Kelompok : ADVY Anggota : 1. Yusak Yuwono Awondatu

2. Cendhika Imantoro

3. Varian Caesar

4. Ade Yusuf Rahardian

Asisten Penilai : M.Husain J.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Skenario** | **Fakta** | **Durasi** |
| **Skenario umum** | | |
| Ular bergerak dan berbelok |  | 30 detik |
| Jika ular menembus suatu sisi dinding, ular akan muncul di sisi berlawanan (papan permainan bersifat sirkuler) |  | 30 detik |
| Ular tidak dapat berbalik arah |  | 30 detik |
| Ular memakan makhluk dan bertambah panjang |  | 30 detik |
| Makhluk baru lahir setelah ada makhluk yang dimakan |  | 30 detik |
| Ular mati ketika memakan bagian tubuh sendiri |  | 30 detik |
| Dapat menghentikan permainan sementara (Pause) |  | 30 detik |
| Dapat keluar dari permainan |  | 30 detik |
| Dapat mengambil screenshot layar |  | 30 detik |
| Dapat memperlihatkan skor |  | 30 detik |
| **Skenario Kasus Khusus (menarik)** | | |
| Jika sudah mengubah arah gerak sekali, arah gerak tidak akan berubah sebelum arah gerak perubahan pertama dieksekusi |  | 30 detik |
| **Skenario Lain...** | | |
| Makhluk tidak mati ketika berada di petak yang sama dengan tubuh ular selain kepala. |  | 30 detik |
| **Skenario Tidak normal** | | |
|  |  |  |
| **Total Durasi** | |  |

*Catatan:*

*Baris kosong pada kolom skenario ditujukan kepada peserta untuk diisi sendiri.*

*Peserta diwajibkan memberikan nilai pada kolom fakta sesuai dengan skenario yang berkorespondensi. Nilai yang diberikan adalah A, B, C, dan E. Apabila peserta tidak mengimplementasikan skenario bersangkutan, biarkan kolom tersebut kosong.* Asisten akan mengisi kolom “Nilai”.