# Identitas Kelompok

Anggota : 13515022/Mahdiar Naufal

13515055/Rizky Faramita

13515098/Aya Aurora Rimbamorani

13515100/Aulia Ichsan Rifkyano

# Tentang dokumen ini

Dokumen ini berisi rencana perubahan/penambahan sesuai dengan Change Request yang disampaikan terhadap tugas VirtualZoo yang dirilis tanggal 17 Februari 2017

# Hasil Perubahan

Akibat Change Request tersebut, selain mengembangkan Tugas Virtual Zoo seperti semula (yang dinamakan VZ01), harus dibuat versi-versi lain sebagai berikut :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No Rilis** | **Deskripsi Umum Rilis** | **Deskripsi Umum Perubahan** |
| VZ02 | Penambahan terhadap aplikasi Virtual Zoo yang sedang dikerjakan | Mengubah rancangan versi awal (VZ01) sesuai dengan spesifikasi tugas yang dirilis tanggal 17 Februari 2017, menjadi versi kedua (VZ02) |
|  |  |  |

# Rencana Perubahan

Bagian ini berisi detail perubahan yang dilakukan terhadap kelas-kelas dan program utama

## Rllis VZ02

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Request #** | **Deskripsi RinciPerubahan** | **Deskripsi Dampak Perubahan** | **Kelas yang diubah** | **Rencana Pelaksanaan** |
| 1 | Amphibi | Hewan bisa memiliki 2 habitat (water + land only) | Animal | Atribut Habitat dibuat menjadi terpisah Land, Water, Air. Ada check habitat,  IsLand(), IsFlying(), IsWater().  Untuk pengecekan pada hewan yang tergolong amfibi, fungsi IsLand() dan IsFlying() akan mengeluarkan True. |
| 2 | Is it tame? | Hewan belum tentu jinak, tidak bisa diletakkan di satu kandang bersama hewan lain | Animal | Binatang memiliki atribut Tame berbentuk boolean; |
| 3 | Penggolongan Hewan berdasarkan Makanan | Hewan dikelompokkan menjadi 3 berdasarkan makanan yang dikonsumsi, yaitu omnivor, karnivor, dan herbivor | Animal | Penambahan atribut pada class animal berupa integer dengan nama tipe makanan, 0 untuk herbivora, 1 untuk karnivora, 2 untuk omnivora.  Untuk pengecekan pada hewan herbivora menggunkan fungsi IsHerbivore(), untuk hewan karnivora menggunakan IsCarnivore(), dan untuk hewan omnivora menggunakan IsOmnivore() |
| 4 | Banyak Makanan yang Dikonsumsi Hewan per Hari | Banyaknya makanan yang disiapkan untuk hewan setiap hari relatif terhadap berat badan hewan tersebut | Animal | Tambahan atribut hewan berupa berat badan serta konstanta makanan yang dibutuhkan per harinya |
| 5 | Perpindahan Lokasi Hewan | Hewan dapat bergerak secara dinamis di dalam *cage* hewan tersebut dan lokasi hewan dapat disimpan di dalam program | Animal | Perpindahan lokasi hewan menggunakan method move() yang mengubah posisi hewan, jika berusaha melewati cage dan cage tersebut sekatnya tertutup maka hewan akan diam ditempat. |
| 6 | Penempatan Hewan pada *Cage* | Hewan hanya dapat ditempatkan di dalam *cage* apabila luas dari *cage* tersebut dapat memenuhi syarat yaitu besar *cell* untuk hewan merupakan 30% dari besar *cell* untuk *cage* | Cage | Untuk setiap proses penempatan hewan, akan di cek apakah *cage* merupakan *cage* yang siap untuk ditempatkan hewan atau tidak. Kriteria *cage* yang siap untuk ditempatkan hewan di dalamnya adalah yang banyak hewan di dalamnya kurang dari 30% luas *cage* (dapat diketahui melalui luas *cage*)serta tidak menampung hewan ganas. *Cage* yang memenuhi kriteria akan mengeluarkan keluaran True untuk fungsi IsAvailable(). |
| 7 | Perubahan pada driver dan tampilan zoo | Program akan menginisialisasi pada driver agar mengakomodasi terhadap perubahan VZ02 | - | Perubahan pada main program, perubahan inisialisasi untuk zoo |
| 8 | Antarmuka Daftar Banyaknya Makanan yang dapat dikonsumsi oleh hewan per harinya | Program dapat menampilkan banyaknya makanan yang dikonsumsi oleh hewan setiap harinya pada layar | - | Melalui atribut animal\_type dan animal\_weight dapat diketahui makanan yang dapat dikonsumsi relatif terhadap hewan tertentu. |

## Rllis VZ03

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Request #** | **Deskripsi RinciPerubahan** | **Deskripsi Dampak Perubahan** | **Kelas yang diubah** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |