

TUGAS BESAR 1
IF2121 – Logika Informatika
“CINTA BUTA”



Oleh
Dewita Sonya Tarabunga
13515021
Ferdinandus Richard
13515066
Audry Nyonata
13515087
Catherine Almira
13515111

INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG
November, 2016

Daftar Isi

Daftar Isi	2
Keunikan dan Kelebihan Program	3
Alur Permainan	3
Gambaran Peta	4
Penjelasan Command.....	4
Hasil Eksekusi Program	7
Tabel Pembagian Kerja.....	20

Keunikan dan Kelebihan Program

Program permainan sederhana “Cinta Buta” menawarkan gameplay yang menarik dan alur cerita yang menyentuh hati, teka-teki dan quest yang disajikan juga mengundang rasa penasaran dan keingintahuan pemain. Selain itu, game “Cinta Buta” dipadukan dengan gambar-gambar yang dapat membangkitkan imajinasi pemain sehingga pemain dapat merasakan permainan secara nyata. Tidak lupa, permainan ini pun mengandung pesan moral yang menjadikan game “Cinta Buta” dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Dalam program ini dikombinasikan berbagai keterampilan dan teknik yang telah diajarkan melalui perkuliahan, praktikum, maupun eksplorasi mandiri mengenai Logika Informatika dan bahasa pemrograman deklaratif Prolog.

Alur Permainan

Player mula-mula diminta untuk menginput nama. Kemudian intro permainan ditampilkan. Player diceritakan memiliki seorang kekasih bernama Eka, dalam waktu dekat mereka akan merayakan hari jadi mereka yang ke-5 tahun.

Misi utama dari permainan ini adalah untuk mencari tahu hadiah apa yang diinginkan oleh Eka, dengan menjelajahi beberapa tempat di wilayah permainan. Wilayah permainan dibagi menjadi beberapa tempat, yaitu kosan player, bank, minimarket, restoran, dan rumah Eka yang terdiri atas banyak ruangan. Player memiliki 2 opsi untuk menjelajahi wilayah permainan, yaitu dengan berjalan kaki dan mengendarai motor. Namun, ketika mengendarai motor, player harus ekstra hati-hati karena terdapat sekumpulan geng motor yang siap membegal kapanpun.

Petunjuk mengenai hadiah diperoleh dari interaksi dengan NPC ataupun item. Petunjuk disajikan dalam berbagai teka-teki yang harus dipecahkan. Player dibekali dengan atribut uang dan reputasi. Uang dan reputasi akan bertambah seiring dengan keberhasilan menyelesaikan side-quest, misalnya membantu Oma Eka memasak, bersedekah, menerjemahkan bahasa ikan dan anjing, dll.

Untuk memenangkan permainan, player harus memanggil fungsi tunggu yang berguna untuk menunggu Eka kembali ke rumahnya dengan hadiah yang sudah berada di inventori. Jika hadiah yang diberikan adalah hadiah yang salah, permainan akan berakhir dengan kekalahan.

Gambaran Peta

BANK <ul style="list-style-type: none"> - ATM - *Teller - Deposit Box 	MINIMARKET <ul style="list-style-type: none"> - Sabun - Obat Tidur - *Kasir - Bola tenis - Raket - Pulsa - Baju - Kosmetik - Rokok - Makanan ringan - Sikat gigi - Sandal - Sepatu hak 		LOTENG <ul style="list-style-type: none"> - Kursi - Meja 	GUDANG <ul style="list-style-type: none"> - Lemari Bekas - Laci Bekas
JALAN ACEH <ul style="list-style-type: none"> - *Pengemis 	JALAN BANDA <ul style="list-style-type: none"> - *Tetangga 	RESTORAN <ul style="list-style-type: none"> - Makanan - *Boss 		
KOS <ul style="list-style-type: none"> - Kunci Motor - Motor - Laptop 	JALAN LOMBOK <ul style="list-style-type: none"> - *Geng Motor 	GERBANG <ul style="list-style-type: none"> - *Sopir - Mobil - *Anjing 	DAPUR <ul style="list-style-type: none"> - *Oma Eka - Kompor - Kulkas - *Mama Eka 	KAMAR ORANG TUA <ul style="list-style-type: none"> - Penejermah Bahasa Ikan
*_NPC yang bisa diajak berbicara		KEBUN <ul style="list-style-type: none"> - *Tukang Kebun - Bunga 	TOILET <ul style="list-style-type: none"> - Kloset - Air 	KAMAR EKA <ul style="list-style-type: none"> - Diary - Tempat tidur - Lemari
		KOLAM IKAN <ul style="list-style-type: none"> - *Ikan - Makanan Ikan 		
				BASEMENT <ul style="list-style-type: none"> - Kunci diary

Penjelasan Command

Fungsi Utama:

