



HOMPIMPA

Kelompok 4 – Pemrograman Jaringan B



ANGGOTA KELOMPOK



AIFFAH KIYSA W
5025201202



VANIA RIZKY J
5025201215



FERDINAND PUTRA
5025201176



FERRY NUR A
5025201214



ADIFA W C D
5025201013



GLORIA DYAH P
5025201033



**LET'S START
THE GAME!**






PENJELASAN

Hompimpa atau hompimpah adalah sebuah cara untuk menentukan siapa yang menang dan kalah dengan menggunakan telapak tangan yang dilakukan oleh minimal tiga peserta. Untuk cara bermainnya, masing-masing peserta memperlihatkan salah satu telapak tangan dengan bagian dalam telapak tangan menghadap ke bawah atau ke atas.

Pada permainan ini diawali dengan 4 orang pemain yang akan melakukan permainan hompimpa. Para pemain yang menghadap ke arah yang sama dengan jumlah sedikit akan keluar meninggalkan permainan. Akan terus dilakukan sampai menyisakan 2 pemain. Setelah sisa 2 pemain, maka pemain tersebut akan melakukan gajah, orang, semut.



A decorative wavy line with a green fill and a black outline, located on the left side of the page.

Permainan Semut, Orang, Gajah (**SOG**) untuk menentukan pemain pertama dalam sebuah permainan, tetapi seru juga untuk dimainkan begitu saja. Pada permainan ini terdapat tiga isyarat yaitu semut, orang dan gajah. Aturan standar dari permainan ini adalah semut mengalahkan gajah, gajah mengalahkan orang, dan orang mengalahkan semut.





JOBDESK

Jobdesk setiap anggota adalah sebagai berikut :

JOBDESK DARI SETIAP ANGGOTA



HOMPIMPA

Vania



SOG, ROOM

Ferry



MODE PERMAINAN

Ferdinan



CHAT

Aiffah



JOIN, ASSET

Adifa



LEADERBOARD

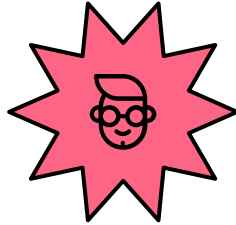
Gloria



FITUR

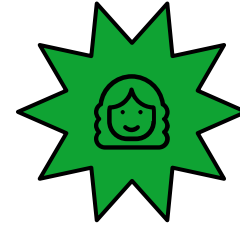
Fitur yang tersedia dalam permainan sebagai berikut :





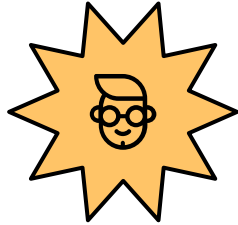
JOIN

Setiap player bisa join the game dengan jumlah dalam 1 permainan sebanyak 4 player.



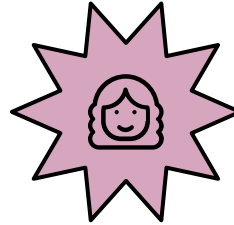
MODE PERMAINAN

Player bisa memilih untuk ingin bermain dengan komputer atau bermain bersama player lain secara online.



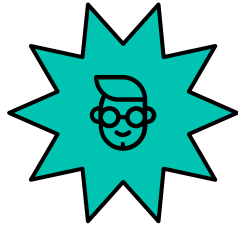
LEADERBOARD

Pada tiap permainan terdapat leaderboard yang bisa dilihat oleh seluruh player pada layar.



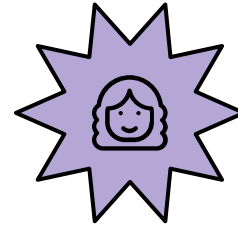
CHAT

Terdapat grup chat yang berfungsi untuk memberikan clue pada player lain.



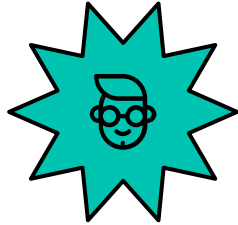
HOMPIMPA

Apabila jumlah player melebihi 2 orang maka permainan dilakukan dengan hompimpa, hingga jumlah player mencapai 2 orang.



GUNTING BATU KERTAS

Apabila jumlah player 2 orang maka permainan dilakukan dengan gunting batu kertas hingga mendapat pemenang.



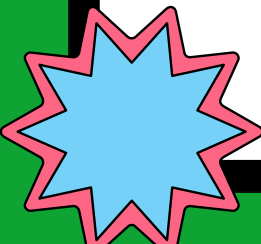
CREATE ROOM

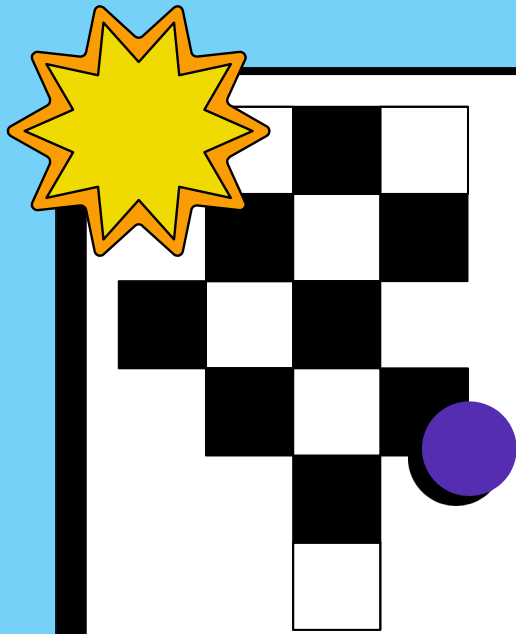
Player dapat membuat room yang kemudian dapat mengundang player lain melalui invitation link maupun kode room

MODUL KELAS



TCP		MULTITHREAD	
SOCKET PROGRAMMING		CHAT	





RENCANA PENGGERJAAN

Rencana pengerjaan dan timeline adalah sebagai berikut :



O1

GAME

Assets, Hompimpa
dan Batu Gunting
kertas

O2

ADDITIONAL FEATURE

Join, Chat, Room, dan
Mode permainan

O3

ADDITIONAL FEATURE

Leaderboard

O4

FINAL

Penyempurnaan dan
testing



THE GAME IS OVER

