

**LAPORAN TUGAS BESAR**  
**IF2121 - LOGIKA KOMPUTASIONAL**  
**GLOBAL CONQUEST: BATTLE FOR SUPREMACY**



**Kelompok 40 “Keturunan(X, Bagas).”**

Salsabiila	13522062
Shazya Audrea Taufik	13522063
Marzuli Suhada M	13522071
Bagas Sambega Rosyada	13522071
Raden Francisco Trianto B.	13522091

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA**  
**INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG**

**2023**

## Daftar Isi

<b>Daftar Isi.....</b>	<b>1</b>
<b>BAB I COMMAND.....</b>	<b>2</b>
1.1 displayMap.....	2
1.1.1 Kegunaan.....	2
1.1.2 Skenario.....	2
1.2 startGame.....	2
1.2.1 Kegunaan.....	2
1.2.2 Skenario.....	2
1.3 takeLocation(X).....	3
1.3.1 Kegunaan.....	3
1.3.2 Skenario.....	3
1.4 placeTroops(X, Y).....	4
1.4.1 Kegunaan.....	4
1.4.2 Skenario.....	4
1.5 placeAutomatic.....	4
1.5.1 Kegunaan.....	4
1.5.2 Skenario.....	4
1.6 endTurn.....	5
1.6.1 Kegunaan.....	5
1.6.2 Skenario.....	5
1.7 draft(X, Y).....	5
1.7.1 Kegunaan.....	5
1.7.2 Skenario.....	5
1.8 move(X1, X2, Y).....	6
1.8.1 Kegunaan.....	6
1.8.2 Skenario.....	6
1.9 attack.....	7
1.9.1 Kegunaan.....	7
1.9.2 Skenario.....	7
1.10 risk.....	9
1.10.1 Kegunaan.....	9
1.10.2 Skenario.....	9
1.11 checkLocationDetail(x).....	12
1.11.1 Kegunaan.....	12
1.11.2 Skenario.....	12
1.12 checkPlayerDetail(x).....	13
1.12.1 Kegunaan.....	13
1.12.2 Skenario.....	13
1.13 checkPlayerTerritories(x).....	13

1.13.1 Kegunaan.....	13
1.13.2 Skenario.....	13
1.14 checkIncomingTroops(x).....	14
1.14.1 Kegunaan.....	14
1.14.2 Skenario.....	14
<b>BAB II HASIL EKSEKUSI PROGRAM.....</b>	<b>15</b>
2.1 Alur Permainan.....	15
<b>BAB III LAMPIRAN.....</b>	<b>16</b>
3.1 Pembagian Kerja dan Persentase Pengerjaan.....	16
3.2 Link.....	16
Hasil implementasi program kami dapat dilihat dalam repository GitHub. Linknya adalah sebagai berikut:.....	16

## BAB I

### COMMAND

#### 1.1 displayMap

##### 1.1.1 Kegunaan

Command ini digunakan untuk menampilkan peta pada layar yang menunjukkan benua, wilayah, dan jumlah tentara di setiap wilayahnya.

##### 1.1.2 Skenario

No.	Skenario	Hasil yang seharusnya diberikan
1.	Pemain memanggil command	<pre>  ?- displayMap.  ##### #           North America           #           Europe           #           Asia           # # [NA1 (4)] - [NA2 (1)]             # [E1 (11)] - [E2 (4)]             # [A1 (1)] [A2 (13)] [A3 (3)]             # #----- -----[NA5 (2)]----- -----[A1 (1)] [A2 (13)] [A3 (3)]----- -----# # [NA3 (3)] - [NA4 (1)]             # [E3 (3)] - [E4 (2)]             # [A4 (3)] [A5 (4)]             # #----- -----[NA5 (2)]----- -----[A4 (3)] [A5 (4)]----- -----# # [SA1 (11)]                         # [AF2 (14)]                         # [A6 (1)] --- [A7 (2)]             # #  -----[SA2 (2)]----- -----[AF1 (3)]----- -----[A6 (1)] --- [A7 (2)]             # #                                     # [AF3 (2)]                                   # [A01 (7)] --- [A02 (13)]             # #                                     #                                   # [A01 (7)] --- [A02 (13)]             # #----- -----[AF1 (3)]----- -----[A6 (1)] --- [A7 (2)]             # #           South America           #           Africa           #           Australia           # #####  (15 ms) yes</pre>

#### 1.2 startGame.

##### 1.2.1 Kegunaan

Command dijalankan untuk memulai permainan. Game dimulai dengan memasukkan jumlah pemain, input nama pemain, dan melempar dadu untuk mencari urutan pemain. Setiap pemain mendapatkan tentara sesuai dengan jumlah pemain. 4 pemain mendapatkan 24 tentara masing-masing. 3 pemain mendapatkan 16 tentara masing-masing. 2 pemain mendapatkan 12 tentara masing-masing.

##### 1.2.2 Skenario

No.	Skenario	Hasil yang seharusnya diberikan
1.	Command dijalankan untuk memulai permainan	<pre>  ?- startGame.  Masukkan jumlah pemain: 5. Mohon masukkan angka antara 2 - 4. Masukkan jumlah pemain: 3.  Masukkan nama pemain 1: Dillon. Masukkan nama pemain 2: Bagus. Masukkan nama pemain 3: Fio.</pre>

		<p>Dillon melempar dadu dan mendapatkan 11.  Bagas melempar dadu dan mendapatkan 9.  Fio melempar dadu dan mendapatkan 8.</p> <p>Urutan pemain: Dillon - Bagas - Fio  Dillon dapat mulai terlebih dahulu.</p> <p>Setiap pemain mendapatkan 16 tentara.</p> <p>Giliran Dillon untuk memilih wilayahnya.</p> <p>(69 ms) yes</p>
2.		

### 1.3 takeLocation(X).

#### 1.3.1 Kegunaan

Command dilakukan untuk mengambil wilayah mula-mula. Wilayah yang dapat diambil adalah wilayah yang belum dikuasai.

#### 1.3.2 Skenario

No.	Skenario	Hasil yang seharusnya diberikan
1.	Command dijalankan untuk mengambil wilayah	<p>  ?- takeLocation(af3).</p> <p>Dillon mengambil wilayah AF3.</p> <p>Giliran Bagas untuk memilih wilayahnya.</p> <p>(69 ms) yes</p> <p>  ?- takeLocation(af3).</p> <p>Wilayah sudah dikuasai. Tidak bisa mengambil.</p> <p>Giliran Bagas untuk memilih wilayahnya.</p> <p>(69 ms) yes</p> <p>  ?- takeLocation(e1).</p> <p>Bagas mengambil wilayah E1.</p> <p>Giliran Fio untuk memilih wilayahnya.</p> <p>(69 ms) yes</p> <p>(dan seterusnya..)</p>
2.	Pengambilan wilayah terakhir	<p>  ?- takeLocation(sa2).</p> <p>Fio mengambil wilayah SA2.</p> <p>Seluruh wilayah telah diambil pemain.  Memulai pembagian sisa tentara.</p>

		Giliran Dillon untuk meletakkan tentaranya.  (69 ms) yes /* Lanjut ke pembagian sisa tentara */
--	--	--

## 1.4 placeTroops(X, Y).

### 1.4.1 Kegunaan

Dengan command ini, pemain dapat meletakkan tentara dengan jumlah yang diinginkan pada wilayah pilihannya.

### 1.4.2 Skenario

No.	Skenario	Hasil yang seharusnya diberikan
1.	Command dijalankan untuk meletakkan tentara	?- placeTroops(af3, 3).  Dillon meletakkan 3 tentara di wilayah AF3. Terdapat 5 tentara yang tersisa.  Giliran Dillon untuk meletakkan tentaranya.  (69 ms) yes
2.	Setelah semua pemain meletakkan sisa tentara, maka permainan dimulai	?- placeTroops(au2, 3).  Fio meletakkan 3 tentara di wilayah AU2. Seluruh tentara Fio sudah diletakkan.  Seluruh pemain telah meletakkan sisa tentara. Memulai permainan.  Sekarang giliran Player Bagus! Player Bagus mendapatkan...  /* Mekanisme giliran */

## 1.5 placeAutomatic.

### 1.5.1 Kegunaan

Command ini dapat mendistribusikan tentara secara acak (jumlah dan wilayah) dipilih secara random oleh sistem game.

### 1.5.2 Skenario

No.	Skenario	Hasil yang seharusnya diberikan
1.	Command otomatis meletakkan tentara secara acak	?- placeAutomatic.  Dillon meletakkan 2 tentara di wilayah A1. Dillon meletakkan 3 tentara di wilayah A4. Seluruh tentara Dillon sudah diletakkan.

		Giliran Bagas untuk meletakkan tentaranya.  (69 ms) yes
2.		

## 1.6 endTurn.

### 1.6.1 Kegunaan

Command mengakhiri giliran pemain dan dilanjutkan ke pemain selanjutnya.

Setiap awal giliran, pemain akan mendapatkan tentara tambahan sesuai dengan aturan.

### 1.6.2 Skenario

No.	Skenario	Hasil yang seharusnya diberikan
1.	Player Bagas memanggil endTurn lalu giliran berlanjut ke Player Fio. Player Fio memiliki 4 wilayah dan menguasai benua Afrika	?- endTurn.  Player Bagas mengakhiri giliran.  Sekarang giliran Player Fio! Player Fio mendapatkan 4 tentara tambahan.  (69 ms) yes
2.		

## 1.7 draft(X, Y).

### 1.7.1 Kegunaan

Command dilakukan untuk meletakkan tentara tambahan di wilayah teritori milik pemain dengan query draft(X, Y) dimana X merupakan wilayah teritori dan Y merupakan jumlah tentara yang ingin diletakan.

### 1.7.2 Skenario

No.	Skenario	Hasil yang seharusnya diberikan
1.	AU1 merupakan wilayah Player Fio terdapat 1 tentara awal di AU1 Player Fio	?- draft(au1, 3).  Player Fio meletakkan 3 tentara tambahan di AU1  Tentara total di AU1: 4 Jumlah Pasukan Tambahan Player Fio: 1

	memiliki 4 tentara tambahan	(69 ms) yes
2.	Meletakkan tentara di wilayah pemain lain	?- draft(a1, 3). Player Fio tidak memiliki wilayah A1 (69 ms) yes
3.	Pasukan yang diletakkan tidak mencukupi	?- draft(au1, 5). Player Fio meletakkan 5 tentara tambahan di AU1  Pasukan tidak mencukupi. Jumlah Pasukan Tambahan Player Fio: 4 draft dibatalkan. (69 ms) yes

## 1.8 move(X1, X2, Y).

### 1.8.1 Kegunaan

Command ini digunakan untuk memindahkan tentara dari satu wilayah X1 ke wilayah lain X2 sebanyak Y tentara. Jumlah minimal tentara yang tersisa di wilayah X1 adalah satu tentara dan dalam satu turn banyak pemindahan yang dapat dilakukan maksimum tiga kali.

### 1.8.2 Skenario

No.	Skenario	Hasil yang seharusnya diberikan
1.	AU1 dan AU2 merupakan wilayah Fio dan terdapat 4 tentara di AU1 dan 2 tentara di AU2	?- move(au1, au2, 3). Fio memindahkan 3 tentara dari AU1 ke AU2.  Jumlah tentara di AU1: 1 Jumlah tentara di AU2: 5 (69 ms) yes
2.	Jumlah tentara tidak valid	?- move(au1, au2, 4). Fio memindahkan 4 tentara dari AU1 ke AU2.  Tentara tidak mencukupi. pemindahan dibatalkan. (69 ms) yes
3.	Wilayah tidak valid karena tidak dimiliki Fio	?- move(a1, a2, 3). Fio tidak memiliki wilayah A1. pemindahan dibatalkan.



		(69 ms) yes
--	--	-------------

## 1.9 attack.

### 1.9.1 Kegunaan

Command ini digunakan untuk menyerang wilayah orang lain. Penyerangan dilakukan untuk merebut wilayah orang lain. Command ini hanya dapat dipanggil satu kali setiap giliran.

### 1.9.2 Skenario

No.	Skenario	Hasil yang seharusnya diberikan
1.	Kasus saat pemain penyerang menang.	<p>  ?- attack.</p> <p>Sekarang giliran Player Dillon menyerang.</p> <p>/* PETA */</p> <p>Pilihlah daerah yang ingin Anda mulai untuk melakukan penyerangan: A1.</p> <p>Player Dillon ingin memulai penyerangan dari daerah A1. Dalam daerah A1, Anda memiliki sebanyak 8 tentara.</p> <p>Masukkan banyak tentara yang akan bertempur: 6. Player Dillon mengirim sebanyak 6 tentara untuk berperang.</p> <p>/* PETA */</p> <p>Pilihlah daerah yang ingin Anda serang.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>E2</li> <li>A4</li> </ol> <p>Pilih: 1.</p> <p>Perang telah dimulai. Player Dillon Dadu 1: 6. Dadu 2: 3. Dadu 3: 2. Dadu 4: 3. Dadu 5: 1. Dadu 6: 4. Total: 19.</p> <p>Player Bagus Dadu 1: 5. Dadu 2: 3. Dadu 3: 2. Dadu 4: 6. Total: 16.</p> <p>Player Dillon menang! Wilayah E2 sekarang dikuasai oleh Player Dillon. Silahkan tentukan banyaknya tentara yang menetap di wilayah E2: 5.</p>

		<p>Tentara di wilayah A1: 3. Tentara di wilayah E2: 5.</p> <p>(69 ms) yes</p>
2.		<p>/* Mengikuti alur kasus sebelumnya */</p> <p>Perang telah dimulai. Player Dillon Dadu 1: 6. Dadu 2: 3. Dadu 3: 2. Dadu 4: 3. Dadu 5: 1. Dadu 6: 4. Total: 19.</p> <p>Player Bagas Dadu 1: 5. Dadu 2: 6. Dadu 3: 5. Dadu 4: 6. Total: 22.</p> <p>Player Bagas menang! Sayang sekali penyerangan Anda gagal :(.  Tentara di wilayah A1: 2. Tentara di wilayah E2: 4.</p> <p>(69 ms) yes</p>
3.	Daerah penyerangan tidak valid	<p>  ?- attack.</p> <p>Sekarang giliran Player Dillon menyerang.</p> <p>/* PETA */</p> <p>Pilihlah daerah yang ingin Anda mulai untuk melakukan penyerangan: A10.</p> <p>Daerah tidak valid. Silahkan input kembali.</p> <p>Pilihlah daerah yang ingin Anda mulai untuk melakukan penyerangan:</p>
4,	Banyak tentara tidak valid	<p>/* Mengikuti alur kasus sebelumnya */</p> <p>Player Dillon ingin memulai penyerangan dari daerah A1. Dalam daerah A1, Anda memiliki sebanyak 8 tentara.</p> <p>Masukkan banyak tentara yang akan bertempur: 9.</p> <p>Banyak tentara tidak valid. Silahkan input kembali.</p> <p>Masukkan banyak tentara yang akan bertempur:</p>
5.	Daerah yang diserang tidak valid	<p>/* Mengikuti alur kasus sebelumnya */</p> <p>/* PETA */</p> <p>Pilihlah daerah yang ingin Anda serang. 1. E2</p>

		<p>2. A4</p> <p>Pilih: 5.</p> <p>Input tidak valid. Silahkan input kembali.</p> <p>Pilih:</p>
--	--	---

## 1.10 risk.

### 1.10.1 Kegunaan

Command digunakan untuk mendapatkan *risk card* secara acak. pemain hanya dapat memanggilnya sekali tiap giliran. Jenis risk card termasuk *ceasefire order*, *super soldier serum*, *auxiliary troops*, *rebellion*, *disease outbreak*, dan *supply chain issue*.

### 1.10.2 Skenario

No.	Skenario	Hasil yang seharusnya diberikan
1.	Player Fio mendapatkan risk card CEASEFIRE ORDER	<p>  ?- risk.</p> <p>Player Fio mendapatkan risk card CEASEFIRE ORDER. Hingga giliran berikutnya, wilayah pemain tidak dapat diserang oleh lawan.</p> <p>(69 ms) yes</p> <p>/* Player Bagus melakukan attack pada wilayah Player Fio */</p> <p>  ?- attack.</p> <p>/* Mekanisme Attack */</p> <p>Pilihlah daerah yang ingin Anda serang.</p> <p>1. A2</p> <p>2. AU1 /* wilayah Player Fio */</p> <p>Pilih: 2.</p> <p>Tidak bisa menyerang! Wilayah ini dalam pengaruh CEASEFIRE ORDER.</p> <p>Pilih:</p>
2.	Player Fio mendapatkan risk card SUPER SOLDIER SERUM	<p>  ?- risk.</p> <p>Player Fio mendapatkan risk card SUPER SOLDIER SERUM. Hingga giliran berikutnya, semua hasil lemparan dadu saat penyerangan dan pertahanan akan bernilai 6.</p> <p>(69 ms) yes</p> <p>/* Player Fio Menyerang dalam Pengaruh SUPER SOLDIER SERUM */</p> <p>  ?- attack.</p>

