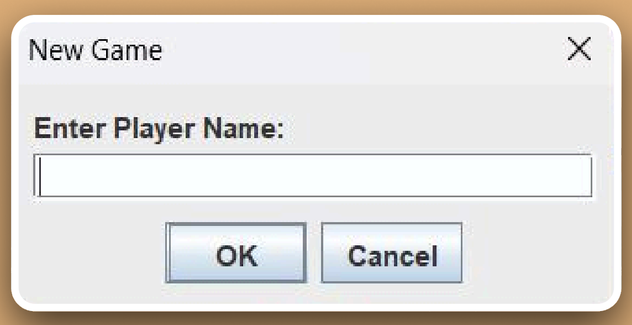
ENERGI, TIME, GOLD



Menampilkan **energi, time** dan **gold** yang dimiliki oleh *player*

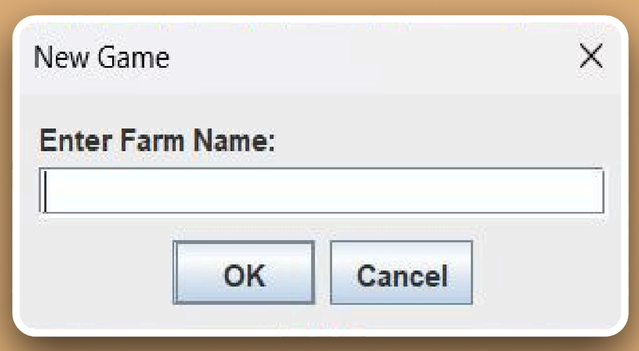
INPUTAN

INPUT NAMA PLAYER



PILIH GENDER

INPUT NAMA FARM



Player akan diminta inputan berupa **nama player, pilih gender dan input nama farm**. Untuk disimpan ke dalam *player info*

GAMEPLAY

FARM MAP

Pada pertama kali *game* dijalankan, akan ditampilkan *main menu* yang berisi *new, load, help* dan *exit*

HOUSE MAP

Pada pertama kali *game* dijalankan, akan ditampilkan *main menu* yang berisi *new, load, help* dan *exit*

SHIPPING BIN

Pada pertama kali *game* dijalankan, akan ditampilkan *main menu* yang berisi *new, load, help* dan *exit*

INVENTORY

Pada pertama kali *game* dijalankan, akan ditampilkan *main menu* yang berisi *new, load, help* dan *exit*

WORLD MAP

Pemain dapat memilih berbagai jenis world map yang dapat dikunjungi. Pada setiap world map dapat dilakukan aktivitas yang beragam. Pilihan world map antara lain :

GAMEPLAY

WORLD MAP

World Map merupakan daerah di luar yang dapat dikunjungi. World Map terdiri dari **tempat tinggal NPC, *Forest River, Mountain Lake, Ocean,* dan *Store***.

CAROLINE

MOUNTAIN LAKE

FOREST RIVER

PERRY

OCEAN

DASCO

STORE

ABIGAIL

MAYOR TADI

GAMEPLAY

ACTION

TILLING

RECOVER LAND

PLANTING

WATERING

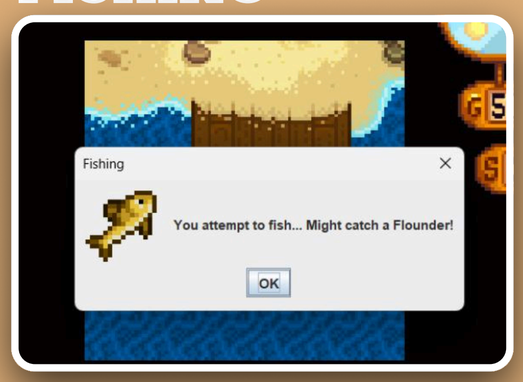
HARVESTING

EATING

SLEEPING

COOKING

FISHING



PROPOSING

MARRY

WATCHING

VISITING

CHATIING

GIFTING

GAMEPLAY

BONUS : FURNITURE

Pada *house map* dapat dilihat bahwa terdapat *furniture - furniture* yang terpajang di dalam rumah. Di antaranya adalah 3 jenis ***bed*** (Single, Queen, dan King), ***Stove***, dan juga ***Television***

BONUS : KEY HANDLER

Seperti yang dijelaskan pada *section '**how to play**'* di booklet ini. Telah diimplementasikan *key handler* untuk mempermudah permainan

BONUS : EASTER EGG

Terdapat **6 NPC** yang ada di *easter egg* ini. Pengen tau gimana isinya? Gas cobain!

BONUS : GRAFIK USER INTERFACE

Jika kamu melihat tampilan **Spakbor Hills** yang sangat amat memanjakan mata dan memudakan pemain dalam bermain, maka kamu sedang merasakan implementasi **GUI** di dalam game ini

JOB DESCRIPTION

Hussshh Kudaaaa ..... Tubeeszzz Tubesz..... Tubezz .....

beGadangGGG yesZZ, kelAZzz nO!

18223010 – Vandega Arozan Musholine

CODING

- Mengerjakan *code* bagian Fishing, Proposing, Marriage, Optional Action UI, WorldMap

DOKUMEN

- Membantu membuat *draft* booklet dengan mengisi kebutuhan konten di dalamnya

18223022 – Rayhan Hidayatul Fikri

CODING

- Mengerjakan *code* bagian Inventory, Items, Shipping Bin
- Mencari *assets* yang dibutuhkan

DOKUMEN

- Mengerjakan *initial class diagram* untuk menggambarkan projek keseluruhan
- Membantu membuat *draft* booklet dengan mengisi kebutuhan konten di dalamnya
- Membuat booklet beserta seluruh desain di dalamnya

JOB DESCRIPTION

18223042 - Darryl Rayhananta Adenan

CODING

- Mengerjakan *code* bagian Farm, FarmMap, Time, Season, Weather, Tile Management
- Melakukan penyempurnaan dan melengkapi *code*
- Mencari *assets* yang dibutuhkan

DOKUMEN

- Mengerjakan *initial class diagram* untuk menggambarkan projek keseluruhan
- Membuat dokumen *Item List*

18223066 - Nazwan Siddqi Muttaqin

CODING

- Mengerjakan *code* bagian Main, Player, Abstract Classes, GameManager, GameMenu
- Melakukan penyempurnaan dan melengkapi *code*
- Mencari *assets* yang dibutuhkan
- Mengimplementasikan GUI

DOKUMEN

- Mengerjakan *initial class diagram* untuk menggambarkan projek keseluruhan

18223100 - Indana Aulia Ayundazulfa

CODING

- Mengerjakan *code* bagian NPC, Interaction, Action Mechanisms, Cooking, Recipes

DOKUMEN

- Mengerjakan *initial class diagram* untuk menggambarkan projek keseluruhan
- Membantu mengisi konten di dalam booklet

INITIAL CLASS DIAGRAM

Farm
- farmName : String
- player : Player
- farmMap : FarmMap
- time : GameTime
- day : Integer
- season : String
- weather : String

+ getFarmName() : String
+ getPlayer() : Player
+ getFarmMap() : FarmMap
+ advanceTime(GameTime) : void
+ nextDay() : Integer
+ changeWeather(String) : void

GameTime
tersedia di full version

tersedia di full version

Items
<<abstract class>>
- name : String
- type : String
- quantity : Integer

+ getName() : String
+ getType() : String
+ getQuantity() : Integer
+ setName(String) : void
+ setType(String) : void
+ setQuantity(Integer) : void

Seeds
tersedia di full version

tersedia di full version

Equipment
tersedia di full version

tersedia di full version

Misc
tersedia di full version

tersedia di full version

Crops
tersedia di full version

tersedia di full version

Fish
tersedia di full version

tersedia di full version

Food
tersedia di full version

tersedia di full version

Recipe
tersedia di full version

tersedia di full version

Cooking
tersedia di full version

tersedia di full version

Player
- playerName : String
- gender : String
- energy : Integer
- MAX_ENERGY : Integer
- MIN_ENERGY : Integer
- farmName : String
- partner : NPC
- gold : Integer
- inventory : Inventory

