

Gede Prasadha Bhawarnawa 13520004  
Jeremy S.O.N. Simbolon 13520042  
Muhammad Risqi Firdaus 13520043  
Christopher Jeffrey 13520055

Kelompok 3 - iPhone 13

# Deliverable 1

## Target

Gambaran kasar tentang **cerita dan alur permainan**, atau **rencana fakta dan rule** yang akan digunakan, baik yang menggunakan list, *control loop*, atau lainnya yang dapat menunjukkan *progress* pekerjaan kelompok

## Alur permainan

1. StartGame -> Memulai program. Muncul welcome screen dan keterangan command dasar yang dapat dilakukan (misalnya start atau help)
2. Start -> Pilih class (fisherman, farmer, rancher)
  - a. Buat tiga fact untuk masing-masing class
  - b. Cth : class(Fisherman)
  - c. fish(X) :- class(X)
  - d. Harus buat global variabel: gold, time, musim,
3. Game sudah dimulai, player sudah bisa melihat statusnya dia. Sekarang player dapat melakukan command berupa
  - a. Eksplorasi map
  - b. Jual-beli di marketplace
  - c. Tidur di House
  - d. Farming
  - e. Fishing
  - f. Ranching
4. Player dapat melakukan command tersebut terus menerus hingga akhirnya waktu 1 tahun (1 tahun = 1000 satuan waktu). Saat deadline tercapai, maka akan dibandingkan nilai gold yang dimiliki pemain dengan jumlah 20000. Jika lebih atau sama, maka pemain menang. Sebaliknya, jika kurang, maka pemain akan kalah.

## Alur Cerita

Jeff adalah seorang mahasiswa AITIBI. Suatu malam ketika dia pulang dari ITB setelah mengerjakan TuBEs, dia dipertemukan dengan truck-kun dan kehilangan kesadaran. Ketika dia terbangun, dia bertemu dengan seorang dewa yang menawarkan kesempatan kedua bagi Jeff untuk hidup kembali. Namun, ada harga yang harus dibayar, yaitu Jeff akan reinkarnasi sebagai

seorang anggota desa dengan tumor yang akan perlahan-lahan membunuhnya sampai fatal ketika lewat 1 tahun. Namun, dewa itu memberi tahu bahwa ada dokter di desa tersebut yang dapat menyembuhkan tumornya dengan 20000 Gold (satuan uang di dunia itu). Mengetahui ini, Jeff lalu berterima kasih kepada sang dewa dan cepat bekerja agar dapat menyembuhkan kanker di tubuhnya.

# Rencana Fakta dan Rule

## Fakta

Berikut fakta global yang dapat diakses dari file utama

### 1. Fakta Mengenai status

#### level(Lvl).

Lvl berupa angka, 1, 2, 3, dst. Pergantian level dilakukan berdasarkan exp saat ini. Misalkan exp saat ini adalah 1000, maka level 1, exp saat ini 3000, maka level 3. Ketentuan 'pengonvertan' exp ke level dapat berubah(bukan berarti dibagi 1000 seperti contoh diatas).

#### class(Job).

Job dapat berupa 'Fisherman', 'Farmer', 'Rancher'

#### levelFarming(Lvl).

Lvl dapat berupa angka, 1, 2, 3

#### levelFishing(Lvl).

Lvl dapat berupa angka, 1, 2, 3

#### levelRanching(Lvl).

Lvl dapat berupa angka, 1, 2, 3

#### expFarming(Exp).

Exp berupa angka, misalnya 1 2 3, 100, 200, dst

#### expFishing(Exp).

Exp berupa angka, misalnya 1 2 3, 100, 200, dst

**expRanching(Exp).**

Exp berupa angka, misalnya 1 2 3, 100, 200, dst

**gold(Amount).**

Amount berupa angka, misanya 1 2 3 100, dst

**exp(ExpNow).**

Amount berupa angka, misanya 1 2 3 100, dst. Exp meningkat seiring meningkatnya kegiatan yang dilakukan oleh player. Exp bersifat akumulatif, meningkat terus menerus (tidak di reset ketika ada kenaikan level, seperti pada beberapa game lain)

## 2. Fakta Mengenai Map

Variabel global selanjutnya adalah lokasi-lokasi dari tile khusus di map

**barisMap(b).**

Nilai dari b adala jumlah baris dari map

**kolomMap(k).**

Nilai dari k adalah jumlah kolom dari map

**playerLoc(Baris,Kolom).**

Baris dan kolom berupa angka, 1, 2, 3 dst. Merepresentasikan lokasi player di map.

