






**Form Asistensi Tugas Besar
IF2110/Algoritma dan Struktur Data
Sem. 1 2021/2022**

No. Kelompok/Kelas : 2
Nama Kelompok : -
Anggota Kelompok (Nama/NIM) :
1. Ahmad Wafika Samsea / 18220088
2. Alya Apriliyanti/18220050
3. Joanna Margareth Nauli/18220007
4. Joshi Ryu Setiady/18220025
5. Yahya Aqrom / 18219076
6. Rachmad Hidayat /18220049

Asisten Pembimbing : Jonathan Yudi Gunawan

Asistensi II

Tanggal : 20 November 2021	Catatan Asistensi:
Tempat : Google Meet	
<p>Kehadiran Anggota Kelompok:</p> <p>No NIM Tanda tangan</p> <p>1. Ahmad Wafika Samsea / 18220088</p>  <p>2. Joshi Ryu Setiady / 18220025</p>  <p>3. Joanna Margareth Nauli / 18220007</p>  <p>4. Alya Apriliyanti / 18220050</p>  <p>5. Yahya Aqrom / 18219076</p>  <p>YAHYA AQROM</p> <p>6. Rachmad Hidayat / 18220049</p>	

Progress:

Udah bikin file main, gameplay, sama beberapa command yaitu roll dan ensturn. Sisanya masih dalam tahap proses.

Pertanyaan:

Nanti programnya bisa dipake buat konfigurasi, atau dari konfigurasi yang kita buat ajaa?

Bisa dari beberapa konfigurasi asal nanti programnya bisa jalan.

Yang masih bingung itu, map dibikin beberapa map atau bagaimana kak?

Aku belum tau nanti teknis nya gimana, tapi harus bikin program yang menyesuaikan file konfigurasinya gitu.

ADT harus dibuat driver nya ya kak? kalo di spesifikasi yang dibaca sih diwajibkan kak.

Jadi ada 4 ADT yang diwajibkan ada, terus dibikin ADT-nya.

Driver nya itu sesuai sama per fungsi ADT-nya kak?

Iya, per-fungsi aja skenarionya. Gak perlu panjang tapi buat nge-tes fungsi-nya aja jalan atau nggak..

Case buat command kan sama dengan angka. Bisa dibandingin ga yaa sama di atasnya?

Pake if itu switch nya.

Buat yang skill, di awal turn ada gatcha skill. Itu pake apa yaa?

Pake fungsi random, nanti hasilnya dari 0-1.

Mesin karakter sama kata itu buat baca file konfigurasi yaa kak?

iya, betul.

Kalo save sama load, kan nge-save state dari game. Berarti kaya nge-save terus menghasilkan file. Nanti file itu ada di dalam konfigurasi yang sama. Atau beda lagi?



Dibuat di file yang beda.

Buat undo, kira-kira pake ADT apa?

pake ADT stack sih kak.

Itu menghubungkan bagian undo harusnya kaya gimana kak?

Betul pake stack, terus dimodif pake integer ganti pake struct, terus pake kondisinya giliran siapa

	<p>sekarang (state). Undo lumayan juga perlu ubah-ubah ADT.</p> <p>Rencana yang map pake array of tuple, satunya pake * #, satu nya lagi pake teleportasi, itu bisa kak?</p> <p>Bisa. Tapi tujuan teleporter nya kalo pake tuple ga bisa.</p> <p>Teleport itu gimana?</p> <p>Jadi nanti diisi bilangan yang jadi teleportasinya.</p> <p>Cara pengerjaannya kan tergantung tiap-tiap kelompok yaa. Kao misal pake cara lain gapapa yaa kak?</p> <p>gapapaa.</p> <p>Kalo menurut kakak, buat buff itu dibanding list, ada cara yang lebih simpel ga yaa?</p> <p>Kalo mau simpel sih pake boolean.</p> <p>Aku kepikiran array of boolean gitu karena sama player. gimana kalo kaya gitu kak?</p> <p>iyaa gitu boleh, yang penting bisa pake boolean.</p> <p>Buat command inspect gimana yaa kak?</p> <p>Kalo mau membaca file konfigurasinya dari ADT array. Kalo mau mengecek ada inspect ngga ambil dari map. Map juga dari ADT array.</p> <p>Saya sekarang pisahin foldernya jadi ADT sama FUNCTION boleh ga yaa?</p> <p>Beda file aja kaya praktikum. Terus boleh kalo mau beda folder.</p>
	<p>Tanda Tangan Asisten:</p>  <p>Jonathan Yudi</p>