		<p>/* Mekanisme Attack */  /* Player Fio (2 tentara) melawan Player Bagas (4 Tentara) */</p> <p>Tentara Fio dalam pengaruh SUPER SOLDIER SERUM.</p> <p>Perang telah dimulai.  Player Fio  Dadu 1: 6.  Dadu 2: 6.  Total: 12.</p> <p>Player Bagas  Dadu 1: 3.  Dadu 2: 3.  Dadu 3: 2.  Total: 8.</p> <p>Player Fio menang!  /* Lanjutan mekanisme Attack */</p> <p>/* Player Fio Diserang dalam Pengaruh SUPER SOLDIER SERUM */</p> <p>/* Mekanisme Attack */  /* Player Bagas (3 tentara) melawan Player Fio (1 Tentara) */</p> <p>Tentara Fio dalam pengaruh SUPER SOLDIER SERUM.</p> <p>Perang telah dimulai.  Player Bagas  Dadu 1: 2.  Dadu 2: 1.  Dadu 3: 2.  Total: 5.</p> <p>Player Fio  Dadu 1: 6.  Total: 6.</p> <p>Player Fio menang!  /* Lanjutan mekanisme Attack */</p>
3.	Player Fio mendapatkan risk card AUXILIARY TROOPS	<p>  ?- risk.</p> <p>Player Fio mendapatkan risk card AUXILIARY TROOPS.  Pada giliran berikutnya,  Tentara tambahan yang didapatkan pemain akan bernilai 2 kali lipat.</p> <p>(69 ms) yes</p> <p>/* Giliran Player Fio berikutnya */  /* Player Fio mendapat 8 tentara tambahan dalam keadaan normal */</p> <p>  ?- endTurn.</p> <p>Player Bagas mengakhiri giliran.</p> <p>Sekarang giliran Player Fio!  Player Fio mendapatkan AUXILIARY TROOPS!</p> <p>Player Fio mendapatkan 16 tentara tambahan.</p>

		(69 ms) yes
4.	Player Fio mendapatkan risk card REBELLION	<p>  ?- risk.</p> <p>Player Fio mendapatkan risk card REBELLION. Salah satu wilayah acak pemain akan berpindah kekuasaan menjadi milik lawan.</p> <p>Wilayah B2 sekarang dikuasai oleh Player Bagas.</p> <p>(69 ms) yes</p>
4.	Player Fio mendapatkan risk card DISEASE OUTBREAK	<p>  ?- risk.</p> <p>Player Fio mendapatkan risk card DISEASE OUTBREAK. Hingga giliran berikutnya, semua hasil lemparan dadu saat penyerangan dan pertahanan akan bernilai 1.</p> <p>(69 ms) yes</p> <p>/* Player Fio Menyerang dalam Pengaruh DISEASE OUTBREAK */</p> <p>  ?- attack</p> <p>/* Mekanisme Attack */</p> <p>/* Player Fio (3 tentara) melawan Player Dillon (1 Tentara) */</p> <p>Tentara Fio dalam pengaruh DISEASE OUTBREAK.</p> <p>Perang telah dimulai. Player Fio Dadu 1: 1. Dadu 2: 1. Dadu 3: 1. Total: 3.</p> <p>Player Dillon Dadu 1: 4. Total: 4.</p> <p>Player Dillon menang! /* Lanjutan mekanisme Attack */</p> <p>/* Player Fio Diserang dalam Pengaruh DISEASE OUTBREAK */</p> <p>/* Mekanisme Attack */</p> <p>/* Player Dillon (1 tentara) melawan Player Fio (3 Tentara) */</p> <p>Tentara Fio dalam pengaruh DISEASE OUTBREAK.</p> <p>Perang telah dimulai. Player Dillon Dadu 1: 5. Total: 5.</p> <p>Player Fio Dadu 1: 1. Dadu 2: 1. Dadu 3: 1. Total: 3.</p>

