

Project FLA

Proyek ini dikerjakan secara berkelompok dengan anggota 2-4 orang. Buatlah sebuah private repository di github salah satu anggota kelompok. Kemudian, masukkan anggota kelompok yang lain lewat *add collaborator*. Masukkan juga akun @mrp130 ke private repo tersebut. Semua anggota kelompok wajib menggunakan akun github yang telah didaftarkan ke study.mrp130.com.

Karena github free memiliki keterbatasan jumlah collaborator, pastikan mendaftarkan diri ke versi pro secara gratis menggunakan email univ di: <https://education.github.com/pack>.

Semua diskusi mengenai keputusan desain OOP dan code dilakukan via github *issue* dan github *pull request*. Pecahlah *requirement* proyek ini menjadi fitur-fitur kecil yang dibuat di *issue* terpisah sehingga pembahasan bisa lebih spesifik.

Proyek dinilai secara berkelompok sekaligus secara individu. Bila ada anggota kelompok yang minim kontribusi (terlihat dari history git commit), maka nilai akan dikurangi bahkan dinolkan.

Deadline: 18 Desember 2020, 23:59 WIB.

Semua code sudah harus di-push ke default branch di private repo kelompok sebelum waktu deadline.

Anda diminta untuk membuat sistem manajemen waktu [Pomodoro](#) dengan menggunakan bahasa Java. Anda dilarang menggunakan library eksternal untuk mengerjakan proyek ini.

Pomodoro yang Anda buat akan memiliki pembagian waktu sebagai berikut:

- 25 menit kerja (**Work**)
- 5 menit istirahat (**Break**)
- 15 menit istirahat panjang (**LongBreak**). **LongBreak** dilakukan ketika sudah 4 sesi pomodoro.

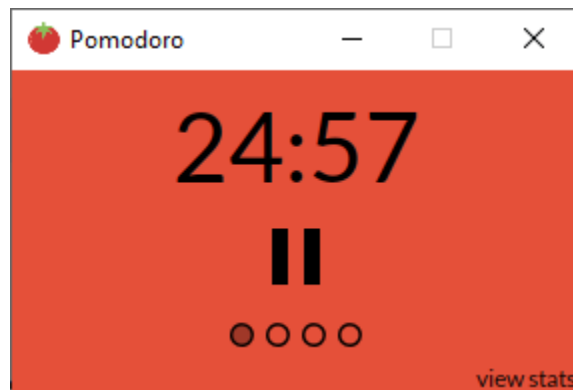
Requirement:

1. Aplikasi dimulai dengan state **Work**. *Background* berwarna merah (gunakan *colorpicker* di internet untuk mencari warna yang Anda suka). *Titlebar* bertuliskan "Pomodoro" dan juga memiliki logo *tomato.png*. Tombol *maximize* di-disable.

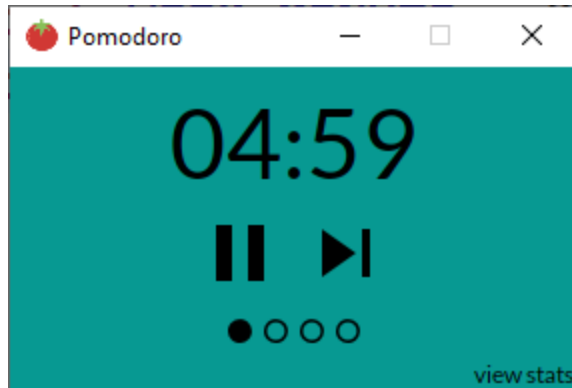
Pada aplikasi, terdapat *timer* menit:detik, tombol-tombol aksi, jumlah pomodoro yang sudah dikerjakan (disimbolkan dengan 4 bulatan), dan tombol "view stats".

Tombol aksi untuk state **Work** hanyalah tombol *pause*. Ketika *pause* ditekan, *timer* akan berhenti menghitung mundur, tombol *pause* disembunyikan, tampilkan tombol *play*. Ketika tombol *play* ditekan, *timer* menghitung lagi, tombol *play* disembunyikan, tampilkan tombol *pause*.

Bulatan pomodoro yang saat ini sedang dijalankan berwarna abu-abu.



2. Bila *timer* pada state **Work** sudah habis, aplikasi berubah menjadi state **Break**. Bulatan pomodoro yang sudah dikerjakan akan berwarna hitam. *Background* aplikasi berubah menjadi warna hijau. Tombol aksi pada state **Break** (atau **LongBreak**) adalah tombol *pause/play* dan tombol *skip*. Bila tombol *skip* ditekan, aplikasi langsung lanjut ke state **Work** tanpa menunggu *timer* habis.



3. Setiap kali **Work** selesai. Catatlah ke dalam file "log.csv" dengan format [waktu],[keterangan].

[waktu] ditulis dengan format: yyyy-MM-dd hh:mm:ssX

4. Bila *user* telah melewati **LongBreak**, bulatan pomodoro menghitung ulang lagi dari awal.
5. Bila tombol "view stats" ditekan, munculkan sebuah JFrame baru dengan data jumlah pomodoro yang telah dilakukan selama 7 hari terakhir (hitung dari file "log.csv").

Bila state **Work** selesai ketika JFrame stats sedang dibuka, maka JFrame ini harus langsung ikut bertambah juga.

A screenshot of a Java Swing window titled "Pomodoro". The window has a light gray background. It displays a table with 7 columns representing the days of the week. The table has two rows: the first row contains the day abbreviations, and the second row contains the corresponding pomodoro counts.

Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun	Mon
0	0	0	0	0	0	1