+ getPlayerName() : String
+ getGender() : String
+ getEnergy() : String
+ getFarmName() : String
+ getPartner() : NPC
+ getGold() : Integer
+ getInventory() : Inventory
+ getPlayerLoc() : Location
+ setPlayerName(String name) : void
+ setGender(String gender) : void
+ setEnergy(Integer energy) : void
+ setFarmName(String name) : void
+ setPartner(NPC npc) : void
+ setGold(Integer gold) : void
+ setInventory(Inventory inventory) : void
+ setPlayerLoc(Location loc) : void
+ increaseEnergy(Integer amount) : void
+ decreaseEnergy(Integer amount) : void
+ addGold(Integer gold) : void
+ substractGold(Integer gold) : Integer
+ hasItem(String item) : boolean
+ addItemToInventory(Item item) : void
+ removeItemFromInventory(Item item) : void
+ eating(Items edible) : void
+ chatting(NPC npc) : void
+ gifting(NPC npc, Items gift) : void
+ moving(String location) : void
+ openInventory() : void
+ showTime() : void
+ showLocation() : void
+ proposing(NPC npc) : void
+ isProposeable(NPC npc) : boolean
+ marry(NPC npc) : void
+ canMarry(NPC npc) : boolean

Inventory
- items : Map<Items, Integer>

+ addItems(Items) : void
+ removeItems(Items) : void
+ checkInventory() : Map<Items, Integer>

Edible
<<interface>>
+ getEnergy() : Integer

Fishing
tersedia di full version

tersedia di full version

Action
<<abstract class>>
- actionName : String
- energyRequired : Integer
- timeRequired : Integer

+ getName() : String
+ getEnergyRequired() : Integer
+ getTimeRequired() : Integer
+ setName(String) : void
+ setEnergyRequired(Integer) : void
+ setTimeRequired(Integer) : void

WorldMap
tersedia di full version

tersedia di full version

Map
<<abstract class>>
- name : String
- tiles : Tiles
- MapWidth : Integer
- MapLength : Integer

+ getName() : String
+ getTiles() : Tiles[][]
+ getMapWidth() : Integer
+ getMapLength() : Integer
+ setName(String) : void
+ setTiles(Tiles[][]) : void
+ setMapWidth(Integer) : void
+ setMapLength(Integer) : void
+ generateMap() : void
+ displayMap() : void

DeployedObject
<<abstract class>>
- name : String
- type : String
- width : Integer
- length : Integer

+ getName() : String
+ getType() : String
+ getWidth() : Integer
+ getLength() : Integer
+ setName(String) : void
+ setType(String) : void
+ setWidth(Integer) : void
+ setLength(Integer) : void

NPC
- npcName : String
- heartPoints : Integer
- maxHeartPoints : Integer
- lovedItems : List<Items>
- likedItems : List<Items>
- hatedItems : List<Items>
- relationshipStatus : String

+ getNPCName() : String
+ getHeartPoints() : Integer
+ getlovedItems() : List<Items>
+ getLikedItems() : List<Items>
+ getHatedItems() : List<Items>
+ getRelationshipStatus() : String
+ setNPCName(String) : void
+ setLovedItems(List<Items>) : void
+ setLikedItems(List<Items>) : void
+ setHatedItems(List<Items>) : void
+ setRelationshipStatus(String) : void
+ increaseHeartPoints(Integer) : void
+ decreaseHeartPoints(Integer) : void
+ interact() : void

ProposalRing

Point
tersedia di full version

tersedia di full version

Tiles
tersedia di full version

tersedia di full version

Pond

ShippingBins
tersedia di full version

tersedia di full version

FarmMap
tersedia di full version

tersedia di full version

TV
tersedia di full version

tersedia di full version

TAUTAN FULL VERSION

House
- bed : Bed
- stove : Stove
- tv : TV

+ chooseBed(Bed) : void
+ randomizeHouse() : void

Furniture
<<abstract class>>
- type : String

+ interact() : void

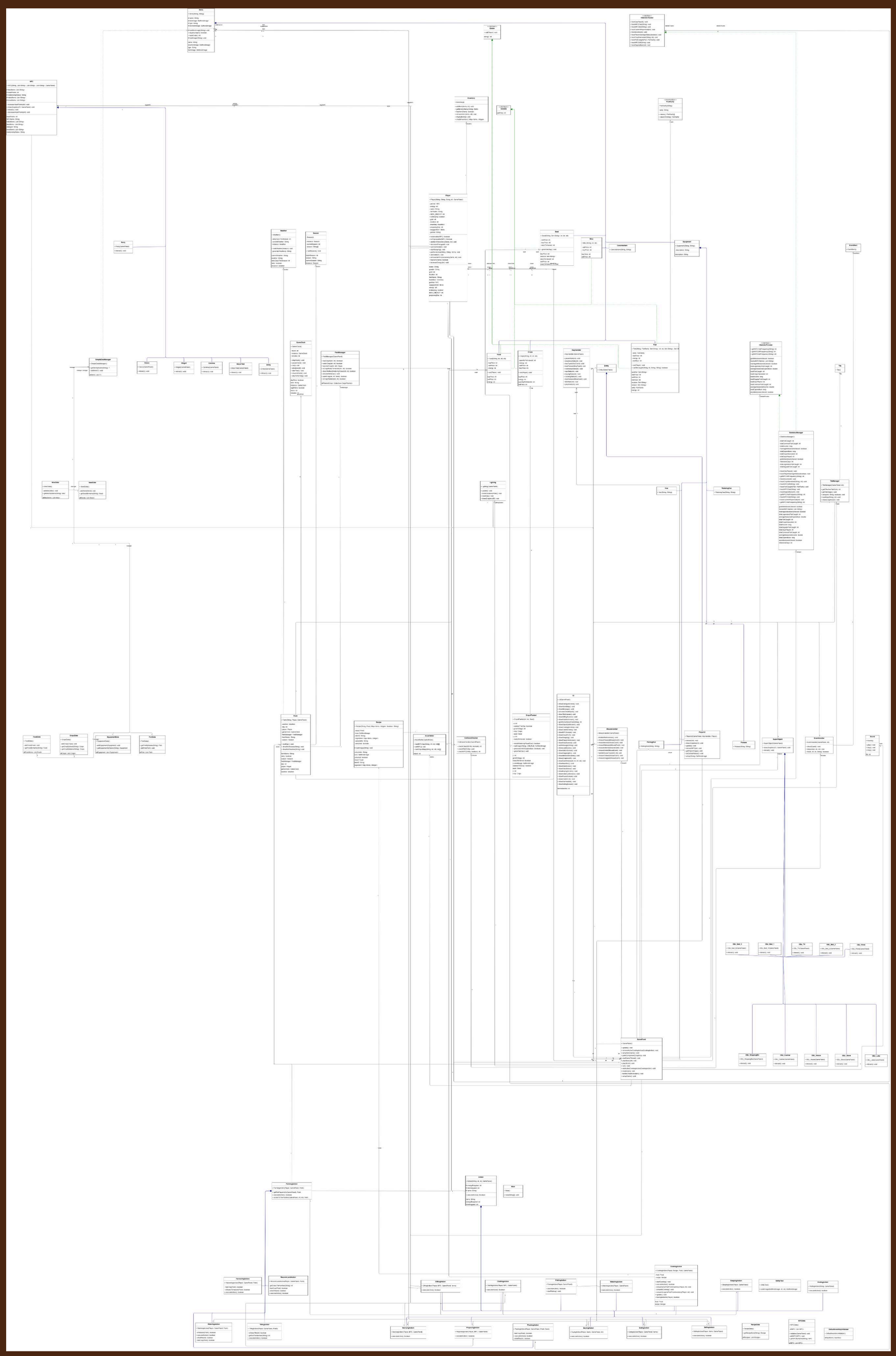
Bed
tersedia di full version

tersedia di full version

Stove
tersedia di full version

tersedia di full version

FINAL CLASS DIAGRAM

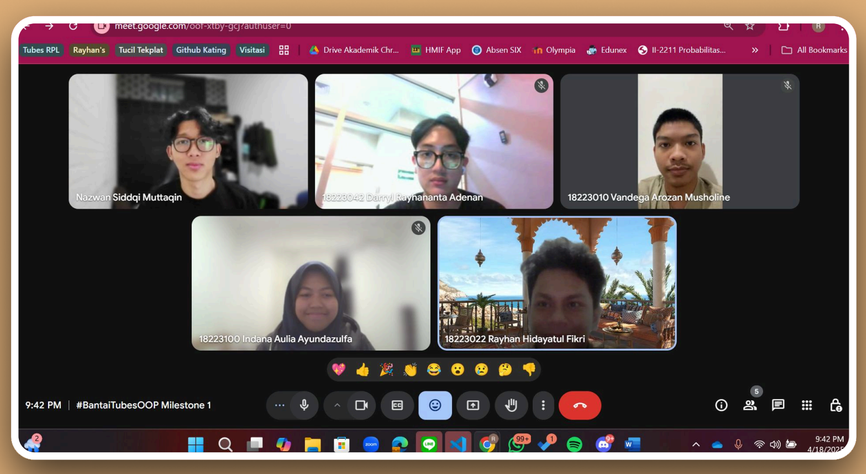


