

Nama : Reva Doni Aprilio

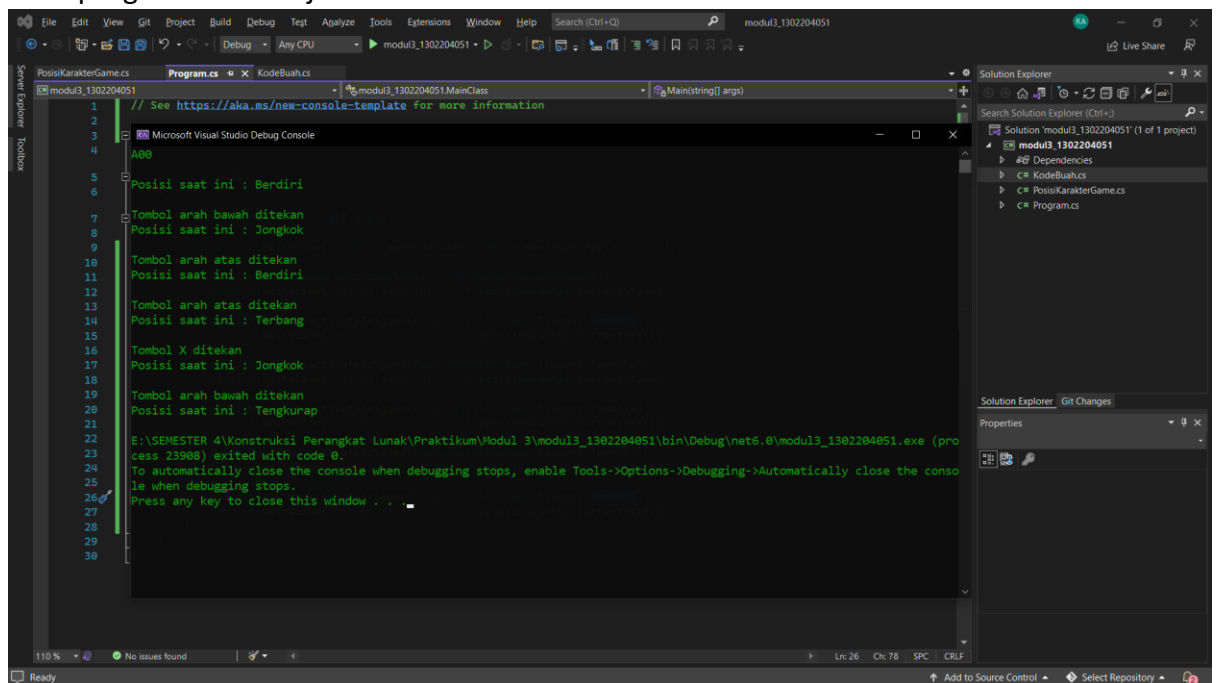
NIM : 1302204051

Kelas : SE-44-01

Jurnal Modul 3

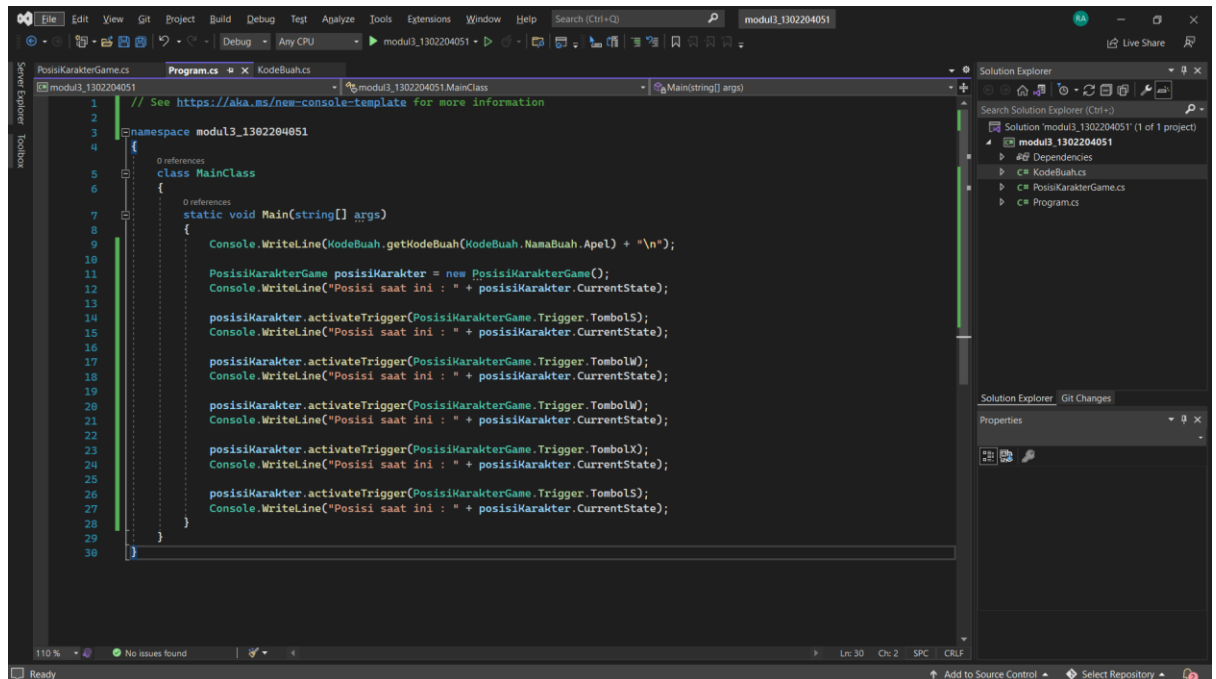
1. Link Repository
<https://github.com/RevDonz/jurnal-modul-3-kpl>
2. Screenshot

Hasil program ketika dijalankan :



```
1 // See https://aka.ms/new-console-template for more information
2
3 Microsoft Visual Studio Debug Console
4
5 Posisi saat ini : Berdiri
6
7 Tombol arah bawah ditekan
8 Posisi saat ini : Jongkok
9
10 Tombol arah atas ditekan
11 Posisi saat ini : Berdiri
12
13 Tombol arah atas ditekan
14 Posisi saat ini : Terbang
15
16 Tombol X ditekan
17 Posisi saat ini : Jongkok
18
19 Tombol arah bawah ditekan
20 Posisi saat ini : Tengkurap
21
22 E:\SEMESTER 4\Konstruksi Perangkat Lunak\Praktikum\Modul 3\modul3_1302204051\bin\Debug\net6.0\modul3_1302204051.exe (process 23908) exited with code 0.
23 To automatically close the console when debugging stops, enable Tools->Options->Debugging->Automatically close the console when debugging stops.
24 Press any key to close this window . . .
```

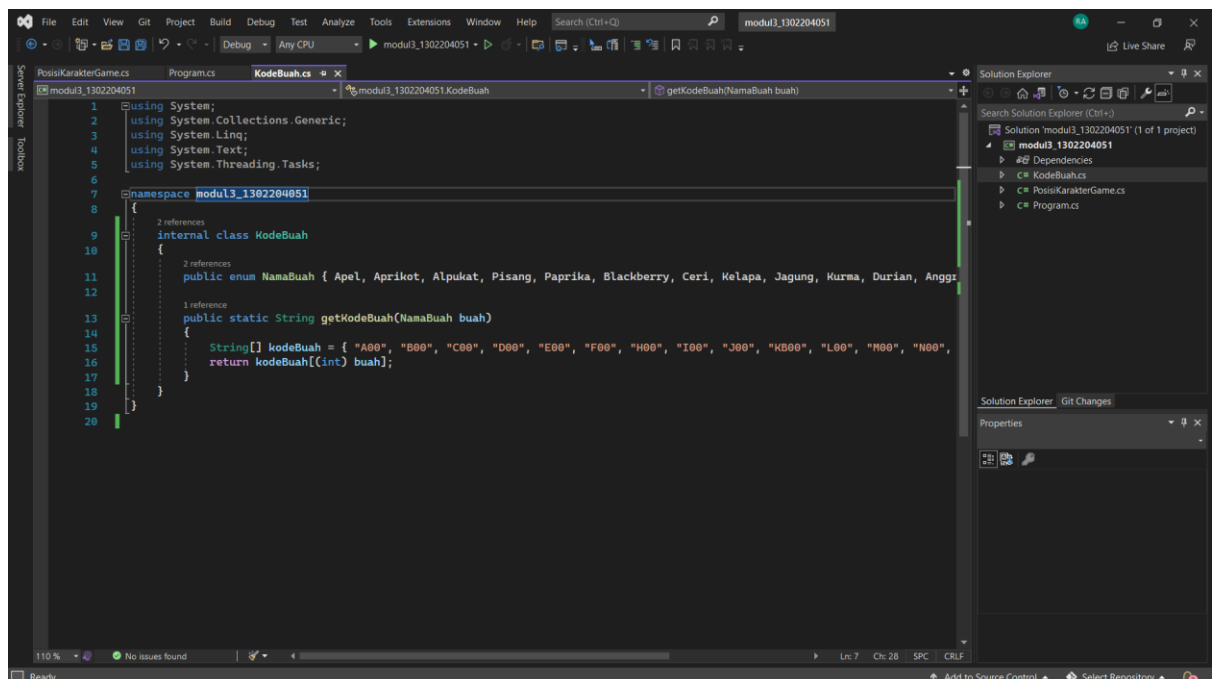
class Main :



```
1 // See https://aka.ms/new-console-template for more information
2
3 namespace modul3_1302204051
4 {
5     class MainClass
6     {
7         static void Main(string[] args)
8         {
9             Console.WriteLine(KodeBuah.getKodeBuah(KodeBuah>NamaBuah.Apel) + "\n");
10
11             PosisiKarakterGame posisiKarakter = new PosisiKarakterGame();
12             Console.WriteLine("Posisi saat ini : " + posisiKarakter.CurrentState);
13
14             posisiKarakter.activateTrigger(PosisiKarakterGame.Trigger.TombolA);
15             Console.WriteLine("Posisi saat ini : " + posisiKarakter.CurrentState);
16
17             posisiKarakter.activateTrigger(PosisiKarakterGame.Trigger.TombolW);
18             Console.WriteLine("Posisi saat ini : " + posisiKarakter.CurrentState);
19
20             posisiKarakter.activateTrigger(PosisiKarakterGame.Trigger.TombolX);
21             Console.WriteLine("Posisi saat ini : " + posisiKarakter.CurrentState);
22
23             posisiKarakter.activateTrigger(PosisiKarakterGame.Trigger.TombolS);
24             Console.WriteLine("Posisi saat ini : " + posisiKarakter.CurrentState);
25
26             posisiKarakter.activateTrigger(PosisiKarakterGame.Trigger.TombolS);
27             Console.WriteLine("Posisi saat ini : " + posisiKarakter.CurrentState);
28         }
29     }
30 }
```

Main Class digunakan untuk mengubah state dan menampilkan state saat ini. Saya menambahkan beberapa contoh agar tidak terlalu kosong hasilnya.

