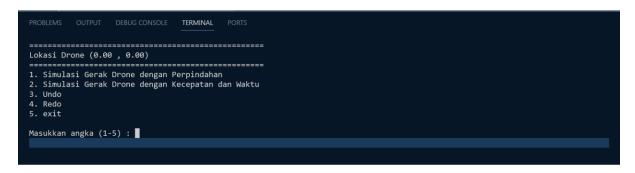
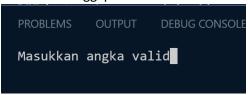
DOKUMENTASI TEST CASE MODUL 2



Pada program ini disediakan beberapa opsi , dengan tampilan **Lokasi drone** pada baris atas. Di bawah terdapat 5 opsi, yaitu :

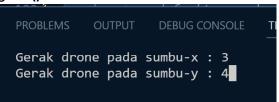
- 1. Simulasi Gerak Drone dengan Perpindahan (gerak())
- 2. Simulasi Gerak Drone dengan kecepatan dan waktu {gerak_2()}
- 3. **Undo {undo()}**
- 4. Redo {redo()}
- 5. Exit (Terminasi program)

Pada bagian ini disebut Interface (interface()) dimana user harus menginput angka dari 1-5, input lain akan dianggap invalid dan user harus menginput angkanya lagi.



Berikut merupakan Tampilan **Simulasi Gerak Deone dengan Perpindahan** saat user menekan angka '1':

gerak()



Program akan meminta input x dan y pada user dan lokasi drone akan ter-update

```
Lokasi Drone (3.00 , 4.00)

1. Simulasi Gerak Drone dengan Perpindahan

2. Simulasi Gerak Drone dengan Kecepatan dan Waktu

3. Undo

4. Redo

5. exit

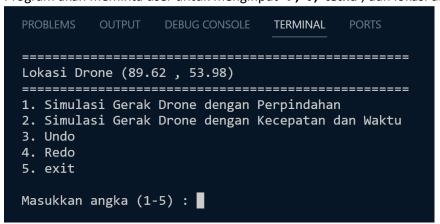
Masukkan angka (1-5) :
```

Selanjutnya merupakan tampilan pada **Simulasi Gerak Drone dengan Kecepatan dan Waktu** saat user menekan angka '2' :

gerak_2()



Program akan meminta user untuk menginput 'v', 't', 'tetha', dan lokasi drone ter-update



HISTORY

Selanjutnya pada fitur **History** terdapat **undo()** dan **redo()**, pada fungsi ini, program dapat mengundo posisi drone sampai posisi awal, dan dapat me-redo sampai posisi terakhir drone.



Undo berhasil !

Redo()

```
PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

Lokasi Drone (3.00 , 4.00)

LOKASI Drone (3.00 , 4.00)

LOKASI Drone dengan Perpindahan

Simulasi Gerak Drone dengan Kecepatan dan Waktu

Jundo

Redo

Redo

Lokasi Drone dengan Perpindahan

Lokasi Gerak Drone dengan Perpindahan

Lokasi Gerak Drone dengan Perpindahan

Lokasi Gerak Drone dengan Perpindahan

Lokasi Drone dengan Perpindahan
```

Redo berhasil !

```
PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

Lokasi Drone (89.62 , 53.98)

Simulasi Gerak Drone dengan Perpindahan

Simulasi Gerak Drone dengan Kecepatan dan Waktu

Undo

Redo

sexit

Masukkan angka (1-5) :
```

Pada saat, drone Kembali ke posisi paling awal -> (0,0) undo tidak dapat dilakukan: undo()



Tidak dapat Undo!

Hal yang sama juga berlaku pada redo, jika posisi drone sudah menyentuh posisi terakhir, atau setelah melakukan gerak() / gerak_2():

redo()



Tidak dapat Redo!