1. n.
 - a. Berfungsi untuk berpindah ruangan ke arah utara.
 - b. Skenario penggunaan: ketika player berada di dalam sebuah ruangan, player akan berpindah ke ruangan yang berada di sebelah utara ruangan tempat asal player apabila memang terdapat ruangan di sana.
2. s.
 - a. Berfungsi untuk berpindah ruangan ke arah selatan.
 - b. Skenario penggunaan: ketika player berada di dalam sebuah ruangan, player akan berpindah ke ruangan yang berada di sebelah selatan ruangan tempat asal player apabila memang terdapat ruangan di sana.
3. w.
 - a. Berfungsi untuk berpindah ruangan ke arah barat.
 - b. Skenario penggunaan: ketika player berada di dalam sebuah ruangan, player akan berpindah ke ruangan yang berada di sebelah barat ruangan tempat asal player apabila memang terdapat ruangan di sana.
4. e.
 - a. Berfungsi untuk berpindah ruangan ke arah timur.
 - b. Skenario penggunaan: ketika player berada di dalam sebuah ruangan, player akan berpindah ke ruangan yang berada di sebelah timur ruangan tempat asal player apabila memang terdapat ruangan di sana.
5. u.
 - a. Berfungsi untuk berpindah ruangan ke lantai atas.
 - b. Skenario penggunaan: ketika player berada di dalam sebuah ruangan, player akan berpindah ke ruangan yang berada di lantai atas ruangan tempat asal player apabila memang terdapat ruangan di sana.
6. d.
 - a. Berfungsi untuk berpindah ruangan ke lantai bawah.
 - b. Skenario penggunaan: ketika player berada di dalam sebuah ruangan, player akan berpindah ke ruangan yang berada di lantai bawah ruangan tempat asal player apabila memang terdapat ruangan di sana.
7. start.
 - a. Berfungsi untuk memulai permainan.
 - b. Skenario penggunaan: ketika ingin memulai permainan.
8. quit.
 - a. Berfungsi untuk mengakhiri permainan.
 - b. Skenario penggunaan: ketika ingin mengakhiri permainan saat game masih berlangsung.
9. instructions.
 - a. Berfungsi untuk menampilkan list command yang tersedia di dalam permainan.

- b. Skenario penggunaan: command dapat dipanggil sepanjang permainan berlangsung.
10. look.
- a. Berfungsi untuk mengamati ruangan tempat player berada dan akan menampilkan list objek dan NPC yang terdapat di dalam ruangan tersebut.
 - b. Skenario penggunaan: ketika player berada di sebuah ruangan, command dapat digunakan.
11. take(Object).
- a. Berfungsi untuk mengambil barang dan meletakkannya di dalam inventori.
 - b. Skenario penggunaan: benda akan diambil dan disimpan di dalam inventori apabila benda tersebut berada di ruangan yang sama dengan tempat dimana player berada.
12. talk(NPC).
- a. Berfungsi untuk berbicara dengan NPC.
 - b. Skenario penggunaan: player akan berbicara dengan NPC ketika player dan NPC berada di dalam satu ruangan.
13. drop(Object).
- a. Berfungsi untuk menaruh barang yang terdapat di dalam inventori ke ruangan tempat player berada.
 - b. Skenario penggunaan: ketika benda berada di inventori benda tersebut akan langsung diletakkan di ruangan tempat player berada.
14. use(Object).
- a. Berfungsi untuk menggunakan objek.
 - b. Skenario penggunaan: ketika objek berada di ruangan yang sama dengan player atau ketika objek berada di dalam inventori, objek dapat digunakan.
15. stat.
- a. Berfungsi untuk menampilkan status player yang terdiri dari uang, reputasi, isi inventori, dan informasi side quest yang sudah diselesaikan.
 - b. Skenario penggunaan: command dapat dipanggil sepanjang permainan berlangsung.
16. save(File).
- a. Berfungsi untuk menyimpan data pemain ke file eksternal.
 - b. Skenario penggunaan: command dapat dipanggil sepanjang permainan berlangsung.
17. loadfile(File).
- a. Berfungsi untuk memuat data pemain yang terdapat di file eksternal ke dalam permainan.
 - b. Skenario penggunaan: command dapat dipanggil sepanjang permainan berlangsung.

Fungsi Unik:

1. ride.
 - a. Berfungsi untuk berkendara dengan motor.
 - b. Skenario penggunaan: ride dapat digunakan ketika kunci motor berada di dalam inventori serta motor berada di ruangan yang sama dengan player.
2. buy(Object).
 - a. Berfungsi untuk membeli suatu objek.
 - b. Skenario penggunaan: ketika berada di minimarket, barang-barang yang terdapat di sana dapat dibeli apabila uang player memadai.
3. askmoney(NPC).
 - a. Berfungsi untuk meminta uang dari NPC.
 - b. Skenario penggunaan: player dapat meminta uang dari NPC yang sedang berada satu di dalam satu ruangan. Fungsi ini akan mengakibatkan reputasi player berkurang.
4. give(NPC, Object).
 - a. Berfungsi untuk memberikan suatu objek yang terdapat di dalam inventori kepada NPC.
 - b. Skenario penggunaan: player dapat memberikan objek kepada NPC yang berada di ruangan yang sama dengan player.
5. examine(Object).
 - a. Berfungsi untuk mengamati objek dengan saksama.
 - b. Skenario penggunaan: ketika player berada dalam satu ruangan dengan objek, dapat dilakukan perintah ini.
6. tunggu.
 - a. Berfungsi untuk menunggu Eka kembali ke rumahnya.
 - b. Skenario penggunaan: ketika player merasa sudah memiliki hadiah yang tepat di dalam inventori, player dapat memanggil fungsi ini. Dengan memanggil fungsi “tunggu.”, Eka akan kembali ke rumahnya dan mengecek hadiah yang diberikan.
7. answer(Object).
 - a. Berfungsi untuk menjawab teka teki.
 - b. Skenario penggunaan: ketika player ingin menjawab teka-teki.

