



BOOT TEAM

KELOMPOK 11

Nicholas Darmawan	- 18219028
I Wayan Ananta Suandira	- 18219038
Cahaya Naja Suharningtyas	- 18219059
Muhamad Agung Ahsary	- 18219098
Baskoro Adi Wicaksono	- 18219113

INSTRUCTIONS

2 – 6 Pemain

CONTENTS

112 Kartu:

20 **Biru** – 0 sampai 9

20 **Hijau** – 0 sampai 9

20 **Merah** – 0 sampai 9

20 **Kuning** – 0 sampai 9

8 SKIP:

2 masing-masing warna

8 REVERSE:

2 masing-masing warna

8 Draw +2:

2 masing-masing warna

4 Draw +4

4 **WILD** cards

OBJECTIONS

Game berakhir saat sudah ditentukan seorang pemenang, pemenang adalah pemain pertama yang kartunya habis

QUICK RULES

Di awal permainan masing-masing peserta akan diberikan 7 buah kartu random, satu kartu angka akan dikeluarkan di awal, sementara sisanya akan menjadi drawpile.

Pemain harus mencocokkan kartu dengan warna sama, angka sama, atau simbol yang sama. Atau, pemain boleh mengeluarkan kartu **wild**.

Jika pemain tidak punya kartu yang cocok, ia harus draw kartu dari pile, jika cocok boleh langsung dikeluarkan, jika tidak permainan berlanjut ke giliran selanjutnya.

Apabila sisa kartu seorang pemain tinggal 1, ia harus declare "HIJI" sebelum 3 detik atau draw 2 kartu.

Saat seorang pemain telah kehabisan kartu, pemain dinyatakan menang dan permainan selesai.

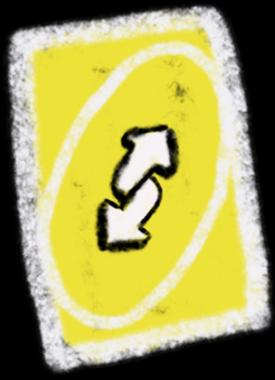
CARDS POWER



DRAW +2 CARD – Saat kalian memainkan kartu ini, pemain selanjutnya dalam giliran harus draw 2 kartu dan kehilangan gilirannya, Kartu ini boleh ditumpuk oleh kartu DRAW +2 Lain dan jumlah pengambilan oleh pemain berikutnya akan diakumulasikan.

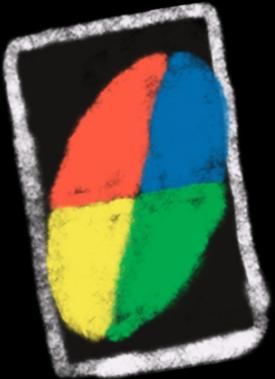


SKIP CARD – Saat kartu ini dikeluarkan, pemain dengan giliran selanjutnya akan dilewati dan kehilangan gilirannya, kartu ini boleh dikeluarkan saat ada kartu skip sebelumnya, atau saat kartu terakhir merupakan kartu dengan warna yang sama.



REVERSE CARD – Giliran dari pemain akan dibalik jika kartu ini dikeluarkan, pemain yang gilirannya sebelum yang mengeluarkan kartu akan diberikan hak untuk bermain lagi, jika pemain berjumlah 2, kartu ini tidak memberi efek apapun. Boleh dikeluarkan saat kartu sebelumnya adalah reverse atau berwarna sama

DRAW +4 CARD – Saat kartu ini dimainkan, pemain selanjutnya wajib mengambil 4 kartu dari pile dan kehilangan gilirannya. Pemain yang mengeluarkannya berhak menentukan warna kartu selanjutnya untuk melanjutkan permainan. Kartu ini boleh dikeluarkan kapanpun



WILD CARD – Kartu ini boleh dikeluarkan di situasi apapun. Pemain yang mengeluarkannya juga berhak memilih warna kartu untuk melanjutkan permainan, boleh juga memilih warna kartu terakhir sebelum wild card dimainkan.

