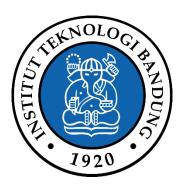
LAPORAN TUGAS BESAR

IF2121 – LOGIKA KOMPUTASIONAL

SEMESTER 3 - TAHUN 2020/2021

A Programmer Is Born in New Isekai (Genshin Sekai)
"Gacha, Your Way to New Waifu"



Daftar Anggota Kelompok "Gacha rate up is a lie":

- 1. Christopher Justine William (13519006)
- 2. Leonardus Brandon Luwianto (13519102)
 - 3. Jusuf Junior Athala (13519174)
 - 4. Aurelius Marcel Candra (13519198)

Dosen Mata Kuliah:

Fariska Zakhralativa Ruskanda, S.T., M.T.

Prodi Teknik Informatika
Sekolah Teknik Elektro dan Informatika
Institut Teknologi Bandung
2020

BAB I

COMMAND GAME

1.1 Start

Perintah 'start.' dituliskan untuk memulai permainan.

Perintah 'start.' juga dapat dituliskan setelah pemain melakukan 'quit.' atau pemain kehabisan darah dalam permainan, tetapi tidak akan melanjutkan state dari permainan sebelumnya.

```
| Set | The test | Test
```

```
| Selection | Sele
```

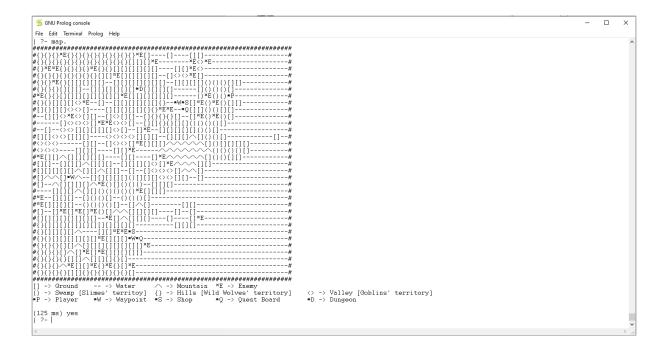
1.2 Status

Perintah 'status.' digunakan untuk menampilkan status pemain, seperti job, level, darah, dan informasi lainnya.

```
You choose swordsman, lets explore the world!
(157 ms) yes
| ?- status.
Username :aether
     :swordsman
Job
Level
         : 1
         :1000/1000
Health
Attack :105
Defense :70
EXP
         :0/100
Gold
         :1000
yes
í ?- l
```

1.3 Map

Perintah 'map.' dapat dituliskan dalam permainan untuk menampilkan peta beserta legenda untuk simbol-simbol dalam peta tersebut.



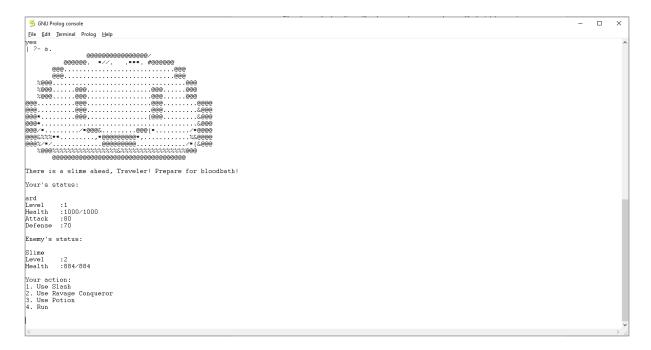
1.4 Navigasi

Keterangan tambahan:

- Setiap navigasi gerak selain 'tp.', diberikan kalimat keterangan bagi pemain.
- Jika blok tujuan pemain tidak berisi apa-apa, akan ditampilkan koordinat pemain ([Y,X]).
- Pemain tidak dapat mendaki gunung, sehingga jika blok tujuan adalah sebuah gunung, akan ditampilkan pesan bahwa pemain tidak dapat berpindah ke blok tujuan tersebut.

```
yes
| ?-s.
This path is too dangerous, better pick another way around, Traveler!
yes
| ?-|
```

• Jika ada musuh, akan ditampilkan keterangan berupa musuh yang dihadapi, lalu pemain masuk ke dalam *battle mode*.



• Jika blok tujuan pemain adalah *shop*, akan ditampilkan keterangan bahwa pemain berada di shop, kemudian ditampilkan menu pilihan aksi yang dapat diambil pemain.

```
yes

| ?- a.

You are at Shop! Happy Trading!

Welcome to Shop

What do you want to buy?

1. Potion (50)

2. Gacha Item (200)

3. Cancel
```

 Jika blok tujuan pemain adalah quest board, akan ditampilkan keterangan bahwa pemain berada di quest board, kemudian ditampilkan menu pilihan quest yang dapat diambil pemain.

```
(187 ms) yes
| ?- s.
Ad astra abyssoque! You are at Quest Board!

Choose quest
1. kill 3 slime
2. kill 4 goblin
3. kill 2 wolf
4. kill 2 slime 2 goblin 1 wolf
```

 Jika blok tujuan pemain adalah dungeon, akan ditampilkan keterangan bahwa pemain berada di dungeon. Kemudian, diberikan menu apakah pemain yakin sudah siap untuk melawan musuh yang ada dalam dungeon tersebut.

```
(15 ms) yes
| ?- w.
You are at The Iron Catacombs! Advance towards pyrrhic victory, Traveler!
Are you sure this is the moment?
1. Yes
2. No
```

