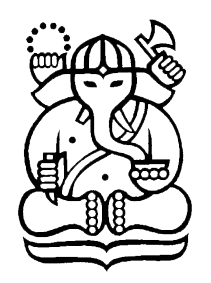
**TUGAS BESAR 1**

**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](#_Toc468161516)

[Keunikan dan Kelebihan Program 3](#_Toc468161517)

[Alur Permainan 3](#_Toc468161518)

[Gambaran Peta 4](#_Toc468161519)

[Penjelasan Command 4](#_Toc468161520)

[Hasil Eksekusi Program 7](#_Toc468161521)

[Tabel Pembagian Kerja 7](#_Toc468161522)

# 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   * ATM * \*Teller * Deposit Box | MINIMARKET   * Sabun * Obat Tidur * \*Kasir * Bola tenis * Raket |  | LOTENG   * Kursi * Meja | GUDANG   * Lemari Bekas * Laci Bekas |
| JALAN ACEH   * \*Pengemis | JALAN BANDA   * \*Tetangga | RESTORAN   * Makanan * \*Boss |  |  |
| KOS   * Kunci Motor * Motor * Laptop | JALAN LOMBOK   * \*Geng Motor | GERBANG   * \*Sopir * Mobil * \*Anjing | DAPUR   * \*Oma Eka * Kompor * Kulkas * \*Mama Eka | KAMAR ORANG TUA   * Penejermah Bahasa Ikan |
|  | | KEBUN   * \*Tukang Kebun * Bunga | TOILET   * Kloset * Air | KAMAR EKA   * Diary * Tempat tidur * Lemari |
|  | | KOLAM IKAN   * \*Ikan * Makanan Ikan |  | |
| \*NPC yang bisa diajak berbicara | | | | BASEMENT   * Kunci diary |

# Penjelasan Command

Fungsi Utama:

1. n.
   1. Berfungsi untuk berpindah ruangan ke arah utara.
   2. 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.
   1. Berfungsi untuk berpindah ruangan ke arah selatan.
   2. 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.
   1. Berfungsi untuk berpindah ruangan ke arah barat.
   2. 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.
   1. Berfungsi untuk berpindah ruangan ke arah timur.
   2. 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.
   1. Berfungsi untuk berpindah ruangan ke lantai atas.
   2. 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.
   1. Berfungsi untuk berpindah ruangan ke lantai bawah.
   2. 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.
   1. Berfungsi untuk memulai permainan.
   2. Skenario penggunaan: ketika ingin memulai permainan.
8. quit.
   1. Berfungsi untuk mengakhiri permainan.
   2. Skenario penggunaan: ketika ingin mengakhiri permainan saat game masih berlangsung.
9. instructions.
   1. Berfungsi untuk menampilkan list command yang tersedia di dalam permainan.
   2. Skenario penggunaan: command dapat dipanggil sepanjang permainan berlangsung.
10. look.
    1. Berfungsi untuk mengamati ruangan tempat player berada dan akan menampilkan list objek dan NPC yang terdapat di dalam ruangan tersebut.
    2. Skenario penggunaan: ketika player berada di sebuah ruangan, command dapat digunakan.
11. take(Object).
    1. Berfungsi untuk mengambil barang dan meletakannya di dalam inventori.
    2. 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).
    1. Berfungsi untuk berbicara dengan NPC.
    2. Skenario penggunaan: player akan berbicara dengan NPC ketika player dan NPC berada di dalam satu ruangan.
13. drop(Object).
    1. Berfungsi untuk menaruh barang yang terdapat di dalam inventori ke ruangan tempat player berada.
    2. Skenario penggunaan: ketika benda berada di inventori benda tersebut akan langsung diletakkan di ruangan tempat player berada.
14. use(Object).
    1. Berfungsi untuk menggunakan objek.
    2. Skenario penggunaan: ketika objek berada di ruangan yang sama dengan player atau ketika objek berada di dalam inventori, objek dapat digunakan.
15. stat.
    1. Berfungsi untuk menampilkan status player yang terdiri dari uang, reputasi, isi inventori, dan informasi side quest yang sudah diselesaikan.
    2. Skenario penggunaan: command dapat dipanggil sepanjang permainan berlangsung.
16. save(File).
    1. Berfungsi untuk menyimpan data pemain ke file eksternal.
    2. Skenario penggunaan: command dapat dipanggil sepanjang permainan berlangsung.
17. loadfile(File).
    1. Berfungsi untuk memuat data pemain yang terdapat di file eksternal ke dalam permainan.
    2. Skenario penggunaan: command dapat dipanggil sepanjang permainan berlangsung.

Fungsi Unik:

1. ride.
   1. Berfungsi untuk berkendara dengan motor.
   2. Skenario penggunaan: ride dapat digunakan ketika kunci motor berada di dalam inventori serta motor berada di ruangan yang sama dengan player.
2. buy(Object).
   1. Berfungsi untuk membeli suatu objek.
   2. Skenario penggunaan: ketika berada di minimarket, barang-barang yang terdapat di sana dapat dibeli apabila uang player memadai.
3. askmoney(NPC).
   1. Berfungsi untuk meminta uang dari NPC.
   2. 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).
   1. Berfungsi untuk memberikan suatu objek yang terdapat di dalam inventori kepada NPC.
   2. Skenario penggunaan: player dapat memberikan objek kepada NPC yang berada di ruangan yang sama dengan player.
5. examine(Object).
   1. Berfungsi untuk mengamati objek dengan saksama.
   2. Skenario penggunaan: ketika player berada dalam satu ruangan dengan objek, dapat dilakukan perintah ini.
6. tunggu.
   1. Berfungsi untuk menunggu Eka kembali ke rumahnya.
   2. 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(Jawaban).
   1. Berfungsi untuk menjawab teka teki.
   2. Skenario penggunaan: ketika player ingin menjawab teka-teki.

# Hasil Eksekusi Program

# Tabel Pembagian Kerja

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Keterangan** | **Dikerjakan Oleh** | **Waktu Pengerjaan** |
| 1. | Pemilihan tema permainan | seluruh anggota kelompok | 16 November 2016 |
| 2. | Mendesain alur cerita, peta,dan objek | seluruh anggota kelompok | 16 November 2016 |
| 3. | Penulisan laporan | seluruh anggota kelompok | 16-17 November 2016 |
| 4. | Pembuatan sourcecode | seluruh anggota kelompok | 17 November 2016 |
| 5. |  |  |  |