COMMANDS

Silahkan pilih menunya!

1. LIST CARDS
2. DISCARD
3. DRAW
4. DECLARE HIJI
5. LIST PLAYERS
6. VIEW PLAYER IN TURN
7. HELP

MAIN MENU- Menu ini akan muncul untuk menentukan tindakan-tindakan yang dapat diambil seorang pemain setelah tindakan sebelumnya selesai dilakukan. Pada menu ini pemain bisa memilih menu **7. HELP** untuk melihat aturan-aturan dasar dari permainan.

MAIN MENU



STARTGAME



Selamat datang di game HIJI!

Ketik 1 untuk memulai gamenya!

1

Masukkan jumlah pemain: 2

Masukkan nama player 1: a

Masukkan nama player 2: b

Kartu keluaran: 6 YELLOW

Silahkan pilih menunya!

STARTGAME- Saat program dijalankan, pemain dapat langsung memulai permainan. Pada command STARTGAME, pemain akan diarahkan untuk mengisi jumlah pemain yang akan bermain dalam permainan kali ini dan mengisikan nama-nama masing-masing.

Setelah itu game akan dimulai dengan dikeluarkannya satu buah kartu angka random.

COMMANDS

Masukkan pilihan menu: 1

Pemain saat ini: Pemain 1

List kartu Pemain 1:

1. 9 YELLOW
2. Skip YELLOW
3. 9 BLUE
4. 6 RED
5. Reverse GREEN
6. 8 BLUE
7. 7 GREEN

Nomor pada menu: 1

DISCARD

Nomor pada menu: 2

Masukkan pilihan menu: 2

Kartu terakhir: 7 GREEN

Pemain saat ini: Pemain 2

1. 4 GREEN
2. Draw 2 RED
3. Draw 2 RED
4. Draw 2 BLUE

Pilihan lainnya :

5. Multiple Discard
6. Draw

Silakan pilih menu:

LIST CARD – Saat permainan telah dimulai, pemain yang sedang giliran boleh melihat kartu-kartu yang ia miliki untuk menyesuaikan pada kartu terakhir yang keluar dan memutuskan apakah ia harus melakukan draw atau discard, nama kartu dalam list diawali dengan angka / action dan dilanjutkan warna.

LIST CARD



DISCARD – Jika pemain memiliki kartu yang cocok, pemain bisa melakukan discard, pemain juga bisa melakukan multiple discard jika memiliki lebih dari satu kartu yang cocok. Apabila kartu yang tidak cocok ingin di discard, akan keluar sebuah pesan error.

Silakan pilih menu: 2
Kartu tidak sesuai!

pesan error

Silakan pilih menu: 1

GANTI PEMAIN
PEMAIN SEKARANG: PEMAIN 1

pesan default

COMMANDS

Masukkan pilihan menu: 3

GANTI PEMAIN

PEMAIN SEKARANG: PEMAIN 2

Nomor pada menu: 3



DECLARE HIJI

Nomor pada menu: 4

Ciee yang mau menang

Masukkan kata ajaibnya :

Hayo mau ngomong apa

HIJI

HIJI Declared

HIJI Declared

Masukkan pilihan menu: 4

Kartunya masih banyak bang

Declare HIJI prematur

LIST PLAYER - Menu dapat digunakan untuk melihat nama-nama pemain, jumlah kartu di tangan masing-masing pemain dan status pemain apakah sedang dalam giliran.

Nomor pada menu: 5

DRAW - Jika pemain tidak punya kartu yang sesuai atau tidak ingin mengeluarkan kartu apapun, pemain dapat draw 1 kartu dari pile. Giliran dilanjutkan.

DRAW



DECLARE HIJI - Pemain yang hanya memiliki 1 sisa kartu diwajibkan declare hiji maksimum 3 detik setelah discard kartu terakhirnya dilakukan. Apabila tidak dilakukan atau dilakukan melebih 3 detik, maka pemain yang bersangkutan wajib melakukan draw 2 kartu dari pile. Jika dilakukan sebelum kartu berjumlah 1, akan dikenakan penalti yang sama.

LIST PLAYER



Masukkan pilihan menu: 5

Pemain 1: Alpha

Jumlah Kartu: 4

Pemain 1 sedang dalam giliran

Pemain 2: Beta

Jumlah Kartu: 5

Pemain 2 tidak sedang dalam giliran

COMMANDS

Masukkan pilihan menu: 6

Pemain 1 sedang dalam giliran

Pemain 2 akan mendapat giliran setelah Pemain 1

Nomor pada menu: 6

VIEW PLAYER IN TURN - Kita dapat melihat siapa pemain dalam giliran dan siapa selanjutnya

VIEW PLAYER IN TURN



HELP

Nomor pada menu: 7

Masukkan pilihan menu: 7

Di awal permainan masing - masing peserta akan diberikan 7 buah kartu random, satu kartu angka akan dikeluarkan di awal, sementara sisanya akan menjadi drawpile.

HELP - Pemain dapat melihat aturan permainan secara ringkas melalui menu ini



MULTIPLE DISCARD



MULTIPLE DISCARD - Jika pemain memiliki lebih dari satu kartu yang cocok dengan simbol atau angka yang sama dengan kartu terakhir, pemain bisa melakukan discard banyak kartu

Keluar dalam menu DISCARD

Silakan pilih menu: 5
Anda bisa mengeluarkan lebih dari 1 kartu

Kartu terakhir: 7 BLUE
Pemain saat ini: Pemain 1

Anda memiliki 2 buah kartu 7 BLUE

Berapa banyak yang ingin Anda keluarkan?
2

GANTI PEMAIN
PEMAIN SEKARANG: PEMAIN 2

MEET THE TEAM



NICHOLAS / 18219028 - Card + Inheritance (NormalCard, Draw2Card, Draw4Card, ReverseCard, SkipCard, dan WildCard), Game, Player, Main, CardFactory

ANANTA / 18219038 - Berkontribusi dalam Player, CardFactory, Main, Game, menyusun Flowchart Game, Membuat buklet



NAJA / 18219059 - Berkontribusi dalam Game, Draw4Card, Main, dan SkipCard, Submit milestone

AGUNG / 18219098 - Berkontribusi dalam kode NormalCard, ReverseCard, Game, dan Main



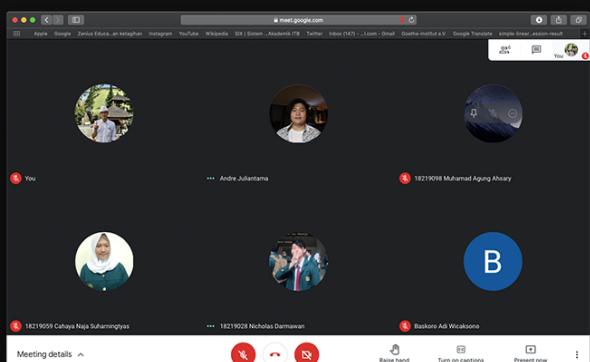
BASKORO / 18219113 - Berkontribusi dalam kode Card, Game, Main, Player, Menyusun declare Hij, Melakukan Debug & Finalisasi

STORY OF THE TEAM

Cerita kita dimulai dengan pengacakan random dalam penentuan kelompok yang penuh drama. Diacak 2x karena satu dan lain hal. Tim kamipun terlahir dan akhirnya diberi nama BOOT Team. Terdiri atas Nico, Ananta, Naja, Agung, dan Baskoro. Dalam penyelesaian proyek ini kami dibantu oleh Sir Andre Juliantama selaku asisten yang memberi kita guidance dalam pelaksanaan proyek. Kami diberikan waktu selama 3 minggu untuk mengerjakan proyek ini. Nah selama 3 minggu itu cukup banyak kejadian yang kita lalui yang akan diceritakan pada proses pelaksanaan, Check it out!!