**marketPlaceLoc(Baris,Kolom).**

Baris dan kolom berupa angka, 1, 2, 3 dst. Merepresentasikan lokasi market di map.

**ranchLoc(Baris, Kolom).**

Baris dan kolom berupa angka, 1, 2, 3 dst. Merepresentasikan lokasi ranch di map.

**houseLoc(Baris,Kolom).**

Baris dan kolom berupa angka, 1, 2, 3 dst. Merepresentasikan lokasi housedi map.

**questLoc(Baris,Kolom).**

Baris dan kolom berupa angka, 1, 2, 3 dst. Merepresentasikan lokasi player dapat mengakses quest di map.

**waterLoc(Baris,Kolom).**

Baris dan kolom berupa angka, 1, 2, 3 dst. Merepresentasikan lokasi water di map. Ingat bahwa fakta ini bisa lebih dari satu

**diggedLoc(Baris,Kolom).**

Baris dan kolom berupa angka, 1, 2, 3 dst. Merepresentasikan lokasi tanah yang sudah digali oleh player di map.

### 3. Fakta Mengenai Quest

Variabel global selanjutnya berhubungan dengan quest

**checkQuest(Questudahada).**

Questudahada bernilai True dan False. True artinya ada quest yang sedang berjalan, False jika tidak ada quest yang sedang berjalan.

**quest(X, Y, Z).**

XYZ berupa angka dengan,

X item hasil panen (farming)

Y item hasil ikan (fishing)

Z item hasil ranching

Assert(quest(X,Y,Z) jika questudahada bernilai false dengan nilai X, Y, Z randomized

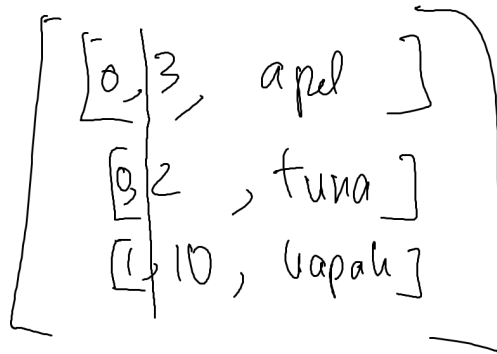
**submitQuest(A,B,C).**

Akan melakukan retract terhadap quest, dan mengembalikan checkQuest menjadi false ketika hasil panen yang dimiliki saat ini(A) sudah melebihi X(yang ada diquest, yaitu jumlah hasil panen yang harus dicapai untuk menyelesaikan quest), B lebih dari Y, C lebih dari Z. jika masih kurang, maka tidak melakukan perubahan terhadap semua fakta.

### 3. Fakta Mengenai Inventory

#### inventory(List)

Inventory di implementasikan dalam matriks dua dimensi.



0	3	apel
9	2	tuna
1	10	kapak

*Contoh implementasi dari matriks inventory, dapat berubah.*

Matriks dapat menyimpan level, jumlah, dan nama dari suatu item.

### Rule

#### programStart().

Memulai program utama (game, masuk ke menu)

#### initialGameStart().

Memulai game (start dari pemilihan class karakter)

#### showPeta().

Menunjukkan peta

showInventory().

help().

status().

moveUtara().

Berpindah ke utara sebanyak 1 langkah

moveSelatan().

Berpindah ke utara sebanyak 1 langkah

moveTimur().

Berpindah ke utara sebanyak 1 langkah moveUtara

moveBarat().

Berpindah ke barat sebanyak 1 langkah

openMarket().

openHouse().

openFishing().

openFarming().

openRanch().

writeDiary().

readDiary().

buyStuff().

sellStuff().

sleep().

countInventory(countInv).