

Kode Kelompok : OPZ

Nama Kelompok : Ooploverz

1. 13521050 / Naufal Syifa Firdaus
2. 13521058 / Ghazi Akmal Fauzan
3. 13521066 / Muhammad Fadhil Amri
4. 13521070 / Akmal Mahardika Nurwahyu P
5. 13521168 / Satria Octavianus Nababan

Asisten Pembimbing : Fabian Savero Diaz Pranoto

1. Konten Diskusi

1. Apakah class abstract InventoryHolder boleh juga dipakai oleh class DeckCard, jadi class abstract InventoryHolder di-inherit ke tiga class ?
 - Kalo ga nemu use casenya taro dikartu aja
2. Kalau ada class gameState yang hanya menyimpan atribut saja apakah masih dalam paradigma objek?
 - Kalian ubah-ubah dikit nambahin kelas yang inherit ga masalah selama mengikuti prinsip OOP
3. Untuk kelas abstrak dari kartu dan combo itu apakah tidak masalah jika hanya terdiri atas 1 virtual function tanpa ada atribut dan methods lain?
 - Kelas valuable punya virtual function, akan di inherit sama combo dan kartu. Tujuan kelas abstrak sebagai kontrak, sehingga kalo ada yang pake kelas abstrak harus punya value
4. apakah interfacenya dibebaskan?
 - dibebaskan
5. Apakah penggunaan STL itu pada card diperbolehkan, mengingat itu tidak terlalu dibutuhkan?
 - Boleh, yang penting tidak melewati batasan yang diberikan
6. Apakah player memilih kombinasi kartu yang memungkinkan?
 - Gausah milih, langsung kasih kombinasi kartuterbaik
7. Apakah bisa meminta asistensi lagi dan apa mekanismenya?
 - Bisa, langsung chat kakaknya aja buat janji

2. Tindak Lanjut

- Selanjutnya kelompok kami akan melakukan implementasi program sebagaimana masukan dari hasil asistensi ini
- Kami juga akan membuat *branch* berbeda untuk setiap orang dalam pembuatan program agar tidak ada error dalam peng-integrasiannya