

LAPORAN TUGAS BESAR
MILESTONE 1
IF2010 PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK



Disusun Oleh :

K05 - G08

Muhammad Aidan Fathullah 18223002

Henrycus Hugatama Risaldy 18223008

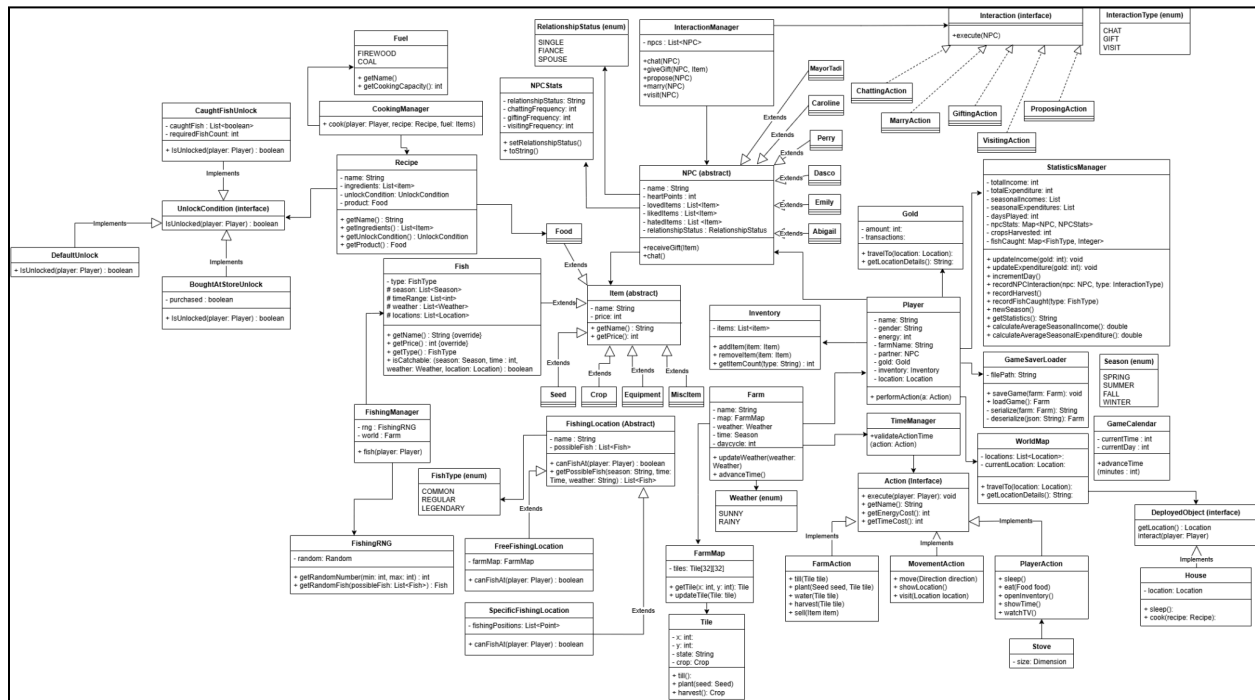
Nathan Priandi Lesmana 18223032

Farella Kamala Budianto 18223046

SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG
APRIL 2025

I. Struktur Kelas

Diagram kelas kami terdapat pada draw.io ini. Beberapa hal yang dapat menjadi *highlight* dari diagram kami adalah pembagian berbagai macam Aksi, menjadi aksi yang cukup kompleks, seperti Fishing dan Cooking, berdasarkan siapa saja yang terlibat, apakah hanya player atau melibatkan NPC, dan dilakukan juga pembagian lebih lanjut untuk aksi yang hanya melibatkan player menjadi beberapa kelas yang lebih spesifik berdasarkan jenis aktivitasnya (farmAction, movementAction, etc). Selain itu, kami juga menerapkan class “enum” untuk nilai - nilai yang statis dan tidak akan berubah jumlahnya, seperti *Season* dan *FishType*. Hal ini karena penggunaan enum akan memudahkan ketika ingin menggunakan switch statement, dan membuat program menjadi lebih rapi serta lebih mudah dibaca.



II. Pembagian Tugas

Kelas	5
No. Kelompok	8

Nama Mahasiswa	:	Muhammad Aidan Fathullah
NIM	:	18223002
No.	Kegiatan	
1	Membuat kelas Player	
2	Membuat kelas Inventory	
3	Membuat kelas Item	
4	Membuat kelas Farm	
5	Membuat kelas FarmMap	
6	Membuat kelas House	
7	Membuat kelas Tile	
8	Membuat kelas DeployedObject	
9	Membuat kelas WorldMap	
10	Membuat kelas Gold	

Nama Mahasiswa	:	Henrycus Hugatama Risaldy
NIM	:	18223008
No.	Kegiatan	
1	Membuat kelas GameCalendar	
2	Membuat kelas Season (enum)	
3	Membuat kelas weather (enum)	
4	Membuat kelas TimeManager	

5	Membuat kelas Action (abstract)
6	Membuat kelas TillingAction, PlantingAction, WateringAction, HarvestingAction, EatingAction, SleepingAction, MovingAction, ShowTimeAction, ShowLocationAction, OpenInventoryAction, SellingAction
7	Membuat kelas ActionManager
8	Menggabungkan <i>class diagram</i>

Nama Mahasiswa		:	Nathan Priandi Lesmana
NIM		:	18223032
No.	Kegiatan		
1	Membuat kelas FishingManager		
2	Membuat kelas FishType (enum/strategy)		
3	Membuat kelas FishingRNG		
4	Membuat kelas Recipe		
5	Membuat kelas CookingManager		
6	Membuat kelas Fuel (enum)		
7	Membuat kelas GameSaverLoader		
8	Membuat kelas StatisticsManager		
9	Menggabungkan <i>class diagram</i>		

Nama Mahasiswa		:	Farella Kamala Budianto
NIM		:	18223046
No.	Kegiatan		
1	Membuat kelas NPC		
2	Membuat kelas RelationshipStatus (enum)		

3	Membuat kelas InteractionManager
4	Membuat kelas Interaction (interface)
5	Membuat kelas ChattingAction, GiftingAction, ProposingAction, MarryAction, VisitingAction
6	Membuat dokumen pembagian tugas