PROSES PENGERJAAN

Tim memulai penggerjaan dengan mengadakan meet untuk membahas garis-garis besar penggerjaan sekaligus mengerjakan file milestone 1. Kita membahas garis besar permainan dan memikirkan kelas-kelas dan interface yang kemungkinan akan kita perlukan untuk proyek ini. Pada pertemuan pertama juga dibuat pembagian tugas sementara.

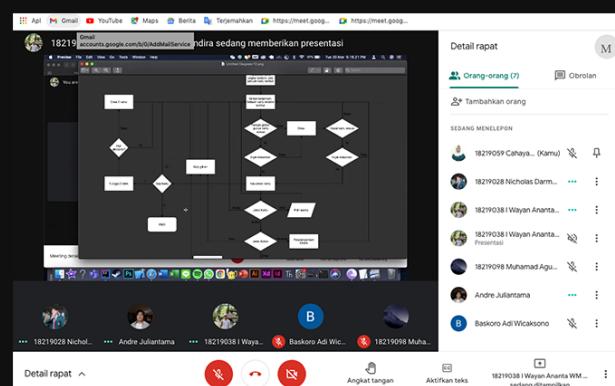


Seperti yang sudah kami mention sebelumnya, kami punya seorang "pembimbing" yang bisa kami tanya-tanyai mengenai proyek ini, yang tidak lain dan tidak bukan adalah Sir Andre.

Pada asistensi pertama kami memastikan keberjalanannya game sesuai dengan requirement. Selain itu kami juga meminta saran dalam memulai pembangunan program dari Sir Andre. Dari asistensi tersebut kami disarankan untuk memulai membangun program dengan membuat diagram alir keberjalanannya program dari awal sampai akhir terlebih dahulu. (Diagram alir dapat dilihat di halaman selanjutnya.)

Setelah diagram alir selesai, pembangunan program dimulai. Kelas yang pertama dibuat adalah kelas Card dan inheritancenya: NormalCard, Draw2Card, Draw4Card, ReverseCard, SkipCard, dan WildCard. Setelah kelas Cards selesai dilanjutkan dengan kelas yang dapat melakukan produksi kartu yaitu CardFactory.

Asistensi kedua diisi dengan memperlihatkan flowchart untuk di approve. Kelas Player dan Game telah dibuat dan juga dipresentasikan dalam asistensi.



PROSES PENGERJAAN

Selain itu pada asistensi 2 juga dibahas apakah sebaiknya mempergunakan kelas Main selain Game untuk implementasinya. Disarankan untuk melakukan implementasi di Game barulah pemanggilan sesuai Command di Main. Selain itu juga dikonsultasikan cara implementasi direction dari pemain dan juga cara melakukan declare HIJI.

Proses pembangunan kelas Player dan kelas Game dilanjutkan untuk permainan. Command-command seperti yang telah dikonsultasikan akan diimplementasikan dalam Game sementara pemilihan command akan dilakukan dalam Main.

Kesulitan diperoleh pada implementasi fungsi declare HIJI, Ide awalnya adalah ketika seorang pemain tidak declare "HIJI" dalam 3 detik, maka ia akan diberi kartu tambahan. Namun kami masih memiliki kesulitan dalam implementasinya.