		<p>Player Dillon menang!</p> <p>/* Lanjutan mekanisme Attack */</p>
5.	<p>Player Fio mendapatkan risk card SUPPLY CHAIN ISSUE</p>	<p>  ?- risk.</p> <p>Player Fio mendapatkan risk card SUPPLY CHAIN ISSUE.</p> <p>Pada giliran berikutnya, pemain tidak mendapatkan tentara tambahan.</p> <p>(69 ms) yes</p> <p>/* Giliran Player Fio berikutnya */</p> <p>  ?- endTurn.</p> <p>Player Bagas mengakhiri giliran.</p> <p>Sekarang giliran Player Fio!</p> <p>Player Fio terdampak SUPPLY CHAIN ISSUE!</p> <p>Player Fio tidak mendapatkan tentara tambahan.</p> <p>(69 ms) yes</p>

### 1.11 checkLocationDetail(x).

#### 1.11.1 Kegunaan

Command ini menunjukkan detail lokasi yang meliputi kode, nama, pemilik, jumlah tentara, dan tetangga.

#### 1.11.2 Skenario

No.	Skenario	Hasil yang seharusnya diberikan
1.	Melihat detail wilayah NA1	<p>  ?- checkLocationDetail(na1).</p> <p>Kode : NA1</p> <p>Nama : Greenland</p> <p>Pemilik : Bagas</p> <p>Total Tentara : 4</p> <p>Tetangga : Mexico, Kanada, Amerika Serikat</p> <p>(69 ms) yes</p>

### 1.12 checkPlayerDetail(x).

#### 1.12.1 Kegunaan

Command ini digunakan untuk melihat detail player secara umum yang mencakup nama, benua tempat wilayah yang dikuasai, total wilayah, total tentara aktif, serta total tentara tambahan

**1.12.2 Skenario**

No.	Skenario	Hasil yang seharusnya diberikan
1.	Melihat detail player P2	<pre>  ?- checkPlayerDetail(p2).  PLAYER P2  Nama      : Fio Benua     : Afrika, Asia, Australia Total Wilayah : 13 Total Tentara Aktif : 23 Total Tentara Tambahan: 0  (69 ms) yes</pre>

**1.13 checkPlayerTerritories(x).****1.13.1 Kegunaan**

Command ini digunakan untuk melihat detail wilayah yang dimiliki player beserta jumlah tentara yang terdapat pada wilayah tersebut.

**1.13.2 Skenario**

No.	Skenario	Hasil yang seharusnya diberikan
1.	Melihat detail teritori player P3	<pre>  ?- checkPlayerTerritories(p3). Nama      : Bagas  Benua Amerika Selatan (2/2) SA1 Nama      : Brazil Jumlah tentara : 11  SA2 Nama      : Argentina Jumlah tentara : 1  Benua Amerika Utara (2/5) NA2 Nama      : Amerika Serikat Jumlah tentara : 3  NA3 Nama      : Mexico Jumlah tentara : 5  (69 ms) yes</pre>

**1.14 checkIncomingTroops(x).****1.14.1 Kegunaan**

Command ini digunakan untuk menampilkan detail mengenai tentara tambahan yang akan didapatkan player tersebut.

**1.14.2 Skenario**

No.	Skenario	Hasil yang seharusnya diberikan
1.	Melihat detail tentara tambahan player P2	<pre>  ?- checkIncomingTroops(p2).       Nama                : Fio       Total wilayah       : 13       Jumlah tentara tambahan dari wilayah : 6       Bonus benua australia : 2       Bonus benua asia      : 5       Bonus benua afrika    : 2       Total tentara tambahan : 15        (69 ms) yes</pre>



## BAB II

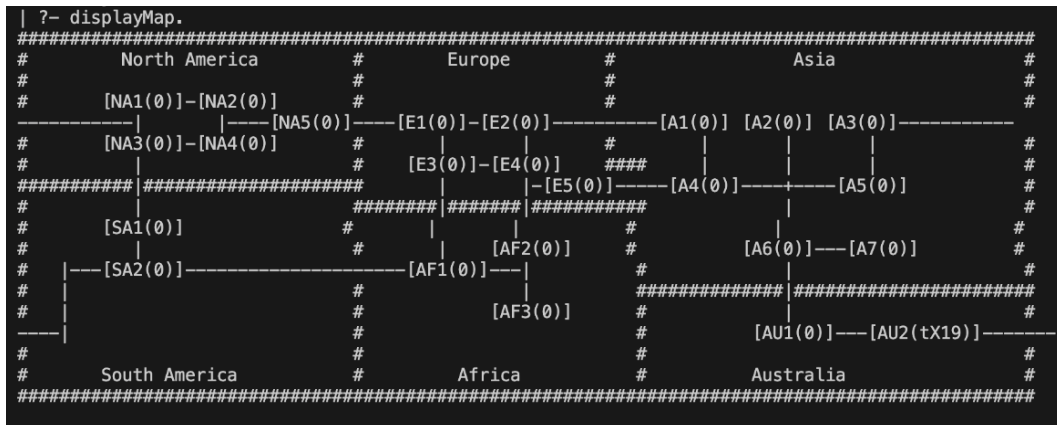
### HASIL EKSEKUSI PROGRAM

#### 2.1 Alur Permainan

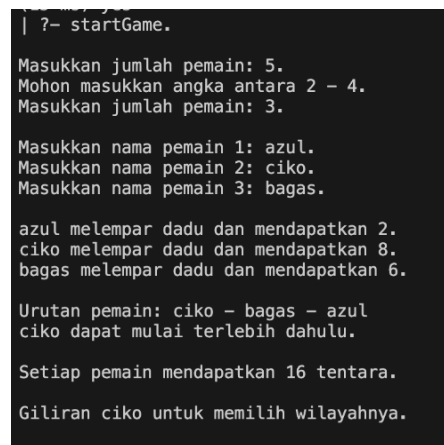
Tampilan Start Game



Tampilan Map Awal



Tampilan Start Game



Tampilan Take Location

```

| ?- takeLocation(au1).
ciko mengambil wilayah AU1.

Giliran bagas untuk memilih wilayahnya.

yes
| ?- takeLocation(au1).
Wilayah sudah dikuasai. Tidak bisa mengambil.

Giliran bagas untuk memilih wilayahnya.

yes
| ?- takeLocation(sa1).
bagas mengambil wilayah SA1.

Giliran azul untuk memilih wilayahnya.

yes
| ?- takeLocation(af3).
azul mengambil wilayah AF3.

Giliran ciko untuk memilih wilayahnya.

```

...

```

yes
| ?- takeLocation(af1).
ciko mengambil wilayah AF1.

Giliran bagas untuk memilih wilayahnya.

yes
| ?- takeLocation(af2).
bagas mengambil wilayah AF2.

Giliran azul untuk memilih wilayahnya.

yes
| ?- takeLocation(af3).
Wilayah sudah dikuasai. Tidak bisa mengambil.

Giliran azul untuk memilih wilayahnya.

yes
| ?- takeLocation(sa1).
Wilayah sudah dikuasai. Tidak bisa mengambil.

Giliran azul untuk memilih wilayahnya.

yes
| ?- takeLocation(sa2).
azul mengambil wilayah SA2.

Seluruh wilayah telah diambil pemain.
Memulai pembagian sisa tentara.
Giliran ciko untuk meletakkan tentaranya.

```

### Tampilan place troops

```

| ?- placeTroops(af1,2).
ciko meletakkan 2 tentara di wilayah AF1.
Giliran ciko untuk meletakkan tentaranya.

yes
| ?- placeTroops(au1, 14).
ciko meletakkan 14 tentara di wilayah AU1.
Giliran ciko untuk meletakkan tentaranya.
Seluruh tentara ciko sudah diletakkan.

```

```

| ?- placeTroops(sa2, 16).
azul meletakkan 16 tentara di wilayah SA2.
Giliran azul untuk meletakkan tentaranya.
Seluruh tentara azul sudah diletakkan.

Seluruh pemain telah meletakkan sisa tentara.
Memulai Permainan

```

### BAB III

#### LAMPIRAN

##### 3.1 Pembagian Kerja dan Persentase Pengerjaan

Nama	NIM	Pembagian Kerja	Persentase
Salsabiila	13522062	Map, move, attack, readme, laporan	16.67%
Shazya Audrea Taufik	13522063	Wilayah, attack, testing, laporan	16.67%
Marzuli Suhada M	13522070	Player, end turn	16.67%
Bagas Sambega Rosyada	13522071	Draft, risk, merge, player	25%
Raden Francisco Trianto Bratadiningrat	13522091	Initiating, merge all, fixing	25%

##### 3.2 Link

Hasil implementasi program kami dapat dilihat dalam repository GitHub. Linknya adalah sebagai berikut:

<https://github.com/GAIB21/tugas-besar-if2121-logika-komputasional-2023-keturunan-x-bagas.git>