

# SPAKBOR HILLS

## KELOMPOK 9

Wijaksara  
Aptaluhung

182223088

Rafli Dwi  
Nugraha

182223038

Ananda  
Farhan R.

182222084

Raditya  
Zaki Athaya

182223086

M. Daffa Al  
Ghifari

182223016

# USER MANUAL

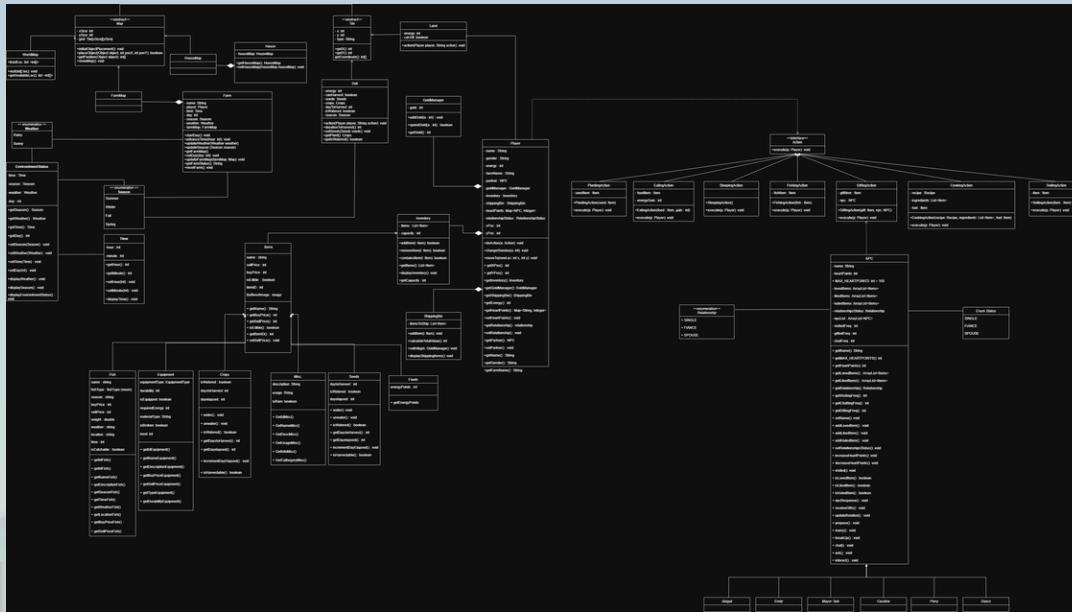
## Deskripsi

Spakbor Hills adalah permainan simulasi kehidupan berbasis antarmuka grafis (GUI) yang dimainkan oleh satu orang secara luring. Pemain berperan sebagai penduduk baru di sebuah desa pertanian dan bebas menjalani kehidupan sesuai keinginan. Dalam permainan ini, pemain dapat melakukan berbagai aktivitas seperti bercocok tanam, memancing, memasak, membangun hubungan dengan NPC, hingga mencapai milestone tertentu seperti menikah atau mengumpulkan kekayaan. Permainan ini bersifat open-ended dan tidak memiliki akhir, sehingga pemain dapat terus bermain dan mengembangkan kehidupan karakternya tanpa batas waktu.