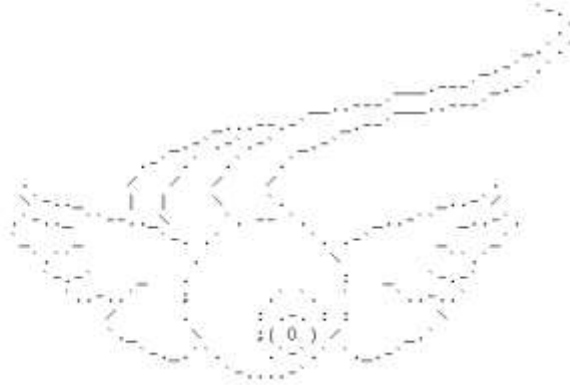
Hasil Eksekusi Program

Percobaan pertama:

```

| 7- start.
      .d88888b. d8b      888      8888888b.      888
d88P Y88b Y8P      888      888 "88b      888
888 888      888 88888b. 888888 8888b.      888 .88P      888
888      888 88888b. 888888 8888b.      8888888K. 888 888 888888 8888b.
888      888 888 "88b 888      "88b      888 "Y88b 888 888 888      "88b
888 888 888 888 888 888 .d888888      888 888 888 888 888 .d888888
Y88b d88P 888 888 888 Y88b. 888 888      888 d88P Y88b 888 Y88b. 888 888
"Y8888P" 888 888 888 "Y888 "Y888888      8888888P" "Y88888 "Y888 "Y888888

```



```

Halo!! Sebelum memulai permainan, masukkan terlebih dahulu nama anda (lowercase):
valak.
Namaku valak.
Huft.. Beberapa hari lagi aku dan pacarku, Eka,
akan merayakan anniv yang ke-5.
Kami bersepakat bahwa kami akan melakukan tukar kado.
Namun aku merasa bingung apa hadiah yang tepat untuk si dia. :(
Apa yang akan aku lakukan?
Hmm... Seharusnya beberapa saat ke depan Eka tidak berada di rumah untuk mencari hadiah untukku.
Aku bisa masuk ke rumahnya untuk mencari petunjuk.
Aku harus melakukan sesuatu!
Tapi aku harus cepat, sebelum Eka kembali pulang.
Berikut instruksi yang dapat digunakan :
start.                : memulai permainan
n., s., w., e., u., d. : pindah ke arah sesuai instruksi
examine(Object).      : memeriksa barang
take(Object).         : mengambil barang
use(Object).          : menggunakan barang
buy(Object).          : membeli barang
drop(Object).         : meletakkan barang
talk(Npc).            : mengajak NPC berbicara
askmoney(Npc).        : meminta uang dari NPC
give(Npc,Object)      : memberikan barang ke NPC
answer(Object)        : menjawab teka-teki yang berasal dari objek
ride.                 : mengendarai motor
tunggu.              : menunggu Eka pulang dari berbelanja
stat.                 : menampilkan atribut
look.                 : melihat sekeliling
instructions.         : melihat daftar instruksi
save(Filename).       : menyimpan progress
loadfile(Filename).   : memuat progress
quit.                 : mengakhiri permainan

```

Iuh jorok banget deh. Baju kotor berserakan di lantai, bahkan kamar kosanku ini jadi parkir motor. Heran deh, kok Eka masih bisa bertahan ya selama 5 tahun bersamaku.

Petunjuk arah :

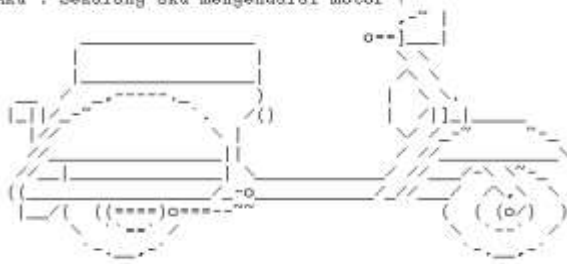
- > utara -> Jalan Aceh
- > selatan -> N/A
- > barat -> N/A
- > timur -> Jalan Lombok

Objek yang terdapat di sini:

- > kunci_motor
- > motor
- > laptop

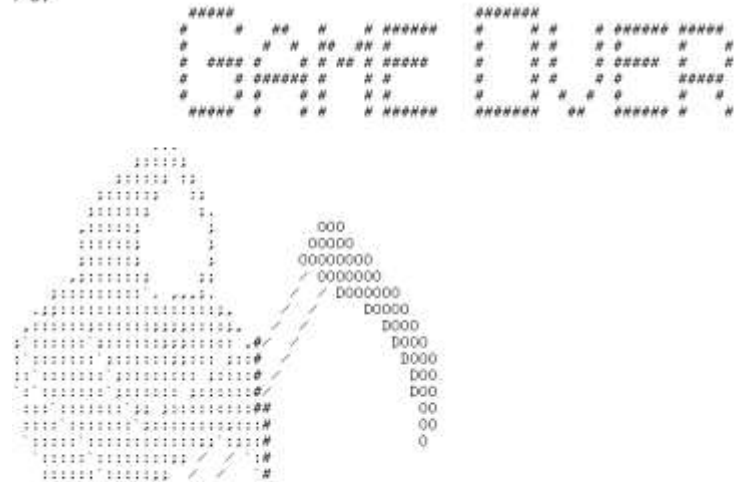

```
> take(kunci_motor).
OK. Aku mengambil kunci_motor.
```

```
> ride.
Aku : Sekarang aku mengendarai motor
```



```
BRUMMM BRUMMM
```

```
> e..
```

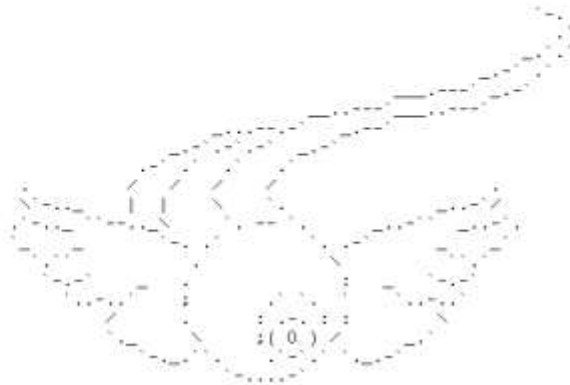


```
Oh tidak! Aku menjadi korban serangan begal!
Malangnya nasibku.
```

Percobaan kedua:

```
| 7- start.
```

```
.d8888b. d8b      888      888888b.      888
d88P Y88b Y8P      888      888 "88b      888
888 888      888 88888b. 888888 8888b. 888 888888 8888b.
888      888 888 "88b 888      "88b 888 "Y88b 888 888 888      "88b
888 888 888 888 888 888 .d888888 888 888 888 888 .d888888
Y88b d88P 888 888 888 Y88b. 888 888 888 d88P Y88b 888 Y88b. 888 888
"Y8888P" 888 888 888 "Y888 "Y888888 8888888P" "Y888888 "Y888 "Y888888
```



Halo!! Sebelum memulai permainan, masukkan terlebih dahulu nama anda (lowercase):
 valak.
 Namaku valak.
 Huft.. Beberapa hari lagi aku dan pacarku, Eka,
 akan merayakan anniv yang ke-5.
 Kami bersepakat bahwa kami akan melakukan tukar kado.
 Namun aku merasa bingung apa hadiah yang tepat untuk si dia. :(
 Apa yang akan aku lakukan?
 Hmm... Seharusnya beberapa saat ke depan Eka tidak berada di rumah untuk mencari hadiah untukku.
 Aku bisa masuk ke rumahnya untuk mencari petunjuk.
 Aku harus melakukan sesuatu!
 Tapi aku harus cepat, sebelum Eka kembali pulang.
 Berikut instruksi yang dapat digunakan :

start.	: memulai permainan
n., s., w., e., u., d.	: pindah ke arah sesuai instruksi
examine(Object).	: memeriksa barang
take(Object).	: mengambil barang
use(Object).	: menggunakan barang
buy(Object).	: membeli barang
drop(Object).	: meletakkan barang
talk(Npc).	: mengajak NPC berbicara
askmoney(Npc).	: meminta uang dari NPC
give(Npc,Object)	: memberikan barang ke NPC
answer(Object)	: menjawab teka-teki yang berasal dari objek
ride.	: mengendarai motor
tunggu.	: menunggu Eka pulang dari berbelanja
stat.	: menampilkan atribut
look.	: melihat sekeliling
instructions.	: melihat daftar instruksi
save(Filename).	: menyimpan progress
loadfile(Filename).	: memuat progress
quit.	: mengakhiri permainan

Iuh jorok banget deh. Baju kotor berserakan di lantai,
 bahkan kamar kosanku ini jadi parkir motor. Heran deh,
 kok Eka masih bisa bertahan ya selama 5 tahun bersamaku.

Petunjuk arah :

```
> utara -> Jalan Aceh
> selatan -> N/A
> barat -> N/A
> timur -> Jalan Lombok
```

Objek yang terdapat di sini:

```
> kunci_motor
> motor
> laptop
```

> n.

Sekarang aku berada di jalan Aceh. Pengemis di pinggir jalan
 ini terlihat sangat kelaparan.

Petunjuk arah :

```
> utara -> Bank
> selatan -> Kos
> barat -> N/A
> timur -> Jalan Banda
```

Objek yang terdapat di sini:

```
> pengemis
```

> n.

"BANK VALAK", tulisan ini tampak jelas di motoku. Bank ini tidak
 jauh berbeda dengan bank yang biasa kulihat sehari-hari.