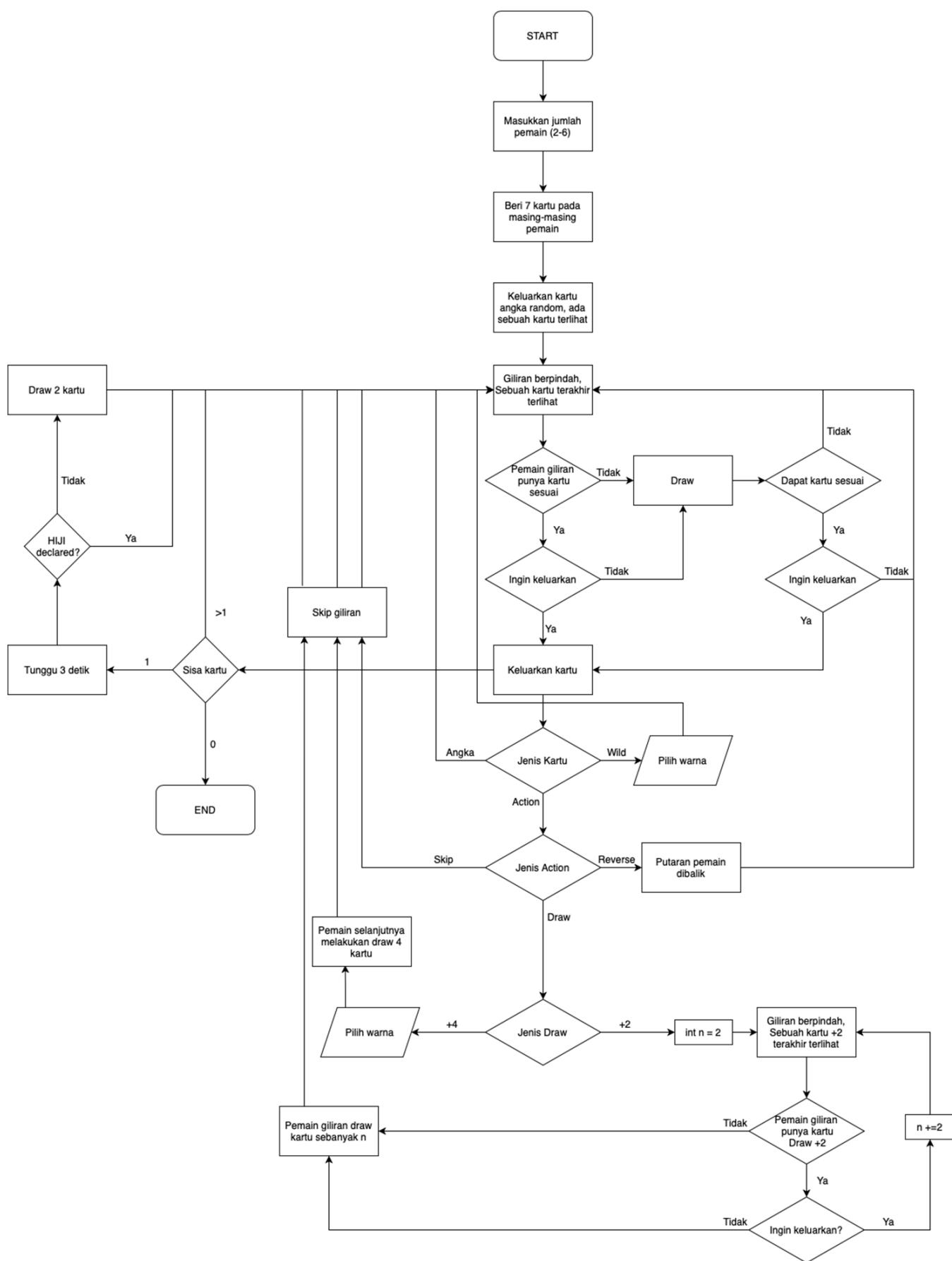
RANCANGAN

Rancangan awalnya hanyalah menetapkan kelas-kelas terlebih dahulu, setelah kelas selesai baru akan dipikirkan keberjalanannya. Namun saat keberjalanannya program akan dibuat, banyak kebingungan melanda tim mengenai alur-alur dari permainan sehingga harus dikonsultasikan pada asisten saat asistensi.

Setelah asisten menyarankan pembuatan diagram, diagram alir dibuat dan program menyesuaikan diagram tersebut.

Perubahan rancangan terjadi pada saat baru disadari bahwa bisa dilakukan multiple discard, selain itu perubahan-perubahan minor dilakukan terhadap menu-menu agar lebih menunjang pengalaman pengguna dalam permainan.

DIAGRAM ALIR





HALU