

MILESTONE 2

Kelompok: keturunan(X, Bagus)

Kelas: K02

List Anggota Kelompok:

1. Salsabiila - 13522062
2. Shazya Audrea Taufik - 13522063
3. Marzuli Suhada M. - 13522070
4. Bagus Sambega Rosyada - 13522071
5. Raden Francisco Trianto B. - 13522091

PROGRESS

1. COMPLETED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	Wilayah	13522063
2.	Map	13522062

2. ONGOING TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	Initiating	13522091
2.	Draft	13522071
3.	Attack	13522063
4.	Player	13522070
5.	End turn	13522070
6.	Move	13522062

3. UNSTARTED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	Risk	13522071

RANCANGAN FAKTA

1. Map

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1.	northAmerica(X)	Wilayah X berada pada benua Amerika Utara
2.	europa(X)	Wilayah X berada pada benua Eropa
3.	asia(X)	Wilayah X berada pada benua Asia
4.	southAmerica(X)	Wilayah X berada pada benua Amerika Selatan
5.	africa(X)	Wilayah X berada pada benua Afrika
6.	australia(X)	Wilayah X berada pada benua Australia
7.	:dynamic(TotalTentara/2)	Jumlah tentara dalam suatu wilayah

2. Initiating

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1.	playerAmount(X)	X adalah jumlah pemain
2.	player(X)	X adalah nama pemain
3.	playerOrder(X)	X adalah list urutan pemain mulai dari paling pertama menuju paling terakhir Contoh [bagas, ibu, ayah], bagas pemain giliran pertama, ayah giliran terakhir
4.	playerTroops(X, Y)	X adalah jumlah tentara milik pemain Y
5.	playerRoles(X)	X adalah list berisi pasangan Nama dengan hasil pelemparan dadu, Contoh : [[7, ayah], [11, bagas], [9, ibu]]

3. End Turn

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1.	player(X)	Fakta tentang pemain
2.	playerTerritories(X, Y)	Fakta tentang wilayah Y yang dikuasai oleh pemain X
3.	territory(X, Y, Z)	Fakta dimana X adalah pemainnya, Y adalah wilayahnya dan Z adalah tentara yang dimiliki saat ini
4.	addTroops(X, Y, Z)	Fakta dimana X adalah pemainnya, Y adalah wilayahnya dan Z adalah tentara tambahan yang didapatkan
5.	bonusTroops(Y, Z)	Fakta dimana Y adalah wilayahnya dan Z adalah bonus tentaranya

4. Draft

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1.	playerTerritory(X, Y)	Player X memiliki wilayah Y
2.	initialArmy(X, Y)	Banyak tentara (Y) di wilayah (X) sebe

5. Move

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1.	$\text{:-dynamic(TotalTentara/2)}$	Jumlah tentara dalam suatu wilayah

6. Attack

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1.	$\text{:-dynamic(pemilik/2)}$	Menyatakan pemilik daerah.
2.	$\text{:-dynamic(totalTentara/2)}$	Menyatakan total tentara pada suatu daerah.

3.	<code>:-dynamic(currentPlayer/1)</code>	Mengakses giliran pemain.
4.	<code>neighbors(Code, [Neighbors])</code>	Menyatakan daerah yang dapat diserang (daerah tetangga).

7. Risk

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1.	<code>ListRisk(X)</code>	Jenis risk yang ada
2.	<code>currentRisk(X, Y)</code>	Return jenis risk Y yang dimiliki player X

8. Wilayah

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1.	<code>locationDetail(Code, Name, [Tetangga])</code>	Menyatakan detail lokasi. Code menyatakan kode lokasi, Name menyatakan nama lokasi, Tetangga menyatakan negara tetangga (dalam bentuk list).
2.	<code>:-dynamic(pemilik/2)</code>	Menyatakan pemilik lokasi (dynamic)
3.	<code>:-dynamic(totalTentara/2)</code>	Menyatakan total tentara pada lokasi

9. Player

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1.	<code>player(X)</code>	Fakta tentang pemain X
2.	<code>namaPlayer(X, P)</code>	Fakta tentang nama player X
3.	<code>playerTerritories(X, Y)</code>	Fakta tentang wilayah Y (dalam bentuk list) yang dikuasai oleh pemain X
4.	<code>territory(X, Y, Z)</code>	Fakta dimana X adalah pemainnya, Y adalah wilayahnya dan Z adalah tentara yang dimiliki saat ini
5.	<code>addTroops(X, Y, Z)</code>	Fakta dimana X adalah pemainnya, Y

		adalah wilayahnya dan Z adalah tentara tambahan yang didapatkan
--	--	---

RANCANGAN RULE

1. Map

No	Rule	Deskripsi (jika ada)
1.	displayMap	Menampilkan peta pada layar yang terdiri atas nama wilayah dan jumlah tentaranya, batas antara benua, dan jalur penghubung wilayah

2. Initiating

No	Rule	Deskripsi (jika ada)
1.	resetGame	Melakukan reset game, yaitu menghapus semua fakta yang ada pada game
2.	askPlayerAmount	Meminta jumlah pemain
3.	askPlayerNames	Meminta nama pemain
4.	getPlayerOrder	Mendapatkan urutan pemain
5.	displayPlayerOrder	Menampilkan urutan giliran pemain
6.	displayPlayerRoles	Menampilkan hasil pelemparan dadu semua pemain
7.	roleDice(X, Y)	Pemain X melakukan pelemparan 2 dadu dengan hasil Y
8.	chooseTerritory(X, Y)	Pemain X memilih wilayah Y yang akan dikuasai
9.	distributeTroops(X, Y, Z)	Pemain X memilih wilayah Y untuk didistribusikan tentara sejumlah Z
10.	turnDistribute(X)	Melakukan giliran mendistribusi tentara pemain X
11.	turnPickTerritory(X)	Melakukan giliran pemilihan wilayah pemain X

12.	autoDistribute(X)	Melakukan pendistribusian tentara secara otomatis
-----	-------------------	---

3. End Turn

No	Rule	Deskripsi (jika ada)
1.	endTurn	Fungsi untuk mengakhiri giliran
2.	nextPlayer(x)	Fungsi untuk menampilkan player selanjutnya

4. Draft

No	Rule	Deskripsi (jika ada)
1.	draft(X, Y)	Menambahkan sebanyak Y tentara tambahan di wilayah X
2.	addArmy(X, Y, Z)	Player X menambahkan sebanyak Y army ke territory Z

5. Move

No	Rule	Deskripsi (jika ada)
1.	move(X1, X2, Y)	Memindahkan tentara sebanyak Y dari wilayah X1 ke wilayah X2
2.	validNumOfTroop(X)	Mengecek apakah jumlah tentara valid atau tidak
3.	validTerritory(X)	Mengecek apakah wilayah tersebut valid (dimiliki oleh pemain yang akan melakukan move)
4.	validNumOfMove	Mengecek apakah masih bisa dilakukan pemindahan tentara atau tidak

6. Attack

No	Rule	Deskripsi (jika ada)
----	------	----------------------

1.	printList(List)	Menampilkan list dengan format tertentu (daerah yang dapat diserang).
2.	checkAttackableTerritory(X)	Mengecek daerah tetangga.
3.	getElement(List, Index)	Mencari elemen dengan index tertentu.
4.	battle(AttackerTerritory, DefenderTerritory, NumAttacker)	Mekanisme battle (jumlah dadu dan sebagainya).
5.	throwDice(N, List)	Melempar dadu dengan random dan memasukkannya dalam list.
6.	printDice(List)	Menampilkan hasil random dadu.
7.	sumList(List)	Menjumlahkan hasil random dadu
8.	moveArmies(AttackerTerritory, DefenderTerritory, NumArmies, Attacker, Defender)	Mekanisme pemindahan kekuasaan.
9.	attack	Mekanisme attack secara keseluruhan.

7. Risk

No	Rule	Deskripsi (jika ada)
1.	risk	Mengambil fungsi risk secara acak
2.	randomRisk(X, Y)	Mengambil random risk Y untuk player X
3.	ceasefire(X)	Hingga giliran berikutnya, wilayah pemain tidak dapat diserang oleh lawan.
4.	superSoldier(X, Y)	Hingga giliran berikutnya, semua hasil lemparan dadu saat penyerangan dan pertahanan akan bernilai 6.
5.	auxTroop(X, Y)	Pada giliran berikutnya, tentara tambahan yang didapatkan pemain akan bernilai 2 kali lipat.
6.	rebel(X, Y)	Salah satu wilayah acak pemain akan berpindah kekuasaan menjadi milik lawan (acak).
7.	randomAreaRebel(X, Y)	Randomize rebel

8.	diseaseOutbreak(X)	Semua hasil lemparan dadu saat penyerangan dan pertahanan hingga giliran berikutnya akan bernilai 1.
9.	supplyIssue(X)	Pemain tidak mendapatkan tentara tambahan pada giliran berikutnya.

8. Wilayah

No	Rule	Deskripsi (jika ada)
1.	checkLocationDetail(x)	Fitur memeriksa detail setiap wilayah (kode, nama, pemilik, jumlah tentara, dan tetangga).
2.	writeList(L)	Menuliskan list dengan dipisahkan oleh koma dan tanpa kurung.
3.	writeListTail(T)	Fungsi pendukung writeList.

9. Player

No	Rule	Deskripsi (jika ada)
1.	checkPlayerDetail(x)	Fungsi untuk menampilkan detail kondisi pemain terkini
2.	checkPlayerTerritories(x)	Fungsi untuk menampilkan wilayah yang dikuasai pemain saat ini
3.	checkIncomingTroops(x)	Fungsi untuk menampilkan jumlah tentara tambahan pada giliran selanjutnya