Petunjuk arah :

```
> utara -> N/A
> selatan -> Jalan Aceh
> barat -> N/A
> timur -> Minimarket
```

Objek yang terdapat di sini:

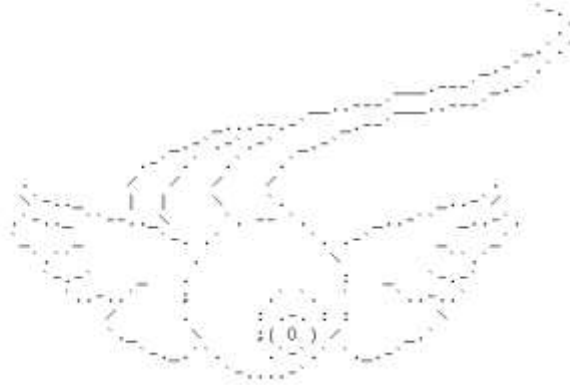
```
> atm
> teller
> depositbox
```



```

| 7- start.
      .d88888b. d8b      888      8888888b.      888
d88P Y88b Y8P      888      888 "88b      888
888 888      888 88888b. 888888 8888b.      888 .88P      888
888      888 88888b. 888888 8888b.      8888888K. 888 888 888888 8888b.
888      888 888 "88b 888      "88b      888 "Y88b 888 888 888      "88b
888 888 888 888 888 888 .d888888      888 888 888 888 888 .d888888
Y88b d88P 888 888 888 Y88b. 888 888      888 d88P Y88b 888 Y88b. 888 888
"Y8888P" 888 888 888 "Y888 "Y888888      8888888P" "Y88888 "Y888 "Y888888

```



```

Halo!! Sebelum memulai permainan, masukkan terlebih dahulu nama anda (lowercase):
valak.
Namaku valak.
Huft.. Beberapa hari lagi aku dan pacarku, Eka,
akan merayakan anniv yang ke-5.
Kami bersepakat bahwa kami akan melakukan tukar kado.
Namun aku merasa bingung apa hadiah yang tepat untuk si dia. :(
Apa yang akan aku lakukan?
Hmm... Seharusnya beberapa saat ke depan Eka tidak berada di rumah untuk mencari hadiah untukku.
Aku bisa masuk ke rumahnya untuk mencari petunjuk.
Aku harus melakukan sesuatu!
Tapi aku harus cepat, sebelum Eka kembali pulang.
Berikut instruksi yang dapat digunakan :
start.                : memulai permainan
n., s., w., e., u., d. : pindah ke arah sesuai instruksi
examine(Object).      : memeriksa barang
take(Object).          : mengambil barang
use(Object).           : menggunakan barang
buy(Object).           : membeli barang
drop(Object).          : meletakkan barang
talk(Npc).             : mengajak NPC berbicara
askmoney(Npc).         : meminta uang dari NPC
give(Npc,Object)       : memberikan barang ke NPC
answer(Object)         : menjawab teka-teki yang berasal dari objek
ride.                  : mengendarai motor
tunggu.                : menunggu Eka pulang dari berbelanja
stat.                  : menampilkan atribut
look.                  : melihat sekeliling
instructions.          : melihat daftar instruksi
save(Filename).        : menyimpan progress
loadfile(Filename).    : memuat progress
quit.                  : mengakhiri permainan

```

Iuh jorok banget deh. Baju kotor berserakan di lantai, bahkan kamar kosanku ini jadi parkir motor. Heran deh, kok Eka masih bisa bertahan ya selama 5 tahun bersamaku.

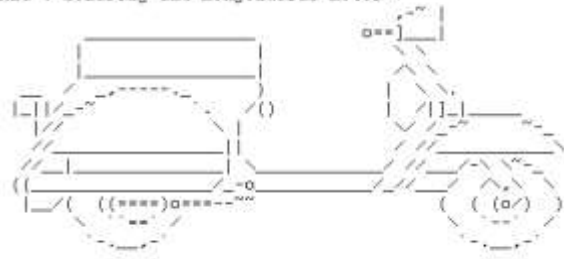
Petunjuk arah :

- > utara -> Jalan Aceh
- > selatan -> N/A
- > barat -> N/A
- > timur -> Jalan Lombok

Objek yang terdapat di sini:

- > kunci_motor
- > motor
- > laptop

```
> take(kunci_motor).
OK, Aku mengambil kunci_motor.
> ride.
Aku : Sekarang aku mengendarai motor !
```



BRUMM BRUMM

```
> n.
Sekarang aku berada di jalan Aceh. Pengemis di pinggir jalan
ini terlihat sangat kelaparan.
Petunjuk arah :
> utara -> Bank
> selatan -> Kos
> barat -> N/A
> timur -> Jalan Banda
```

```
Objek yang terdapat di sini:
> pengemis
```

```
> e.
Sekarang aku berada di jalan Banda. Tetanggaku banyak yang
tinggal di sini. Mungkin aku harus menyapa mereka.
Petunjuk arah :
> utara -> Minimarket
> selatan -> Jalan Lombok
> barat -> Jalan Aceh
> timur -> Restoran
```

```
Objek yang terdapat di sini:
> tetangga
```

```
> e.
Hum wangnya.. Aku jadi lapar, nih. Ini adalah salah satu
restoran paling terkenal di kota ini.
Petunjuk arah :
> utara -> N/A
> selatan -> Gerbang
> barat -> Jalan Banda
> timur -> N/A
```

```
Objek yang terdapat di sini:
> makanan
> boss
```

```
> s.
Sekarang aku berada di gerbang rumah Eka. Rumah Eka tampak
begitu mewah dan indah dari sini.
Petunjuk arah :
> utara -> Restoran
> selatan -> Kebun
> barat -> Jalan Lombok
> timur -> Dapur
```

```
Objek yang terdapat di sini:
> sopir
> mobil
> anjing
```

```
> s.
Supir : Motornya diparkir saja disini,dek.
Aku tidak bisa kesana.
> drop(motor).
OK. Aku tidak lagi memegang motor.
> e.
Harum masakan yang ada di dapur ini sangat enak. Aku jadi
rindu masakan ibuku di kampung. Namun, sepertinya ada yang
janggal dengan ruangan ini.
Petunjuk arah :
> utara    -> N/A
> selatan  -> Toilet
> barat    -> Gerbang
> timur   -> Kamar Orang Tua

Objek yang terdapat di sini:
> oma_eka
> kompor
> kulkas
> mama_eka

> talk(mama_eka).
Mama Eka : Eeh apa kabar? Tante lagi masak nih..
Aku : Waah kelihatannya enak. Boleh kubantu Tan?
Mama Eka : Okee ini resepnya. Bahan makanan ada di kulkas.

Sidequest Bantu Masak : Bantulah Mama Eka memasak.

> use(kompor).
Waduh.. bahan makanannya belum ada.
> examine(kulkas).
Nah ini dia bahannya..
> use(kompor).
Mama Eka : Kamu benar-benar calon mantu yang baik ya!
Mama Eka : Sebagai rasa terima kasih, nih tante kasih 5000

Sidequest Bantu Mama selesai!
> stat.
Duit : 10000
Reputasi : 3
Inventaris-ku :

> kunci_motor
Sidequest :
> look.
Harum masakan yang ada di dapur ini sangat enak. Aku jadi
rindu masakan ibuku di kampung. Namun, sepertinya ada yang
janggal dengan ruangan ini.
Petunjuk arah :
> utara    -> N/A
> selatan  -> Toilet
> barat    -> Gerbang
> timur   -> Kamar Orang Tua

Objek yang terdapat di sini:
> oma_eka
> kompor
> kulkas
> mama_eka
```

```
> s.
Sekarang aku berada di toilet rumah Eka. Toilet ini tampak
jauh lebih layak untuk kutinggali dibandingkan kosanku sendiri.
Petunjuk arah :
> utara    -> Dapur
> selatan  -> N/A
> barat    -> Kebun
> timur   -> Kamar Eka

Objek yang terdapat di sini:
> kloset
> air

> use(kloset).
Fyuh leganya...
> e.
Rapi, wangi, dan bersih. Inilah kamar Eka. Namun, sepertinya
ada sesuatu yang janggal dengan ruangan ini.
Petunjuk arah :
> utara    -> Kamar Orang Tua
> selatan  -> N/A
> barat    -> Toilet
> timur   -> N/A

Objek yang terdapat di sini:
> diary
> tempat_tidur
> lemari

> examine(diary).
Buku harian dengan sebuah lubang kunci.
> examine(lemari).
Lemari ini hanya berisi baju-baju Eka.
> examine(tempat_tidur).
Empuk dan nyaman sekali kasur ini. Berbeda jauh dengan kasur kosanku.
> look.
Rapi, wangi, dan bersih. Inilah kamar Eka. Namun, sepertinya
ada sesuatu yang janggal dengan ruangan ini.
Petunjuk arah :
> utara    -> Kamar Orang Tua
> selatan  -> N/A
> barat    -> Toilet
> timur   -> N/A

Objek yang terdapat di sini:
> diary
> tempat_tidur
> lemari

> u.
Aku tidak bisa kesana.
> d.
Wah, ternyata ada ruangan rahasia di bawah kamar Eka. Bahkan
setelah 5 tahun berpacaran dengan Eka, aku baru mengetahui
ruangan ini sekarang.
Petunjuk arah :
> utara    -> N/A
> selatan  -> N/A
> barat    -> N/A
> timur   -> N/A
```

Objek yang terdapat di sini:

> kunci_diary

> examine(kunci_diary).

Kunci apa ya ini? Tampak baru dan mengkilap.

> take(kunci_diary).

OK. Aku mengambil kunci_diary.

> u.

Rapi, wangi, dan bersih. Inilah kamar Eka. Namun, sepertinya ada sesuatu yang janggal dengan ruangan ini.

Petunjuk arah :

> utara -> Kamar Orang Tua

> selatan -> N/A

> barat -> Toilet

> timur -> N/A

Objek yang terdapat di sini:

> diary

> tempat_tidur

> lemari

> use(diary).

Barang tersebut tidak bisa digunakan.

> use(kunci_diary).

12 November 2016

Hari ini senang bangeet :D hari ini bisa jalan bareng dia sambil ajak Blacky jalan juga.

Gak nyangka juga sih bisa liat valak kecebur ke kali karena Blacky HAHHAHA

Kasian sihh tapi untung aja gak ada luka juga wkwwk, seru banget juga tadi Blacky akhirnya dapet teman

baru di taman wkwk, walaupun gatau juga sih tadi anjing siapa (?) tapi senang deh liat Blacky senang.

Tadi seru juga bisa main bareng sama Blacky dan valak buat kejar-kejaran ambil bola tenis.

Tapi sayang bola tenisnya tadi ikutan keceplung ke kali :(jadi gabisa main bola tenis bareng lagi deh.

Tapi gapapa deh yang penting semuanya bisa senang :"), sebenarnya itu bola tenis kesayangan aku...

Soalnya itu bola tenis hadiah dari valak karena aku pernah menang lomba main tenis dulu.

Apalagi kalau inget itu sempet jadi hadiah anniversary jadian kita yang ke-3 taun (?)

Yaaaa, tapi yang penting aku masih bisa sama Blacky dan valak udah senang banget kok :D

OVERALL, THANK GOD, HARI INI AKU SENENG :D, semoga ada hari lain lagi deh ya kayak hari ini.

> w.

Sekarang aku berada di toilet rumah Eka. Toilet ini tampak

jauh lebih layak untuk kutinggali dibandingkan kosanku sendiri.

Petunjuk arah :

> utara -> Dapur

> selatan -> N/A

> barat -> Kebun

> timur -> Kamar Eka

Objek yang terdapat di sini:

> kloset

> air

> w.

Tanaman di kebun ini sangat indah. Ingin aku beristirahat

sejenak di sini. Namun, aku tak punya banyak waktu untuk itu.

Eka pasti sudah menunggu hadiah dariku.

Petunjuk arah :

> utara -> Gerbang

> selatan -> Kolam ikan

> barat -> N/A

> timur -> Toilet

Objek yang terdapat di sini:

> tukangkebun

> bunga


```
> n.
Sekarang aku berada di gerbang rumah Eka. Rumah Eka tampak
begitu mewah dan indah dari sini.
Petunjuk arah :
  > utara    -> Restoran
  > selatan  -> Kebun
  > barat    -> Jalan Lombok
  > timur   -> Dapur

Objek yang terdapat di sini:
  > sopir
  > mobil
  > anjing
  > motor

> w.
*** : Brum brummm...
Wah suara apa itu? Jalan Lombok ini terlihat sangat mengerikan.
Petunjuk arah :
  > utara    -> Jalan Banda
  > selatan  -> N/A
  > barat    -> Kos
  > timur   -> Gerbang

Objek yang terdapat di sini:
  > gengmotor

> askmoney(gengmotor).
gengmotor : Nih..
Aku : Wah, terimakasih banyak..
> stat.
Duit : 10300
Reputasi : 2
Inventaris-ku :
  > kunci_motor
  > kunci_diary
Sidequest :
> askmoney(gengmotor).
gengmotor : Nih..
Aku : Wah, terimakasih banyak..
> askmoney(gengmotor).
gengmotor : Nih..
Aku : Wah, terimakasih banyak..
> askmoney(gengmotor).
gengmotor : Aku tidak akan memberikan sepeser pun ke orang sepertimu.
> stat.
Duit : 10600
Reputasi : -1
Inventaris-ku :
  > kunci_motor
  > kunci_diary
Sidequest :
> |
```

```
> n.
Sekarang aku berada di jalan Banda. Tetanggaku banyak yang
tinggal di sini. Mungkin aku harus menyapa mereka.
Petunjuk arah :
> utara    -> Minimarket
> selatan  -> Jalan Lombok
> barat    -> Jalan Aceh
> timur   -> Restoran

Objek yang terdapat di sini:
> tetangga

> n.
Kini aku berada di minimarket. Tampaknya segala hal yang kuperlukan
bisa didapatkan di sini.
Petunjuk arah :
> utara    -> N/A
> selatan  -> Jalan Banda
> barat    -> Bank
> timur   -> N/A

Objek yang terdapat di sini:
> sabun
> obat_tidur
> bola_tenis
> raket
> kasir
> pulsa
> baju
> kosmetik
> rokok
> makanan_ringan
> sikat_gigi
> sandal
> sepatu_hak

> buy(bola_tenis).
Uangnya tidak cukup.
> w.
"BANK VALAK", tulisan ini tampak jelas di mataku. Bank ini tidak
jauh berbeda dengan bank yang biasa kulihat sehari-hari.
Petunjuk arah :
> utara    -> N/A
> selatan  -> Jalan Aceh
> barat    -> N/A
> timur   -> Minimarket

Objek yang terdapat di sini:
> atm
> teller
> depositbox

> use(atm).
Penarikan uang berhasil.
Saldo di akun Anda sudah habis.
> use(atm).
Saldo di akun Anda sudah habis.
> take(atm).
Aduh berat banget, gak kuat. Perlu nge-gym lagi.
> take(depositbox).
Aduh berat banget, gak kuat. Perlu nge-gym lagi.
```

```

> examine(depositbox).
Jawaban dari teka-teki ini adalah password dari depositbox di bank ini.
It is greater than God and more evil than the devil.
Rich people need it, but poor people have it.
If you eat it, you will die, what is it?
Jawabannya pasti dalam Bahasa Inggris.
Gunakan perintah answer(depositbox) untuk menjawab.> j.
Perintah salah.
> examine(depositbox).
Jawaban dari teka-teki ini adalah password dari depositbox di bank ini.
It is greater than God and more evil than the devil.
Rich people need it, but poor people have it.
If you eat it, you will die, what is it?
Jawabannya pasti dalam Bahasa Inggris.
Gunakan perintah answer(depositbox) untuk menjawab.> j.
Perintah salah.
> answer(depositbox).
Apa jawabannya ?
nothing.
Depositbox terbuka dan berisi 40000!
> stat.
Duit : 51600
Reputasi : -1
Inventaris-ku :
  > kunci_motor
  > kunci_diary
Sidequest :
> look.
"BANK VALAK", tulisan ini tampak jelas di mataku. Bank ini tidak
jauh berbeda dengan bank yang biasa kulihat sehari-hari.
Petunjuk arah :
  > utara    -> N/A
  > selatan  -> Jalan Aceh
  > barat    -> N/A
  > timur   -> Minimarket

Objek yang terdapat di sini:
  > atm
  > teller
  > depositbox

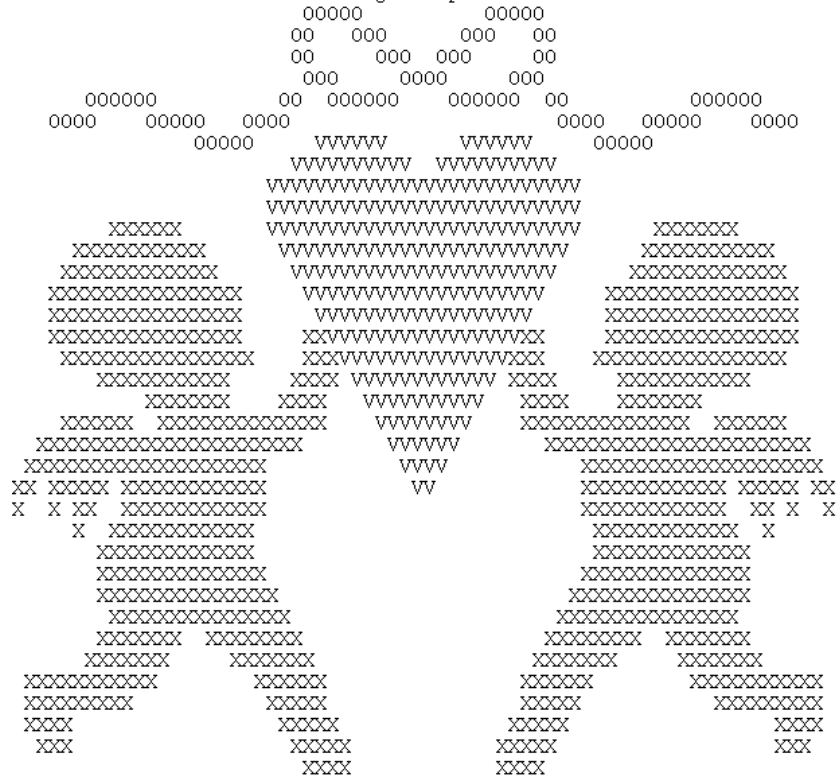
> e.
Kini aku berada di minimarket. Tampaknya segala hal yang kuperlukan
bisa didapatkan di sini.
Petunjuk arah :
  > utara    -> N/A
  > selatan  -> Jalan Banda
  > barat    -> Bank
  > timur   -> N/A

Objek yang terdapat di sini:
  > sabun
  > obat_tidur
  > bola_tenis
  > raket
  > kasir
  > pulsa
  > baju
  > kosmetik
  > rokok
  > makanan_ringan
  > sikat_gigi
  > sandal
  > sepatu_hak

> buy(bola_tenis).
Kasir : Terima kasih sudah berbelanja, sampai jumpa!

```

> tunggu.
 Aku memutuskan untuk menunggu kepulangan Eka dengan bola tenis di tanganku.
 Aku berhasil memberikan kebahagiaan pada kekasihku!



By: Tim Valak
Credits ASCII Art: www.chris.com
Beruntungnya nasibku.
The End.
Completed Sidequest : > bantu_mama

Tabel Pembagian Kerja

No.	Keterangan	Dikerjakan Oleh	Waktu Pengerjaan
1.	Pemilihan tema permainan	13515021, 13515066, 13515087, 13515111	16 November 2016
2.	Mendesain alur cerita, peta,dan objek	13515021, 13515066, 13515087, 13515111	16 November 2016
3.	Penulisan laporan	13515021, 13515066, 13515087, 13515111	16-17 November 2016
4.	Pembuatan sourcecode	13515021, 13515066, 13515087, 13515111	17 November 2016
5.	Memperbaiki sourcecode	13515066, 13515087, 13515111	24 November 2016

6.	Sidequest, mendebug, memperbaiki program yang error, tunggu, inputnama	13515021	28-29 November 2016
7.	Save dan load, clue, answer, give, buy, askmoney, ride, quit	13515066	28-29 November 2016
8.	Dialog, stat, path, examine, go, atribut, laporan	13515087	28-29 November 2016
9.	Drop, examine, path, look, notice object at, describe place, laporan	13515111	28-29 November 2016