*Silakan kunjungi tautan untuk melihat diagram secara jelas

TAUTAN FULL VERSION

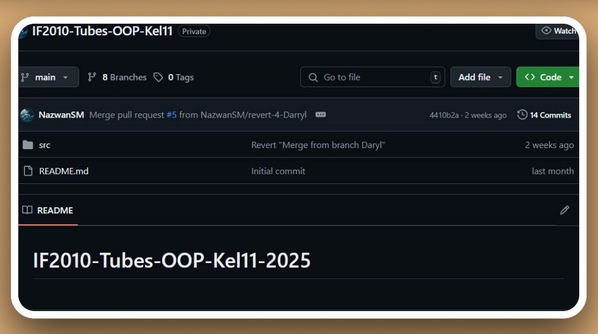
DEVELOPMENT PROCESS (1)

DEBUT MEET-UP 1.0



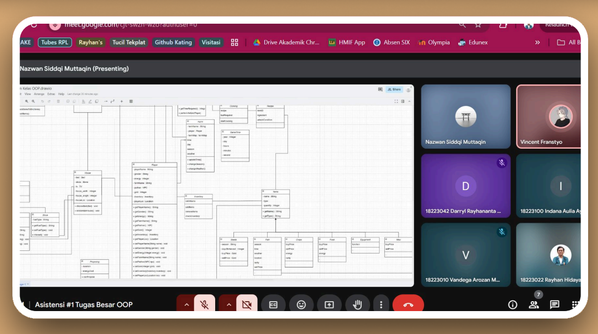
Sebelum membantai tubes ini, kami melakukan *meet* pertama kami untuk menyamakan pemahaman. Di *meet* ini, Indi (salah satu anggota) mencoba menceritakan alur game 'Stardew Valley' sebagai referensi kami.

INISIALISASI GITHUB



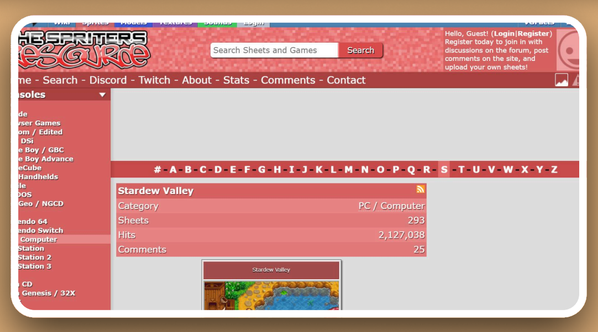
Setelah itu, salah satu anggota kelompok mulai menginisiasi pembuatan *repository* Github.

ASISTENSI PERTAMA



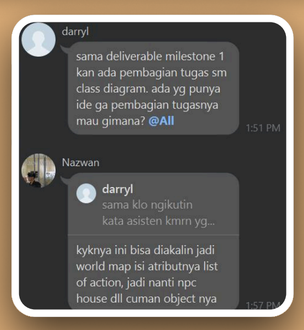
Untuk memastikan seluruh kekhawatiran kami, kami melakukan asistensi bersama asisten.