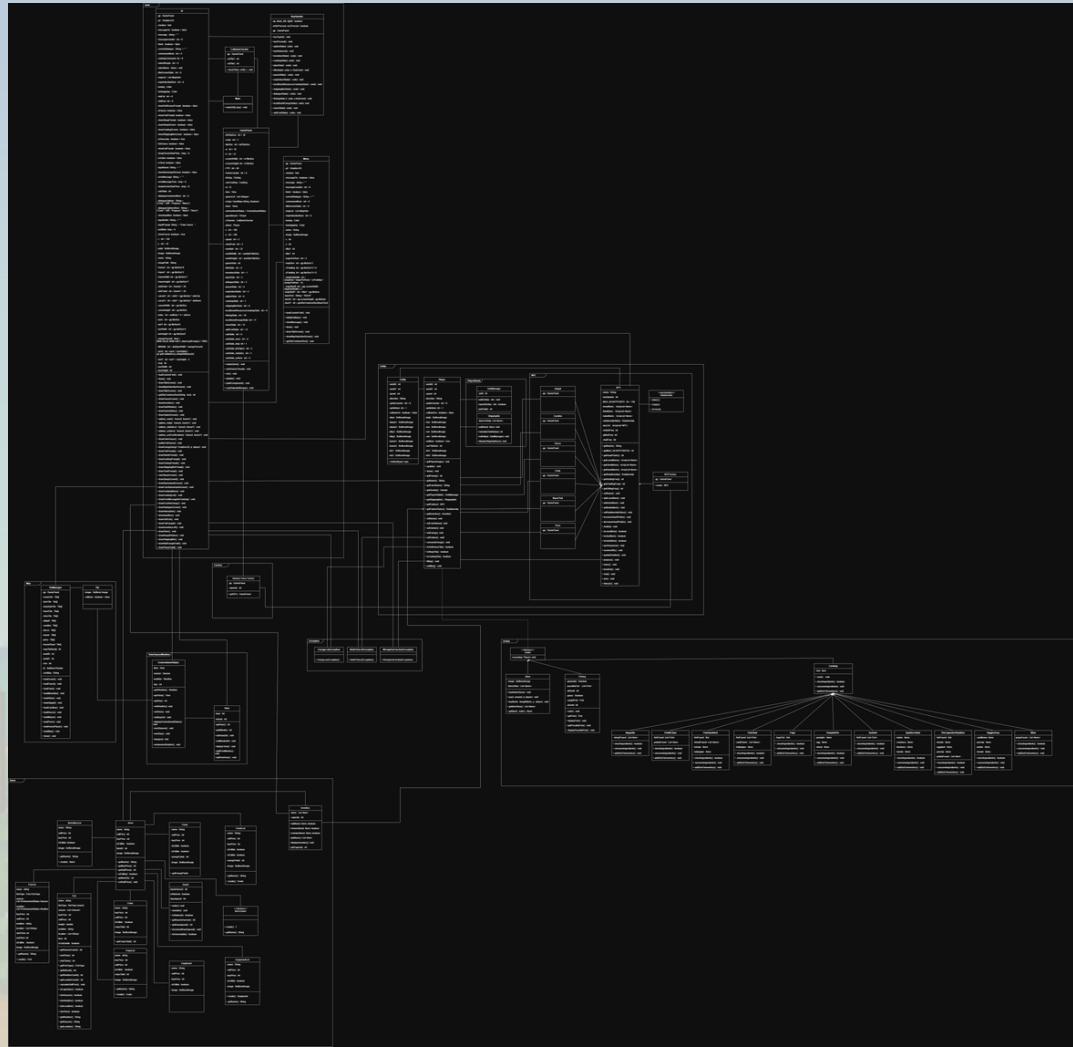
## Panduan

- Spakbor Hills berjalan dengan bahasa Java, pastikan Anda sudah menginstallnya pada perangkat Anda
- Clone repository yang sudah kami buat pada :  
[https://github.com/Raflind/K5\\_09\\_Repository](https://github.com/Raflind/K5_09_Repository)
- Buka folder src di terminal Anda pada repository tersebut
- Jalankan : javac main\\*.java Map\\*.java Entity\\*.java TimeSeasonWeather\\*.java Items\\*.java Action\Cooking\\*.java Action\Fishing\\*.java
- Lalu jalankan : Java main.Main
- Selamat bermain!

# CLASS DIAGRAM AWAL



# CLASS DIAGRAM FINAL

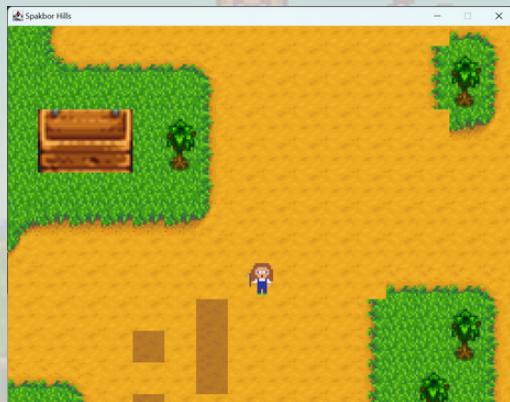


Pranala Lengkap :  
[bit.ly/FinalClassDiagram\\_K5\\_09](http://bit.ly/FinalClassDiagram_K5_09)

# GAMEPLAY



Ini adalah tampilan awal permainan. Pemain bisa masuk ke menu New game untuk memulai permainan baru, Credits untuk melihat informasi pembuat permainan, atau Exit untuk keluar permainan.

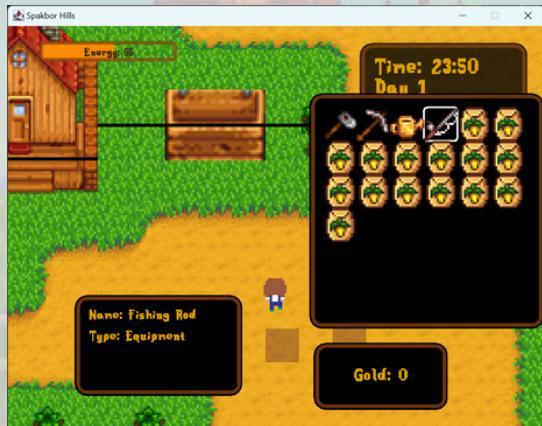


Tampilan sebagian farm map beserta player yang sedang melakukan aksi tilling (mengubah land menjadi soil).

# GAMEPLAY



Tampilan player sedang melakukan aksi cooking. Ditampilkan juga resep yang bisa digunakan untuk cooking. Player bisa menekan "C" pada keyboard untuk menjalankan aksi atau "X" untuk keluar dari rumah.



