

Tugas Besar IF2121 Logika Komputasional

Deliverables 1 - Draft Kasar

Kelas 03

Kelompok 9 - HarvestProlog

Anggota Kelompok:

Fernaldy	13520112
Afrizal Sebastian	13520120
Alifia Rahmah	13520122
Haidar Ihzaulhaq	13520150

Tujuan Tugas Besar

- Membuat *farm simulation role-playing game* dengan menggunakan bahasa pemrograman deklaratif Prolog (GNU Prolog).

Pemain

- Pada awal permainan pemain dapat memilih antara 3 speciality (Farmer, Fisherman, Rancher).
- Speciality tertentu akan memberikan advantage saat melakukan pekerjaan tertentu.
- Pemain akan mendapatkan tools level 1 sesuai speciality yang dipilih.
- Pemain memiliki 4 jenis level, yaitu level untuk tiap speciality dan juga overall level.
- Sistem level up adalah tiap level akan memiliki experience point tertentu untuk naik ke level berikutnya dan untuk tiap level, experience point yang dibutuhkan berbeda-beda.
- Kenaikan experience point setelah mengerjakan pekerjaan tertentu sesuai dengan growth rate yang konstan untuk tiap level.

Time Mechanism

- Waktu penyelesaian permainan adalah 1 tahun..
- Satu tahun terdiri atas 60 hari.
- Satu hari terdiri atas 24 jam.
- Setiap pemain melakukan sesuatu, waktu akan bertambah setengah jam.

Map and Exploration Mechanism

- Map Terdiri dari lokasi-lokasi yang sudah ada di spesifikasi Tugas.
- Jika memungkinkan akan dibuat 2 Map yang saling terhubung dengan simbol "D".
- Pemain berpindah dengan menggunakan perintah w,a,s,d.
- Pemain dapat berinteraksi dengan tile unik atau lokasi yang ada pada map.
- Di house, pemain memiliki opsi sleep.
- Peringatan sleep akan diberikan tiap jam 10 malam dan pemain akan bangun jam 6 pagi.

Inventory & Items

- Fakta terdiri dari daftar item, dan terdapat rules untuk membuang item dari inventory (throw away).
- Jenis-jenis item yang tersedia meliputi: tools, biji tanaman, tanaman, ikan, binatang, dan hasil ternak. Item memiliki format items(nama, price).
- Inventory memiliki format fakta: inventory(nama, quantity, level). Jika jenis item inventory bukan tools, level ditulis -1.

Quest

- Quest adalah misi yang harus diselesaikan oleh pemain. Terdiri dari tripel bilangan (x,y,z) sesuai dengan spesifikasi di tugas besar.
- Untuk ambil quest, angka dan jenis item akan dirandom (nilai x,y,z akan dirandom). Untuk reward akan disesuaikan dengan quest yang diambil (jumlah item yang akan diselesaikan).

Farming, Fishing, dan Ranching

- Farming, Fishing, dan Ranching adalah kegiatan yang dapat dilakukan oleh pemain untuk memperoleh exp dan gold.
- Farming merupakan kegiatan menanam dan memanen tanaman dengan jenis tanaman yang dapat ditanam adalah yang tersedia di inventory.
- Fishing adalah kegiatan memancing untuk mendapatkan ikan. Kegiatan dapat dilakukan ketika berada di dekat tile ikan dan ikan yang didapat akan random (memungkinkan tidak mendapat ikan sama sekali).
- Ranching adalah kegiatan yang dilakukan ketika pemain sedang berada di atas tile ranch.
- Ketika ranching dapat melihat list hewan ternak serta jumlahnya.
- Semua kegiatan di atas dapat dilakukan oleh pemain. Namun, kegiatan yang sesuai dengan *speciality*-nya akan lebih menguntungkan pemain, seperti exp dan gold.

Goal and Fail State

- Pemain akan menang jika berhasil mengumpulkan uang sebesar 20000 gold dalam waktu 1 tahun.
- Jika dalam 1 tahun pemain gagal mengumpulkan 20000 gold, pemain dinyatakan gagal.