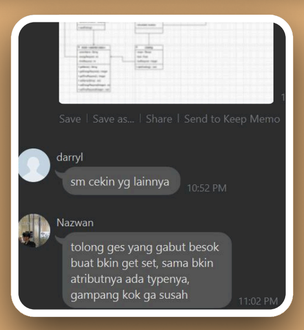
CARI RESOURCE



Nyambi ngerjain *class diagram*, kami mulai mencicil mencari *assets* yang dibutuhkan selama pengerjaan. Soalnya kami pengen pakai GUI, **#BiarKeren**

REVISI REVISI REVISI

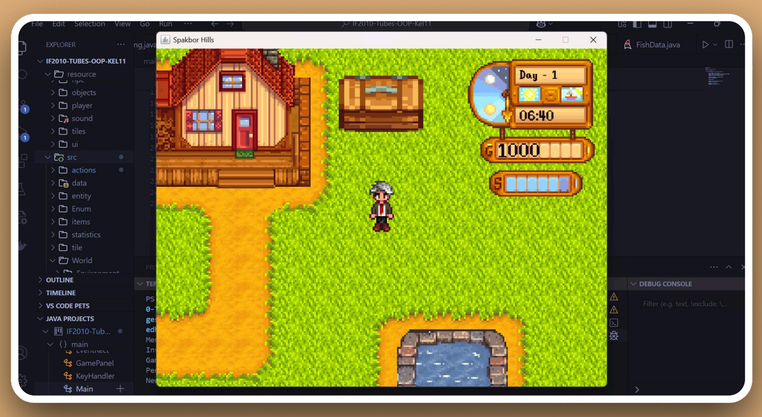




Selama mengerjakan *class diagram* maha besar ini, kami melakukan berkali - kali revisi agar *class diagram* sesuai dengan kebutuhan.

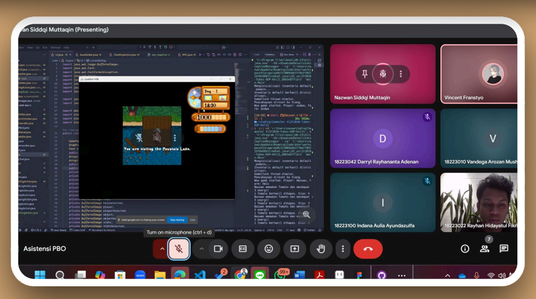
DEVELOPMENT PROCESS (2)

PROGRESS SETELAH SEKIAN LAMA



Setelah ‘kerja rodi’ dan nyambi berkelahi dengan 5 tubes lainnya, akhirnya game kami udah muncul ginian. *So Happy*!!! Semua orang **bergembira** akan hal ini. Bangga juga bisa mainin game kaya ‘Stardew Valley’ tapi versi anak STI. **#STISerbaBisa**

ASISTENSI LAGI



Karena beberapa *feature* kami telah berhasil, kami melakukan asistensi untuk melihat pendapat dan menerima masukan dari Ka Vincent. Kami dapat **apresiasi bagus** dari asisten kami :)

MEET UP DEMI TUBESSSS

Karena udah H-2 *deadline* kami memutuskan untuk melakukan **hackathon** di Bagi Kopi Ciumbuleuit

APA ITU TIDURRR???!!

Duhh, jangan tanya anak IF dan STI “sudah berapa jam tidur nya?”

Kita mah **Tubes Number 1**

BOOOKLEEEEEETTTTT

Begadang tuh B-nya *Booklet*. Anw, di sini kami cukup mengesalkan diri sendiri karena salah ukuran kertas. Jadi kami revisi ulang deh....

KESAN & PESAN

< 99+ #BantaiTubesOOP

SpakborAdmin

Jadi gimana ? Berhasil ngebantai ga ini?

Derill

Berhasil dong min, gaskenn udah gacor ini😜

Azwerr

Infokan loker game developer area bandung, Min!

Egaa

Terima kasih bagkop, ITB dan seluruh tempat yang menampung kami

Reyy

Pesan dari tubes ini : Perbanyak tidur biar ga mimisan😱

Indii

Temen - temen yang lain jangan lupa kelas yah😡