

MILESTONE 1

Kelompok: KeosEnjoyer

Kelas: K01

List Anggota Kelompok:

- 1. Ignatius Jhon Hezekiel Chan - 13522029**
- 2. Daniel Mulia Putra Manurung - 13522043**
- 3. Benjamin Sihombing - 13522054**
- 4. Elbert Chailes - 13522045**

PROGRESS

1. COMPLETED TASKS

| No | Task | Penanggung Jawab (NIM) |
|----|--|------------------------|
| | Fakta: benua(X), bonusTentara(X,Y), initDistribusi(X,Y) | 13522029 |
| | Fakta: tetangga(X), partBenua(X,Y) | 13522029,13522054 |

2. ONGOING TASKS

| No | Task | Penanggung Jawab (NIM) |
|----|---------------------------------------|------------------------|
| | Map, displayMap(), namaWilayah(X, Y). | 13522043 |
| | startGame, throwDice(X) | 13522045 |
| | takeLocation(X), placeTroops(X,Y). | 13522054 |
| | draft,move | 13522029 |

3. UNSTARTED TASKS

| No | Task | Penanggung Jawab (NIM) |
|----|------|------------------------|
| | | |
| | | |

RANCANGAN FAKTA

| No | Fakta | Deskripsi (jika ada) |
|-----|-------------------------|--|
| 1. | benua(X). | X adalah sebuah benua |
| 2. | tetangga(X,Y). | X adalah tetangga Y |
| 3. | initDistribusi(X, Y). | Distribusi awal dengan X jumlah player dan Y distribusi prajurit antar player |
| 4. | bonusTentara(X,Y). | Y adalah jumlah bonus tentara benua X |
| 5. | dynamic(jmlhTentara/2). | Dynamic predikat 2-ary yang berisi KodeWilayah,JmlhTentara |
| 6. | dynamic(wilayahMilik/2) | Dynamic predikat 2-ary yang berisi KodeWilayah dan Pemiliknya |
| 7. | partBenua(X, Y) | X adalah wilayah yang berada di benua Y |
| 8. | dynamic(nPemain/1) | Dynamic predikat 1-ary yang berisi jumlah pemain |
| 9. | dynamic(NameTurn/2) | Dynamic predikat 2-ary yang berisi NamaPemain dan Urutan main |
| 10. | dynamic(benuaMilik/2) | Dynamic predikat 2-ary yang berisi Benua dan Nama pemilik |
| 11. | namaWilayah(X,Y) | Kode X memiliki nama Y |
| 12. | dynamic(infoTentara/3) | Dynamic predikat 3-ary yang berisi Nama, Jumlah tentara aktif, Jumlah tentara tambahan |
| 13. | dynamic(curPlayer/1) | Dynamic predikat 1-ary yang berisi nama player sekarang |
| | | |

RANCANGAN RULE

| No | Rule | Deskripsi |
|----|-------------|--------------------------------|
| 1. | displayMap. | Untuk memunculkan tampilan map |

| | | |
|-----|----------------------------|---|
| 2. | startGame. | Untuk memulai permainan |
| 3. | throwDice(X). | Untuk melempar X dadu |
| 4. | takeLocation(X). | Untuk mengambil wilayah X |
| 5. | placeTroops(X, Y). | Untuk meletakkan sebanyak Y tentara ke wilayah X |
| 6. | draft(X,Y) | Untuk meletakkan tentara sebanyak Y ke daerah/wilayah X |
| 7. | placeAutomatic. | Untuk meletakkan tentara secara otomatis pada wilayah-wilayah yang dimilikinya. |
| 8. | endTurn. | Mengakhiri sesi giliran. |
| 9. | move(X1, X2, Y). | Memindahkan Y tentara dari wilayah X1 ke wilayah X2 |
| 10. | attack. | Untuk melakukan penyerangan / <i>attack</i> . |
| 11. | risk. | Untuk melakukan pengacakan terhadap kartu risk apa yang akan didapatkan. |
| 12. | checkPlayerDetail(X). | Untuk menampilkan informasi detail player X. |
| 13. | checkLocationDetail(X). | Menunjukkan detail mengenai lokasi tersebut. |
| 14. | checkPlayerTerritories(X). | Untuk menampilkan detail teritori yang dimiliki oleh player X. |
| 15. | checkIncomingTroops(X). | Untuk menampilkan detail jumlah tentara tambahan |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |