**PEMBAGIAN TUGAS DAN LOG ACTIVITY**

**TUGAS BESAR 3**

**IF2210 PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK**

Oleh

**Kelompok ADVY**

**YUSAK YUWONO AWONDATU (13514005)**

**CENDHIKA IMANTORO (13514037)**

**VARIAN CAESAR (13514041)**

**ADE YUSUF RAHARDIAN (13514079)**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG**

**BANDUNG**

**2016**

1. Pembagian Tugas

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | Kontribusi |
| Yusak Yuwono Awondatu | Berdiskusi menenukan konsep gamifikasi tugas besar  Belajar menggunakan Swing pada Java  Mengubah atribut protected menjadi private dan membuat getter dan setternya pada kelas makhluk dan turunannya.  Penanggung jawab dokumentasi dengan menggunakan JDepend |
| Cendhika Imantoro | Berdiskusi menenukan konsep gamifikasi tugas besar  Merancang kelas Snake  Membuat kelas Snake  Membuat driver Snake  Mengubah kelas World dan Main agar sesuai dengan gamifikasi  Membuat softcopy run CheckStyle |
| Varian Caesar | Berdiskusi menenukan konsep gamifikasi tugas besar  Belajar menggunakan Swing pada Java  Mentranslasikan kode pada main program menjadi bentuk GUI (Swing) dengan menggunakan thread untuk menerima input user pengguna.  Melengkapi Javadoc pada bagian yang mengalami perubahan |
| Ade Yusuf Rahardian | Berdiskusi menenukan konsep gamifikasi tugas besar  Belajar menggunakan Swing pada Java  Menyesuaikan kelas Board dan World agar program dapat dijalankan pada Swing dan mentranslasikan kode menjadi bentuk GUI  Melengkapi tes unit yang belum lengkap dari tugas besar dua yaitu turunan makhluk.  Mengecek JUnit dan Driver  Membuat softcopy PMD |

1. *Log Activity*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tanggal | Nama | Aktivitas | Hasil |
| 14 April 2016 | Yusak Yuwono Awondatu | Berdiskusi menenukan konsep gamifikasi tugas besar | Konsep gamifikasi tugas besar dengan menambahkan permainan *snake* dari tugas besar sebelumnya |
| Cendhika Imantoro | Berdiskusi menenukan konsep gamifikasi tugas besar |
| Varian Caesar | Berdiskusi menenukan konsep gamifikasi tugas besar |
| Ade Yusuf Rahardian | Berdiskusi menenukan konsep gamifikasi tugas besar |
| 25 April 2016 | Yusak Yuwono Awondatu | Belajar menggunakan Swing pada Java | Memahami konsep dasar penggunaan Swing pada Java |
|  | Cendhika Imantoro | Merancang kelas Snake | Rancangan kelas Snake |
|  | Varian Caesar | Belajar menggunakan Swing pada Java | Memahami konsep dasar penggunaan Swing pada Java |
|  | Ade Yusuf Rahardian | Belajar menggunakan Swing pada Java | Memahami konsep dasar penggunaan Swing pada Java |
| 26 April 2016 | Yusak Yuwono Awondatu | Mengubah atribut protected menjadi private dan membuat getter dan setternya pada kelas makhluk dan turunannya. | Kelas makhluk dan turunannya yang sudah diperbaiki |
|  | Cendhika Imantoro | Membuat kelas Snake  Membuat driver Snake  Mengubah kelas World dan Main agar sesuai dengan gamifikasi | Kelas Snake  Driver Snake  Kelas World dan Main yang sesuai dengan gamifikasi |
|  | Varian Caesar | Mentranslasikan kode pada main program menjadi bentuk GUI (Swing) dengan menggunakan thread untuk menerima input user pengguna. | Main program yang dapat dijalankan pada GUI |
|  | Ade Yusuf Rahardian | Menyesuaikan kelas Board dan World agar program dapat dijalankan pada Swing dan mentranslasikan kode menjadi bentuk GUI | Kelas Board dan World yang telah disesuaikan dan Main program yang dapat dijalankan pada GUI. |
| 27 April 2016 | Yusak Yuwono Awondatu | Penanggung jawab dokumentasi dengan menggunakan JDepend | Dokumentasi JDepend |
|  | Cendhika Imantoro | Membuat softcopy run CheckStyle | Softcopy run CheckStyle |
|  | Varian Caesar | Melengkapi Javadoc pada bagian yang mengalami perubahan | Javadoc pada bagian yang mengalami perubahan |
|  | Ade Yusuf Rahardian | Melengkapi tes unit yang belum lengkap dari tugas besar dua yaitu turunan makhluk.  Mengecek JUnit dan Driver  Membuat softcopy PMD | Tes unit yang sudah diperbaiki dari tugas besar 2  JUnit dan driver yang sudah dicek  Softcopy PMD |