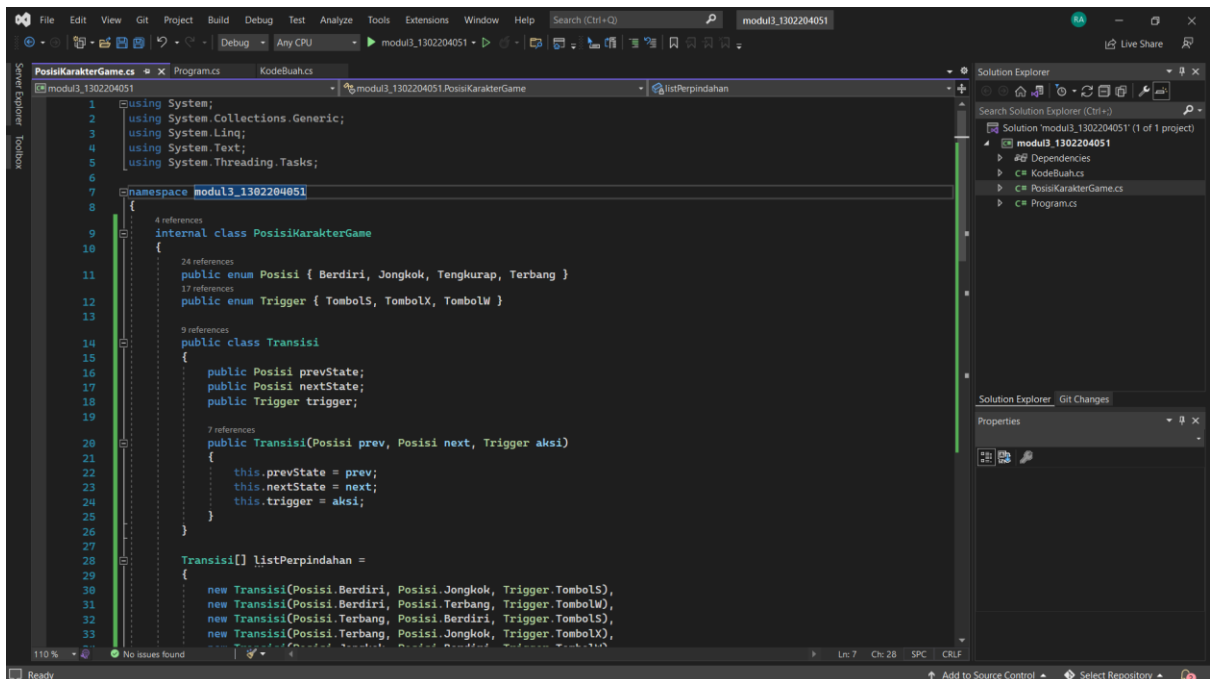
Class KodeBuah :



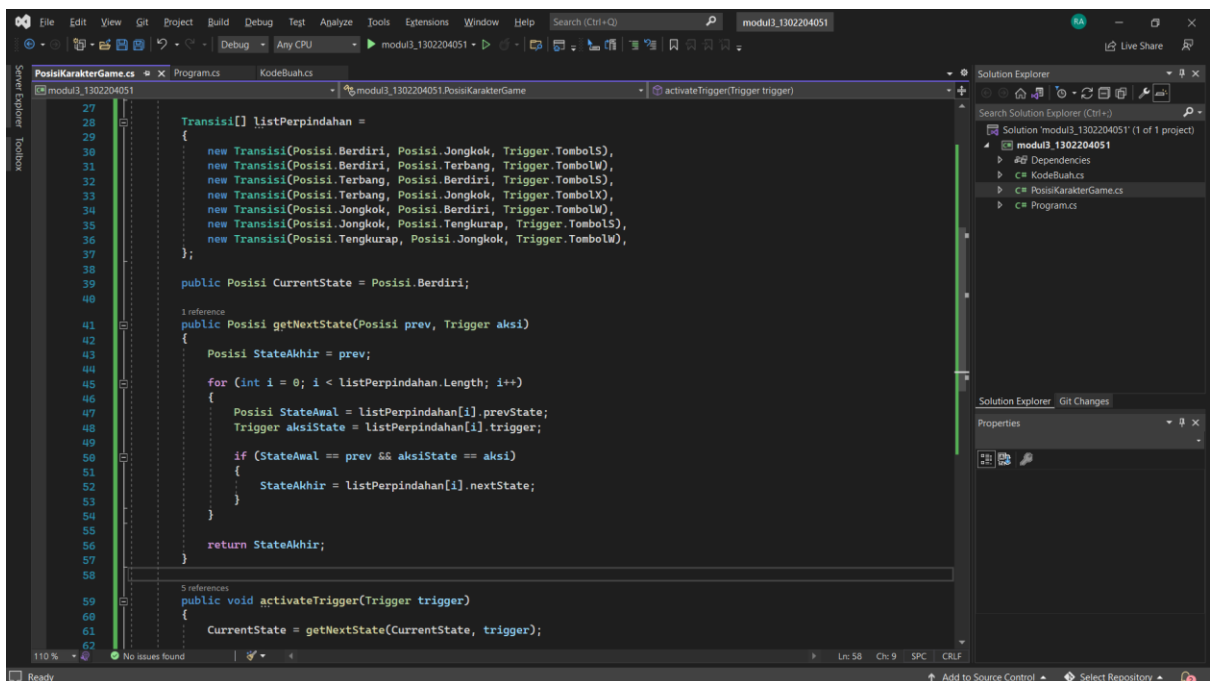
```
1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.Linq;
4 using System.Text;
5 using System.Threading.Tasks;
6
7 namespace modul3_1302204051
8 {
9     internal class KodeBuah
10     {
11         public enum NamaBuah { Apel, Aprikot, Alpukat, Pisang, Paprika, Blackberry, Ceri, Kelapa, Jagung, Kurma, Durian, Anggur }
12
13         public static String getKodeBuah(NamaBuah buah)
14         {
15             String[] kodeBuah = { "A00", "B00", "C00", "D00", "E00", "F00", "H00", "I00", "J00", "K000", "L00", "M00", "N00",
16
17             return kodeBuah[(int) buah];
18         }
19     }
20 }
```

Isinya hanya inisialisasi enum dan method yg me return kode buah berdasarkan index dari namaBuah yang diberikan.

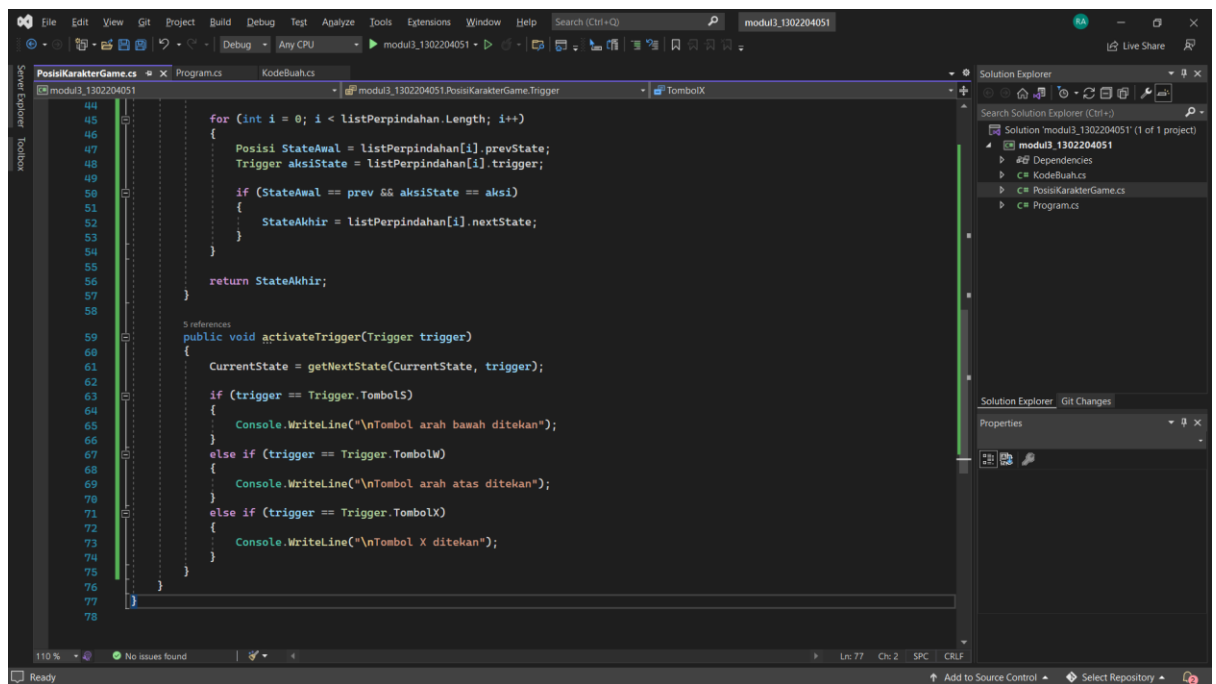
Class PosisiKarakterGame :



Diatas ada inisialisasi enum tipe Posisi dan Trigger. Pembuatan class Transisi dan constructor nya.



Membuat array of transisi, isinya list perpindahan state dan trigger nya. Membuat method untuk mendapatkan currentState, di loop sampai menemukan pasangan state dan trigger yang cocok.



Membuat method activateTrigger untuk mendapatkan currentState sekaligus menampilkan hasilnya sesuai yang ada di jurnal.