

**Tugas Besar Logika Komputasional – IF2121**  
**I Got Scammed By My Client And Have to Restart My Life**  
**As A Farmer**

**“A Farmer’s Life is Not That Bad, I Think”**



Disusun oleh

|                               |          |
|-------------------------------|----------|
| Suryanto                      | 13520059 |
| Raden Haryosatyo Wisjunandono | 13520070 |
| Muhammad Rakha Athaya         | 13520108 |
| Farrel Ahmad                  | 13520110 |

**TEKNIK INFORMATIKA**  
**INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG**  
**BANDUNG**  
**2021**

## DAFTAR ISI

|                                       |           |
|---------------------------------------|-----------|
| <b>Bab I PENJELASAN COMMAND .....</b> | <b>3</b>  |
| <b>Bab II HASIL EKSEKUSI .....</b>    | <b>14</b> |
| <b>BAB III PEMBAGIAN TUGAS .....</b>  | <b>26</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>            | <b>27</b> |

# **BAB I**

## **PENJELASAN COMMAND**

### **1.1 startGame**

Command ini digunakan untuk menampilkan state awal dari permainan. Nantinya, layar akan menampilkan kumpulan command-command yang digunakan dalam permainan ini.

### **1.2 start**

Command ini digunakan untuk memulai permainan. State ini akan melakukan berbagai inisialisasi seperti inisialisasi peta, quest, status player, farm, dan ranch. Command ini tidak dapat dijalankan di tengah permainan karena dapat menimbulkan bug pada permainan. Pada bagian ini juga player diminta untuk memilih salah satu dari tiga *job* yang ada, yaitu *fisherman*, *rancher*, dan *farmer*.

### **1.3 house**

Command ini digunakan untuk masuk ke dalam rumah player, sehingga player harus berada tepat di posisi rumah agar dapat mengakses command ini. Skenario yang mungkin dari command ini adalah berhasil dan gagal. Apabila command ini diakses saat player tidak berada di koordinat yang sama dengan rumah, maka akan muncul pesan `'Go to House (H) to access this command!'`. Sebaliknya, user akan diberikan pilihan command-command yang berlaku di dalam rumah. Untuk saat ini, player hanya dapat memanggil command `sleep` dan `exit` saja.

### **1.4 sleep**

Seperti namanya, command ini digunakan player untuk tidur. Syarat untuk melakukan tidur hanya satu, yaitu sebelumnya player berhasil memanggil command `house`. Terdapat beberapa skenario yang mungkin terjadi disini, yaitu :

- Player berada di rumah dan berhasil melakukan aktivitas tidur ini. Hari akan berganti dan energy player akan terisi penuh kembali.
- Pada saat tidur, player didatangi oleh peri tidur yang memberikan kesempatan kepada player untuk berpindah ke lokasi yang diinginkan.
- Player gagal melakukan `sleep` karena command ini tidak diakses saat user berada di dalam rumah. Pesan yang muncul adalah `"Go to your house (H) to sleep."`

### **1.5 map**

Command ini digunakan untuk menampilkan peta dari permainan. Peta dilengkapi dengan legenda untuk mempermudah user untuk membacanya. Secara umum command ini dapat diakses di mana saja, kecuali di dalam market dan ranch.

### **1.6 status**

Command ini digunakan untuk menampilkan status dari player yang mencakupi `day`, `uang`, `energy`, `level player`, `exp`, `level tiap specialty`, `exp tiap specialty`, `quest yang aktif`, dan `luck`. Skenario yang mungkin terjadi pada command ini adalah sebagai berikut :

- Umumnya status akan menampilkan informasi seperti *screenshot* di bawah ini :

```
>>> status.
Day          : 1
Energy       : 150/150
Gold         : 100
Player Level : 1
Player Exp   : 0/100
Fishing Level : 1
Fishing Exp  : 0/100
Ranching Level : 1
Ranching Exp : 0/100
Farming Level : 1
Farming Exp  : 0/100
Luck         : 1
Quest Progress : You are currently not doing any Quest.
```

- Saat user memiliki Quest yang aktif, maka status akan menampilkan informasi sebagai berikut :

```
Day          : 1
Energy       : 150/150
Gold         : 100
Player Level : 1
Player Exp   : 0/100
Fishing Level : 1
Fishing Exp  : 0/100
Ranching Level : 1
Ranching Exp : 0/100
Farming Level : 1
Farming Exp  : 0/100
Luck         : 1
Quest Progress : 3 Egg, 0 Wool, 3 Milk, 0 Mayonnaise, 0 Sweater, 0 Cheese
                 3 Carrot, 3 Potato, 3 Corn, 0 Tomato, 0 Pumpkin
                 3 Ikan Teri, 0 Ikan Gurame, 0 Ikan Betutu
```

Tampilan yang ditampilkan apabila level specialty dari user mencapai level maksimal (level 10) :

```
?- status.
Day          : 1
Energy       : 150/1050
Gold         : 100
Player Level : 10
Player Exp   : 500/1000
Fishing Level : 10
Fishing Exp  : MAX
Ranching Level : 1
Ranching Exp : 0/100
Farming Level : 1
Farming Exp  : 0/100
Luck         : 10
Quest Progress : 3 Egg, 0 Wool, 3 Milk, 0 Mayonnaise, 0 Sweater, 0 Cheese
                 3 Carrot, 3 Potato, 3 Corn, 0 Tomato, 0 Pumpkin
                 3 Ikan Teri, 0 Ikan Gurame, 0 Ikan Betutu
```

## 1.7 market

Command ini digunakan untuk mengakses Menu pada market. Menu pada market yang dimaksud disini ialah Buy, Sell, dan Exit. Pemanggilan command “market.” hanya dapat dilakukan saat posisi player (P dalam legenda) sama dengan posisi market (M dalam legenda). Apabila pemanggilan command ‘market.’ dilakukan saat posisi pemain tidak sama dengan posisi market maka program mengembalikan pesan kesalahan. setelah command market dijalankan maka akan keluar menu market sebagai berikut

```
^-^
| ?- market.
Welcome to the Market Claire!
What do you want to do?
1. Buy
2. Sell
3. Exit
Input a number to do action (ex: 1. to buy, 2. to sell, etc)
>>>
```

Pemain kemudian dapat memasukkan input 1 untuk buy, 2 untuk sell, dan 3 untuk exit. Kami juga mengerjakan bonus specialties potion yang akan dijual pada market pada Day ke 69 dan 190. Berikut contoh tampilan buy menu saat Day biasa

```
**COMODITIES**
1. carrot seed (5 gold)
2. potato seed (7 gold)
3. corn seed (9 gold)
4. tomato seed (12 gold) *need lvl 2 shovel to plant
5. pumpkin seed (15 gold) *need lvl 3 shovel to plant
6. chicken (500 gold)
7. cow (2000 gold)
8. sheep (1200 gold)

**CONSUMABLES**
- energyDrink (20 gold)
- coffeBTS (30 gold)

**EQUIPMENTS**
- level 2 shovel (100 Golds)
- level 2 fishing rod (100 Golds)
- level 1 boat (200 Golds)
Write the name of the item that you want to buy
example: 'carrot seed', to buy carrot seed.
|
```

Sedangkan di Day ke 69 dan 190:

```

**COMODITIES**
1. carrot seed (5 gold)
2. potato seed (7 gold)
3. corn seed (9 gold)
4. tomato seed (12 gold) *need lvl 2 shovel to plant
5. pumpkin seed (15 gold) *need lvl 3 shovel to plant
6. chicken (500 gold)
7. cow (2000 gold)
8. sheep (1200 gold)

**CONSUMABLES**
- energyDrink (20 gold)
- coffeBTS (30 gold)

**EQUIPMENTS**
- level 2 shovel (100 Golds)
- level 2 fishing rod (100 Golds)
- level 1 boat (200 Golds)
**SPECIAL ITEM**
- specialtiesPotion (instant Job levelup when consumed!)
Write the name of the item that you want to buy
example: 'carrot seed', to buy carrot seed.

```

## 1.8 quest

Command ini digunakan untuk mengambil salah satu quest yang tersedia untuk dilaksanakan. Command ini hanya bisa dijalankan ketika Player berada di tile (Q) pada map dan tidak memiliki quest yang sedang berjalan. Bila dipanggil dengan selain kedua kondisi tersebut, akan muncul pemberitahuan sebagai berikut:

```

LEGENDS                                     (X,Y)
M      : Marketplace                         (7,6)
P      : You                               (7,3)
R      : Ranch                             (8,2)
H      : House                             (7,3)
Q      : Quest                             (9,8)
o      : Water (fish here!)
=      : Digged Tile

true ?

(140 ms) yes
| ?- quest.
Papan Quest Desa (Q) bukan di sini!

```

Quest itu sendiri berupa tuple dengan 17 elemen, dimana 14 diantaranya berisi jumlah commodity yang harus didapatkan dan sisanya berisi EXP, Money, dan deskripsi dari quest tersebut.

## 1.9 a

Command ini digunakan untuk melakukan navigasi player di dunia. Command ini menggerakkan player relatif ke kiri dari arah pengguna. Apabila pengguna menggunakan command ini maka akan terjadi beberapa kemungkinan hasil. Yang pertama ialah pemain menabrak tembok karena pemain sedang berada pada tile yang bersebelahan dengan tembok bagian kiri, yang kedua ialah pemain terhalang untuk bergerak ke kiri

karena bersebelahan dengan air dan pemain tidak memiliki item boat. Yang ketiga ialah ketika pemain bisa bergerak kekiri karena tile pada sebelah kirinya bukan merupakan tile air maupun tembok. Dan yang terakhir ialah player bisa melakukan navigasi di air karena memiliki item boat. Contoh eksekusi nya adalah sebagai berikut.

- Pemain berhasil pindah 1 petak ke kiri

```
#####
#ooooo-----#
#ooooo-----Q--#
#ooooo-----#
#ooooo--M-----#
#ooooo-----#
#ooooo-----#
#ooooo--P-H---#
#ooooo-----#
#ooooo-R-----#
#ooooo-----#
#####
```

#### LEGENDS

(X,Y)

|   |                      |        |
|---|----------------------|--------|
| M | : Marketplace        | (8,4)  |
| P | : You                | (8,7)  |
| R | : Ranch              | (7,9)  |
| H | : House              | (10,7) |
| Q | : Quest              | (11,2) |
| o | : Water (fish here!) |        |
| = | : Digged Tile        |        |

(62 ms) yes

| ?- a.

You move one step to the left

```

^ | ?- map.
13
10

```

```

#####
#ooooo-----#
#ooooo-----Q--#
#ooooo-----#
#ooooo--M-----#
#ooooo-----#
#ooooo-----#
#ooooo-P--H---#
#ooooo-----#
#ooooo-R-----#
#ooooo-----#
#####

```

| LEGENDS                | (X,Y)  |
|------------------------|--------|
| M : Marketplace        | (8,4)  |
| P : You                | (7,7)  |
| R : Ranch              | (7,9)  |
| H : House              | (10,7) |
| Q : Quest              | (11,2) |
| o : Water (fish here!) |        |
| = : Digged Tile        |        |

```

(15 ms) yes
| ?-

```

- Pemain menabrak air



```
#####
#ooooo-----#
#ooooo-----Q--#
#ooooo-----#
#ooooo--M-----#
#ooooo-----#
#ooooo-----#
#oooooP---H---#
#ooooo-----#
#ooooo-R-----#
#ooooo-----#
#####
```

| LEGENDS                | (X,Y)  |
|------------------------|--------|
| M : Marketplace        | (8,4)  |
| P : You                | (6,7)  |
| R : Ranch              | (7,9)  |
| H : House              | (10,7) |
| Q : Quest              | (11,2) |
| o : Water (fish here!) |        |
| = : Digged Tile        |        |

```
(94 ms) yes
| ?- a.
Buy a level 1 boat to sail much further
```

- pemain memiliki item boat

```
--
#####
#ooooo-----#
#ooooo-----Q--#
#ooooo-----#
#ooooo--M-----#
#ooooo-----#
#ooooo-----#
#ooPoo----H---#
#ooooo-----#
#ooooo-R-----#
#ooooo-----#
#####
```

#### LEGENDS

(X,Y)

|   |                      |        |
|---|----------------------|--------|
| M | : Marketplace        | (8,4)  |
| P | : You                | (3,7)  |
| R | : Ranch              | (7,9)  |
| H | : House              | (10,7) |
| Q | : Quest              | (11,2) |
| o | : Water (fish here!) |        |
| = | : Digged Tile        |        |

(63 ms) yes

| ?- a.

You sail one step to the left

- Pemain menabrak tembok disebelah kiri

```
#####
#ooooo-----#
#ooooo-----Q--#
#ooooo-----#
#ooooo--M-----#
#ooooo-----#
#ooooo-----#
#Poooo---H---#
#ooooo-----#
#ooooo-R-----#
#ooooo-----#
#####
```

| LEGENDS                | (X,Y)  |
|------------------------|--------|
| M : Marketplace        | (8,4)  |
| P : You                | (1,7)  |
| R : Ranch              | (7,9)  |
| H : House              | (10,7) |
| Q : Quest              | (11,2) |
| o : Water (fish here!) |        |
| = : Digged Tile        |        |

```
(94 ms) yes
| ?- a.
You Hit a Wall!
```

### 1.10 w

Command ini digunakan untuk menggerakkan pemain ke arah relatif atas/utara dari sudut pandang pengguna. Penggunaan dan skenario dari command ini sama dengan command 'a.' yang telah dijelaskan pada subbab 1.9.

### 1.11 s

Command ini digunakan untuk menggerakkan pemain ke arah relatif bawah/selatan dari sudut pandang pengguna. Penggunaan dan skenario dari command ini sama dengan command 'a.' yang telah dijelaskan pada subbab 1.9.

### 1.12 d

Command ini digunakan untuk menggerakkan pemain ke arah relatif kanan/timur dari sudut pandang pengguna. Penggunaan dan skenario dari command ini sama dengan command 'a.' yang telah dijelaskan pada subbab 1.9.

### 1.13 inventory

Menampilkan barang yang sedang dimiliki, bisa diakses dimana saja. Pada permulaan game pemain otomatis memiliki item 'level 1 fishing rod' dan 'level 1 shovel' pada inventory.

### 1.14 fish

Command ini digunakan untuk memancing ikan. Player akan mendapatkan EXP, baik EXP umum dan EXP Fishing setelah melakukan aktivitas ini (Tidak harus berhasil mendapatkan ikan). Beberapa skenario yang dapat terjadi adalah :

- Jika Player mengakses command ini tidak di sebelah water tile, maka permainan akan mengeluarkan pesan “Go to Water Tile (o) to access this command!”
- Player Sedang tidak beruntung, sehingga tidak mendapatkan ikan. Permainan akan menampilkan pesan “You didn't get anything!” dan player akan mendapatkan 5 Exp (General dan Fishing).
- Player lumayan beruntung, maka ia mendapatkan ikan teri dan 10 Exp (General dan Fishing).
- Player sedang beruntung, maka ia mendapatkan ikan Gurame dan 15 Exp (General dan Fishing).
- Player sangat beruntung, maka ia mendapatkan ikan Gurame dan 20 Exp (General dan Fishing).

### 1.15 ranch

Digunakan untuk mengakses menu pada ranch, hanya bisa dilakukan apabila player sedang berada di tempat yang sama dengan ranch. Di ranch player dapat melihat jumlah hewan ternak yang dimiliki. Player kemudian dapat memasukkan command ‘nama\_hewan\_ternak.’ untuk memanen hasil ternak, contoh ‘chicken.’ untuk mengambil egg.

### 1.16 dig

Command ini digunakan untuk menyediakan tempat untuk menanam seed yang ada pada inventory. Selain itu, digged tile juga merupakan tempat harvest dari tanaman yang sudah ditanam.

### 1.17 plant

Command ini digunakan untuk menanamkan seed pada sebuah digged tile. Skenario-skenario yang mungkin terjadi pada state ini adalah :

- Jika player mencoba untuk menanam di tile yang belum di-dig, maka akan muncul pesan “Tile Not Digged”.
- Jika player berada pada digged tile, maka akan dimunculkan daftar seed yang dimiliki di dalam inventory, dan player dapat mengetikkan nama tanaman yang ingin ditanamkan (misalnya ‘potato’).
- Terdapat juga kasus di mana player membutuhkan shovel dengan level lebih tinggi untuk menanamkan seed (tomato butuh level 2, dan pumpkin butuh shovel level 3).
- Player akan mendapatkan 50 EXP (general dan farming) apabila command ini berhasil dilakukan.

### 1.18 harvest

Secara garis besar command ini memiliki mekanisme yang sama dengan ranch (1.15). Player harus menghabiskan sekian energi agar tanaman dapat tumbuh.

### 1.19 harvestInfo

Menampilkan progress dari commodity yang siap dipanen. Apabila tidak memiliki komoditas yang siap dipanen maka akan menampilkan 0.

### 1.20 makeMayo. (Khusus Rancher)

Command makeMayo. merupakan command special dari rancher. Command ini berfungsi untuk mengubah egg yang berharga murah menjadi mayonnaise yang lebih tinggi harga jualnya. Command makeMayo dapat diakses dimana saja. Untuk menggunakan command ini selain player harus memiliki job rancher, player juga minimal memiliki level ranching 3.

### 1.21 makeSweater. (Khusus Rancher)

Command makeSweater. merupakan command special dari rancher. Command ini berfungsi untuk mengubah wool yang berharga murah menjadi sweater yang lebih tinggi harga jualnya. Command makeSweater dapat diakses dimana saja. Untuk menggunakan command ini selain player harus memiliki job rancher, player juga minimal memiliki level ranching 5.

### 1.22 makeCheese. (Khusus Rancher)

Command makeCheese. merupakan command special dari rancher. Command ini berfungsi untuk mengubah milk yang berharga murah menjadi cheese yang lebih tinggi harga jualnya. Command makeCheese dapat diakses dimana saja. Untuk menggunakan command ini selain player harus memiliki job rancher, player juga minimal memiliki level ranching 7.

## Bab II

### HASIL EKSEKUSI

1. *Compile* main.pl melalui GNU Prolog. Di bawah ini adalah contoh untuk **Windows**. Untuk **Linux**, silakan mengacu pada readme di repository ini <https://github.com/SurTan02/Surya-Pro-Log> .

```
GNU Prolog 1.5.0 (64 bits)
Compiled Jul  8 2021, 12:22:53 with gcc
Copyright (C) 1999-2021 Daniel Diaz

| ?- consult('C:/Users/Farrel Ahmad/Surya-Pro-Log/main.pl').
compiling C:/Users/Farrel Ahmad/Surya-Pro-Log/main.pl for byte code...
C:/Users/Farrel Ahmad/Surya-Pro-Log/main.pl compiled, 3040 lines read - 405532 bytes written, 106 ms

(47 ms) yes
| ?- |
```

2. Menjalankan help untuk melihat command apa saja yang bisa dipakai

```
| ?- help.
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%                                HELP                                %
%                                                                    %
%                                                                    %
% 1. start                      : Start the game                    %
% 2. map                        : Open the Map                       %
% 3. status                     : Check player current status        %
% 4. w                          : Move one step up                 %
% 5. s                          : Move one step down                %
% 6. a                          : Move one step to the left         %
% 7. d                          : Move one step to the right        %
% 8. inventory                  : Open inventory                     %
% 9. market                    : Open up market menu                %
% 10. fish                     : Catch a fish in the river          %
% 11. dig                      : Dig a tile                         %
% 12. plant                    : Plant a crop on digged tile         %
% 13. harvest                  : Harvest a crop                     %
% 14. ranch                    : Collecting animal products         %
% 15. sleep                    : Sleep                               %
% 16. house                    : Go to House                        %
% 17. harvestInfo              : See harvest progress               %
% 16. exit                     : Quit the game                      %
%                                                                    %
%                                                                    %
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

(63 ms) yes
```

3. Menjalankan command start untuk memulai permainan akan memunculkan tampilan pemilihan role pemain.

```
| ?- start.  
Game Started  
Welcome to Harvest Star. Choose your job!  
1. fisherman  
2. rancher  
3. farmer  
>>>
```

4. Memilih rancher untuk memilih role

```
>>> rancher.  
  
You choose rancher, let's start working  
Day : 1  
Energy : 150/150  
Gold : 100  
Player Level : 1  
Player Exp : 0/100  
Fishing Level : 1  
Fishing Exp : 0/100  
Ranching Level : 1  
Ranching Exp : 0/100  
Farming Level : 1  
Farming Exp : 0/100  
Luck : 1  
Quest Progress : You are currently not doing any Quest.
```

5. Menjalankan command map untuk melihat peta

```
| ?- map.  
10  
12  
#####  
#ooooo-----#  
#ooooo-----#  
#ooooo-----#  
#ooooo-----#  
#ooooo-----#  
#ooooo--R--#  
#ooooo-----#  
#ooooo-----#  
#ooooo---P--#  
#ooooo-QM--#  
#ooooo-----#  
#ooooo-----#  
#####  
  
LEGENDS (X,Y)  
  
M      : Marketplace (8,10)  
P      : You (9,9)  
R      : Ranch (8,6)  
H      : House (9,9)  
Q      : Quest (7,10)  
o      : Water (fish here!)  
=      : Digged Tile
```

6. Jalankan command w,a,s,d untuk bergerak

```
| ?- w.  
You move one step up  
yes
```

7. Menjalankan command dig untuk menggali tanah. Tanah hanya bisa digali pada area yang bukan special tile seperti marketplace, water tile, ranch, house, dan quest.

```
| ?- dig.  
Tile Digged!  
+50 Player EXP  
You gained 50 Farming exp  
  
(16 ms) yes
```



8. Akan terlihat digged tile (“=”) pada tile yang sudah digali, pemain akan bergerak ke atas digged tile

```
| ?- map.  
10  
12  
#####  
#ooooo-----#  
#ooooo-----#  
#ooooo-----#  
#ooooo-----#  
#ooooo-----#  
#ooooo--R--#  
#ooooo--P--#  
#ooooo--E--#  
#ooooo--H--#  
#ooooo-QM--#  
#ooooo-----#  
#ooooo-----#  
#####  
  
LEGENDS (X,Y)  
  
M      : Marketplace (8,10)  
P      : You (9,7)  
R      : Ranch (8,6)  
H      : House (9,9)  
Q      : Quest (7,10)  
o      : Water (fish here!)  
=      : Digged Tile  
  
(63 ms) yes
```

9. Menggunakan command status untuk melihat status pemain

```
| ?- status.  
Day      : 1  
Energy   : 140/150  
Gold     : 100  
Player Level : 1  
Player Exp : 50/100  
Fishing Level : 1  
Fishing Exp : 0/100  
Ranching Level : 1  
Ranching Exp : 0/100  
Farming Level : 1  
Farming Exp : 50/100  
Luck     : 1  
Quest Progress : You are currently not doing any Quest.  
  
(31 ms) yes
```

10. Pergi ke market dan membeli carrot seed

```
Welcome to the Market Claire!  
What do you want to do?  
1. Buy  
2. Sell  
3. Exit  
Input a number to do action (ex: 1. to buy, 2. to sell, etc)  
>>>1.
```

```

>>>1.

**COMODITIES**
1. carrot seed (5 gold)
2. potato seed (7 gold)
3. corn seed (9 gold)
4. tomato seed (12 gold) *need lvl 2 shovel to plant
5. pumpkin seed (15 gold) *need lvl 3 shovel to plant
6. chicken (500 gold)
7. cow (2000 gold)
8. sheep (1200 gold)

**CONSUMABLES**
- energyDrink (20 gold)
- coffeBTS (30 gold)

**EQUIPMENTS**
- level 2 shovel (100 Golds)
- level 2 fishing rod (100 Golds)
- level 1 boat (200 Golds)
Write the name of the item that you want to buy
example: 'carrot seed', to buy carrot seed.
>>>'carrot seed'.

How much did you want to buy?
1.

carrot seed succesfully purchased
1x carrot seed is succesfully added to your inventory
Current Money: 95 gold.

```

11. Melihat inventory akan terlihat carrot seed yang sudah dibeli

```

| ?- inventory.

Your Inventory (3/100)

1 level 1 shovel
1 level 1 fishing rod
1 carrot seed

write consumable name to use it
example: energyDrink to use energyDrink

(31 ms) yes

```

12. Menuju ke-digged tile dan menanam carrot seed yang sudah dibeli

```
| ?- plant.  
You have:  
1 carrot seed  
0 potato seed  
0 corn seed  
0 tomato seed  
0 pumpkin seed  
What do you want to plant?  
  
carrot.  
Carrot seed planted!  
+50 EXP Player  
You just advanced to level 2!  
You gained 50 Farming exp  
Your farming skill just advanced to level 2!  
  
yes
```

13. Membeli chicken, cow, dan sheep akan langsung dimasukkan ke dalam ranch setelah dibeli dari marketplace. Contoh sudah membeli ayam di market.

```
Welcome to the ranch! You have :  
1 chicken  
0 sheep  
0 cow  
  
What do you want to do?
```

14. Melihat harvestInfo

```
| ?- harvestInfo.  
  
****YOUR HARVEST INFO****  
-----RANCH-----  
Egg: 0 egg ready to harvest!  
Wool: 0 wool ready to harvest!  
Milk: 0 milk ready to harvest!  
-----FARM-----  
Carrot: 0 carrot ready to harvest!  
Corn: 0 corn ready to harvest!  
Potato: 0 potato ready to harvest!  
Tomato: 0 tomato ready to harvest!  
Pumpkin: 0 pumpkin ready to harvest!  
  
(16 ms) yes
```

## 15. Melihat Papan Quest Desa di tile (Q)

```
| ?- quest.
#####-----#####
#####----- % Papan Quest Desa % -----#####
#####-----#####

1. 3 Egg, 0 Wool, 3 Milk, 0 Mayonnaise, 0 Sweater, 0 Cheese
   3 Carrot, 3 Potato, 3 Corn, 0 Tomato, 0 Pumpkin
   3 Ikan Teri, 0 Ikan Gurame, 0 Ikan Betutu
   Upah: 100 EXP dan 100 Gold.

   - Desa ini harus kuat imun-nya! Mari makan makanan 4 sehat 5 sempurna :D

2. 0 Egg, 0 Wool, 0 Milk, 0 Mayonnaise, 0 Sweater, 0 Cheese
   5 Carrot, 5 Potato, 5 Corn, 3 Tomato, 2 Pumpkin
   0 Ikan Teri, 0 Ikan Gurame, 0 Ikan Betutu
   Upah: 125 EXP dan 125 Gold.

   - Eat... Your... Vegetableeeee!! - Seorang guru vegan

3. 7 Egg, 0 Wool, 5 Milk, 0 Mayonnaise, 0 Sweater, 0 Cheese
   7 Carrot, 7 Potato, 7 Corn, 3 Tomato, 0 Pumpkin
   7 Ikan Teri, 0 Ikan Gurame, 0 Ikan Betutu
   Upah: 145 EXP dan 145 Gold.

   - Desa sebelah terkena musibah banjir, kita harus beri mereka bantuan!

4. 0 Egg, 0 Wool, 0 Milk, 0 Mayonnaise, 0 Sweater, 0 Cheese
   0 Carrot, 0 Potato, 0 Corn, 0 Tomato, 0 Pumpkin
   5 Ikan Teri, 3 Ikan Gurame, 1 Ikan Betutu
   Upah: 125 EXP dan 125 Gold.

   - Tolong bantu istri saya yang sedang hamil, dia tiba-tiba ngidam seafood.

5. 15 Egg, 0 Wool, 3 Milk, 5 Mayonnaise, 0 Sweater, 5 Cheese
   0 Carrot, 0 Potato, 0 Corn, 5 Tomato, 0 Pumpkin
   0 Ikan Teri, 0 Ikan Gurame, 0 Ikan Betutu
   Upah: 145 EXP dan 145 Gold.

   - Ayo bantu Desa ini memecahkan rekor omelette terbesar di dunia!

6. 0 Egg, 10 Wool, 0 Milk, 0 Mayonnaise, 10 Sweater, 0 Cheese
   0 Carrot, 5 Potato, 0 Corn, 0 Tomato, 8 Pumpkin
   0 Ikan Teri, 0 Ikan Gurame, 0 Ikan Betutu
   Upah: 155 EXP dan 155 Gold.

   - Winter is coming... and we know whats coming with it.

7. 0 Egg, 0 Wool, 7 Milk, 0 Mayonnaise, 0 Sweater, 7 Cheese
   0 Carrot, 0 Potato, 10 Corn, 0 Tomato, 0 Pumpkin
   0 Ikan Teri, 0 Ikan Gurame, 0 Ikan Betutu
   Upah: 175 EXP dan 175 Gold.

   - Ada bioskop baru buka di Desa! Semuanya skuy nonton Spider-Man yuuukk

8. 3 Egg, 0 Wool, 2 Milk, 0 Mayonnaise, 0 Sweater, 0 Cheese
   5 Carrot, 5 Potato, 5 Corn, 5 Tomato, 5 Pumpkin
   1 Ikan Teri, 1 Ikan Gurame, 0 Ikan Betutu
   Upah: 140 EXP dan 140 Gold.

   - Saya cape jomblo. Tolong bantu saya untuk diet dan jadi tamvan mempesona...

9. 10 Egg, 0 Wool, 10 Milk, 10 Mayonnaise, 0 Sweater, 10 Cheese
   10 Carrot, 10 Potato, 10 Corn, 10 Tomato, 10 Pumpkin
   10 Ikan Teri, 10 Ikan Gurame, 10 Ikan Betutu
   Upah: 500 EXP dan 500 Gold.

   - Gordon Ramsey otw ke sini... Kita harus cepat sediakan bahan-bahan terbaik!!

#####-----#####
- Ayo kita saling membantu sesama warga Desa!
- Silakan masukkan nomor Quest yang ingin kamu ambil.
- Untuk keluar dari Papan Quest Desa, masukkan 999.
- 1.
Kamu mengambil Quest nomor 1! Good Luck!

Kamu keluar dari Papan Quest Desa.
```

16. Mengambil salah satu Quest, quest yang dipilih muncul di status Player.

```
| ?- status.  
Day          : 1  
Energy       : 120/250  
Gold         : 100  
Player Level : 2  
Player Exp   : 50/200  
Fishing Level : 1  
Fishing Exp  : 0/100  
Ranching Level : 1  
Ranching Exp : 0/100  
Farming Level : 2  
Farming Exp  : 50/200  
Luck         : 1  
Quest Progress : 3 Egg, 0 Wool, 3 Milk, 0 Mayonnaise, 0 Sweater, 0 Cheese  
               3 Carrot, 3 Potato, 3 Corn, 0 Tomato, 0 Pumpkin  
               3 Ikan Teri, 0 Ikan Gurame, 0 Ikan Betutu  
  
(16 ms) yes
```

17. Membuka inventory dan menggunakan item energyDrink

```
| ?- inventory.  
  
Your Inventory (3/100)  
  
1 level 1 shovel  
1 level 1 fishing rod  
1 energyDrink (consumable)  
  
write consumable name to use it  
example: energyDrink to use energyDrink  
  
(16 ms) yes  
| ?- energyDrink.  
You energy becomes 170
```

18. sleep

```
^- - - ^- - - ^- - -  
| ?- sleep.  
You energy becomes 150  
Day 365  
Season: winter
```

19. Sleep bertemu Peri Tidur

What do you want to do :  
>>> house.

Welcome Home Claire!  
What do you want to do?  
- sleep

(125 ms) no  
| ?- sleep.  
You energy becomes 150  
You've been visited by a mysterious sleep fairy!  
As a reward, she grants you one wish to teleport to any place in this world.

LEGENDS (X,Y)

|   |                      |        |
|---|----------------------|--------|
| M | : Marketplace        | (8,9)  |
| P | : You                | (11,9) |
| R | : Ranch              | (11,6) |
| H | : House              | (11,9) |
| Q | : Quest              | (10,8) |
| o | : Water (fish here!) |        |
| = | : Digged Tile        |        |

Where did you want to go?  
X >>>8.

Y >>>9.  
Teleportation succesful!  
You are now at (8,9)  
Day 193  
Season: autumn

(63 ms) yes

20. | ?-

21. GoalState (player sudah mengumpulkan uang  $\geq$  20000)



[illegible]

We are the - Surya Pro Log -

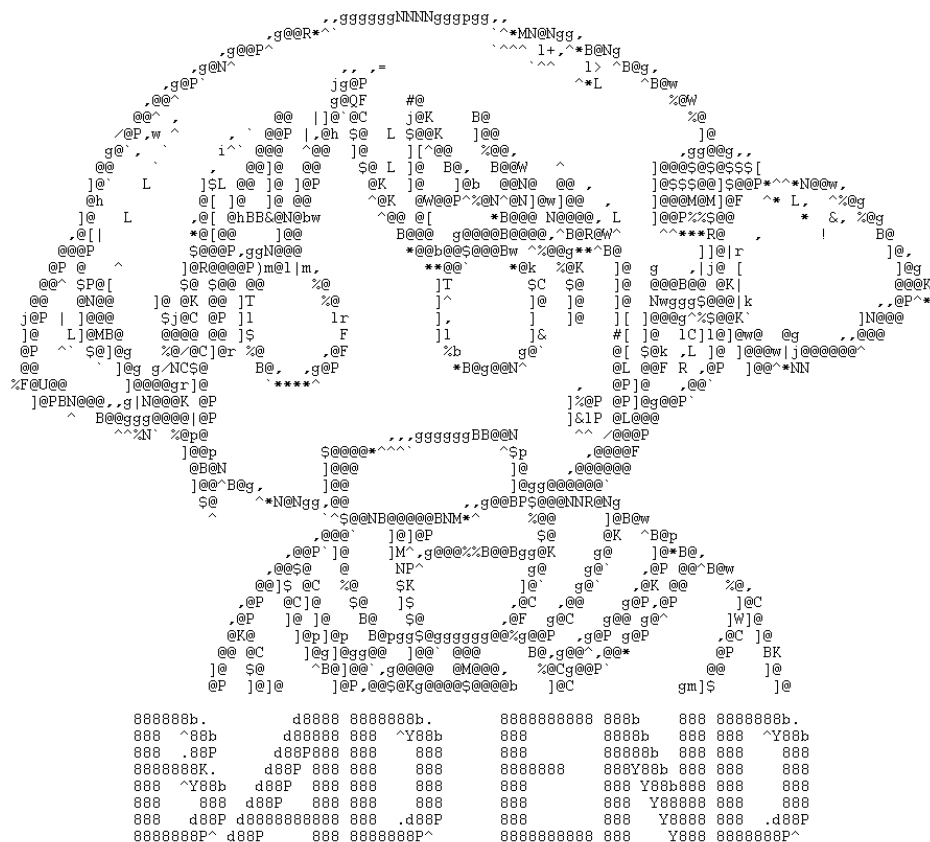
- Suryanto (13520059)
- Raden Haryosatyo Wisjnnunandono (13520070)
- Farrel Ahmad (13520110)
- Muhammad Rakha Athaya (13520108)

>>>



Kenapa setahun berlalu sangat cepat???  
 Berbagai cara sudah Claire usahakan  
 Namun tetap akhirnya gagal juga

Claire berpikir, mungkin ini memang sudah takdirku.  
 Teman, keluarga... semuanya hanya tinggal kenangan  
 Kehidupan sebetulnya tahu, lalu tidak bisa kembali lagi  
 Sudahlah, Claire pikir, lebih baik aku akhiri saja,  
 Segalanya...



## Bab III

### PEMBAGIAN TUGAS

Link Github : <https://github.com/SurTan02/Surya-Pro-Log>

| <b>Nama</b>                   | <b>Tugas</b>   |
|-------------------------------|--|
| Suryanto                      | main.pl, mancing.pl, player.pl, house.pl, ranch.pl, laporan                            |
| Raden Haryosatyo Wisjunandono | peta.pl, command.pl, market.pl, inventory.pl, house.pl, gamestats.pl, item.pl, laporan |
| Muhammad Rakha Athaya         | item.pl, quest.pl, banner.pl, laporan  |
| Farrel Ahmad                  | farming.pl, ranch.pl, player.pl, README.md, laporan                                    |

## DAFTAR PUSTAKA

GNU Prolog. *Manual*. <http://www.gprolog.org/manual/gprolog.html>.

Diakses pada 27 November 2021

GNU Prolog. *Dynamic Clause Management*.

[http://www.gprolog.org/manual/html\\_node/gprolog031.html](http://www.gprolog.org/manual/html_node/gprolog031.html).

Diakses pada 27 November 2021.

Stack Overflow. *If in Prolog*. <https://stackoverflow.com/questions/2849045/if-in-prolog>.

Diakses pada 27 November 2021.