Pemain dapat mengecek inventory mereka dan juga melihat player info.

# GAMEPLAY



Pemain dapat memilih beberapa map yang bisa ia kunjungi.



Tampilan store dan detail items. Pemain bisa membeli barang dari store dengan menekan "Enter" pada keyboard.

# GAMEPLAY



Tampilan gift.

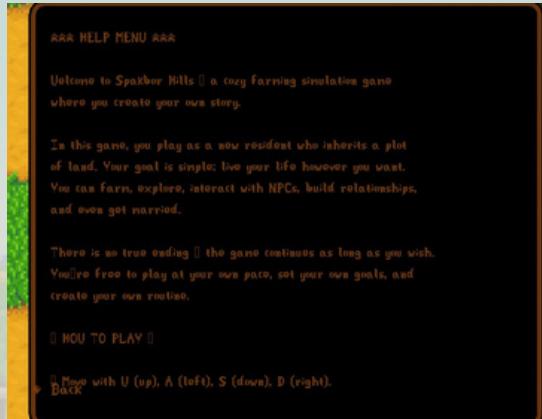


Tampilan pemain sedang melakukan aksi fishing. Pemain bisa melakukan fishing dengan menekan "F" pada keyboard. Terdapat juga tampilan Energy, Latar Waktu dan Tempat.

# GAMEPLAY



Tampilan Options.



Tampilan Help.

# GAMEPLAY



Tampilan Actions yang bisa dilakukan player.



Tampilan List Object yang ada pada rumah.



Tampilan Endgame, yaotu ketika player sudah mencapai milestone pada game.

# PENGEMBANGAN

## Apa Kata Mereka?

Wijaksara Aptaluhung  
18223088

Di MS 2 nih sangat sulit!! Terutama ini beneran pertama kali aku pakai java di projek yang besar, apalagi pakai GUI!! Lelah sihh, tapi its worth it, yaaa meskipun sekarat dan setengah mati hehehehe. But at least I learnt a lot from this tubes, and I really do believe that the Object Orientation will be very useful in the programming industry! Makasih Labpro (meski ini tubesnya mega super duper jahanam)

Rafli Dwi Nugraha  
18223038

Di MS 2 cukup melelahkan karena ada 1 orang ngide tiba - tiba "kayaknya GUI seru", pengalaman baru juga karena baru kali ini implementasi GUI dalam skala yang lebih besar dari yang biasanya. Overall seru dan juga banyak belajar dari sini, sisanya yaudah lah ya.

Ananda Farhan R.  
18222084

Milestone 2 ini cukup membingungkan karena dalam proses planningnya belum benar benar rampung sehingga banyak sekali perubahan yang muncul di tengah jalan. Perubahan ini membuat struktur berpikir cukup berantakan, tapi sejauh ini cukup dapat diatas dengan bantuan master kami, Rafli dan wijak.

# PENGEMBANGAN

## Apa Kata Mereka?

Raditya Zaki Athaya  
182223086

Di MS 2 ini, kami mengimplementasikan class diagram Spakbor Hills yang sudah dibuat sebelumnya dengan membuat source code nya. Buat aku, ini adalah tubes pertama yang mengimplementasikan GUI sehingga menjadi pelajaran baru tersendiri. Setelah melakukan dua kali asistensi dan kerja kelompok, akhirnya kami menyelesaikan tubes ini, diakhiri dengan booklet ini sebagai laporan.

M. Daffa Al Ghifari  
182223016

Pada milestone 2 ini, kami membuat program implementasi Spakbor Hills seperti yang diminta oleh Dr. Asep Spakbor. Perjalanan tubes ini lumayan panjang dan sangat melelahkan, apalagi bagian implementasi GUI dan interaksi antar objek pada sebuah game itu sendiri. Setelah berbagai kerja kelompok dan asistensi, kami akhirnya dapat menyelesaikan tugas ini, dengan booklet ini sebagai laporan penyelesaian dan testimoni kami.

# PENGEMBANGAN

## Asistensi 1



## Asistensi 2



## Design Pattern

Pada tugas besar ini, kami mengimplementasikan 3 buah Design Pattern untuk memenuhi spesifikasi, yaitu :

- Template Method
- Singleton Method
- Mediator Method

# PEMBAGIAN TUGAS

**Wijaksara  
Aptaluhung  
182223088**

- Actions
- NPC
- Map
- Menu
- Store
- Player
- Main
- GUI Assets
- World Map

**Rafli Dwi  
Nugraha  
182223038**

- Actions
- Items
- UI
- Time, Season, Weather
- Inventory
- Main

**Ananda  
Farhan R.  
182222084**

- NPC
- Fishing
- Store
- Entity
- Items

**Raditya  
Zaki Athaya  
182223086**

- Booklet
- Item assets
- UI (House layout, Options)
- Menu game narrative

# PEMBAGIAN TUGAS

M. Daffa Al  
Ghifari  
18223016

- Class  
Diagram  
final
- NPC  
Dialogue