1.4.1 W

Perintah 'w.' digunakan untuk menggerakkan pemain ke Utara / ke atas sebanyak satu satuan.

```
1.

You choose swordsman, lets explore the world!

(63 ms) yes
| ?- w.

You are at [6,26]

yes
| ?- |
```

1.4.2 A

Perintah 'a.' digunakan untuk menggerakkan pemain ke Barat / ke kiri sebanyak satu satuan.

```
yes
| ?- a.
You are at [7,26]
yes
| ?-|
```

1.4.3 S

Perintah 's.' digunakan untuk menggerakkan pemain ke Selatan / ke bawah sebanyak satu satuan.

```
yes
| ?- s.
You are at [8,26]
yes
| ?-|
```

1.4.4 D

Perintah 'd.' digunakan untuk menggerakkan pemain ke Timur / ke kanan sebanyak satu satuan.

```
You choose swordsman, lets explore the world!

(125 ms) yes
| ?- d.
You are at [7,27]

true ? |
```

1.4.5 tp

Perintah 'tp.' digunakan untuk menggerakkan pemain ke salah satu *Waypoint* yang ada pada peta. Ketika perintah 'tp.' diberikan, akan muncul pilihan yang dapat dituju oleh pemain. Setelah pemain, memberikan input tujuan, pemain akan berpindah ke tempat tujuan tersebut.

```
yes
| ?- tp.
Choose a waypoint:
1. Monstadt
2. Liyue Harbor
3. Qingyun Peak
1.
(31 ms) yes
| ?- |
```

1.5 Inventory

Perintah 'inventory.' digunakan untuk menampilkan isi dari inventory yang dimiliki pemain.

```
1.
You choose swordsman, lets explore the world!

(94 ms) yes
| ?- inventory.
5 potion

yes
| ?- |
```

1.6 Equipment

Peirntah 'equipment.' digunakan untuk menampilkan menu sebagai berikut:

```
yes
| ?- equipment.

1. Show your equipments
2. Use an item
3. Return an item to inventory
1.

Weapon : sword
Armor : empty
Accessories: empty

(16 ms) yes
| ?- |
```

Opsi 1 untuk menunjukkan slot yang dimiliki oleh pemain.

Opsi 2 untuk memakaikan sebuah item dari inventory ke salah satu slot yang bersesuaian.

Opsi 3 untuk melepaskan sebuah item dari slot dan mengembalikannya ke inventory pemain.

1.7 Quest

Perintah 'quest.' digunakan untuk menampilkan progress quest yang dipilih oleh pemain. Perintah ini hanya dapat digunakan setelah pemain memilih salah satu quest di Quest Board.

```
Ad astra abyssoque! You are at Quest Board!

Pick a Quest:

1. Kill 3 Slime(s)

2. Kill 4 Group of Goblins

3. Kill 2 Wild Wolf(es)

4. Kill 2 Slime(s), 2 Group of Goblins, 1 Wild Wolf(es)

1.

[Quest] --==++ Kill 3 Slime(s) ++==--

(16 ms) yes
| ?- quest.

You are on a quest!

Enemy(s) remaining: 3 Slime(s), 0 Group of Goblin(s), 0 Wild Wolf(es)

yes
| ?- |
```

1.8 Questquit

Perintah 'questquit.' digunakan untuk menghentikan quest yang sedang aktif. Perintah ini dapat digunakan misal jika pemain salah memilih quest.

```
4. Kill 2 Slime(s), 2 Group of Goblins, 1 Wild Wolf(es)
5. Cancel
1.

[Quest] --==++ Kill 3 Slime(s) ++==--
(16 ms) yes
| ?- questquit.

yes
| ?- quest.
You are not on a quest, Traveler! Go to Quest Board (*Q) to get your quest!
yes
| ?- |
```

1.9 Help

Perintah 'help.' digunakan untuk menampilkan tabel perintah yang dapat diinputkan oleh pemain dalam permainan.

```
(94 ms) yes
 ?- help.
~Command Table~
      status
                 : menampilkan status pemain
                                                      map
                 : menampilkan peta
                : gerak ke utara 1 langkah
: gerak ke barat 1 langkah
     а
                 : gerak ke selatan 1 langkah
                : gerak ke timur 1 langkah
                : berpindah ke waypoint
      tр
     inventory : menampilkan inventory pemain equipment : menampilkan equipment pemain
      quest : menampilkan quest berlangsung
questquit : mengehentikan quest yang aktif
                 : menampilkan bantuan
      help
                 : keluar permainan
      quit
(62 ms) yes
| ?-|
```

Secara otomatis, pada awal permainan, tabel ini akan ditampilkan juga.

```
~Command Table~
status
              : menampilkan status pemain
     map
              : menampilkan peta
              : gerak ke utara 1 langkah
: gerak ke barat 1 langkah
     W
              : gerak ke selatan 1 langkah
                gerak ke timur 1 langkah
              : berpindah ke waypoint
     tp
     inventory
              : menampilkan inventory pemain
     equipment
              : menampilkan equipment pemain
              : menampilkan quest berlangsung
     quest
              : mengehentikan quest yang aktif
     questquit
                menampilkan bantuan
     help
              : keluar permainan
Welcome to Genshin Sekai!
What is your name, traveler? |
```

1.10 Quit

Perintah 'quit.' digunakan untuk keluar dari permainan. Semua progress yang dimiliki pemain tidak akan disimpan.

```
1.
You choose swordsman, lets explore the world!

(109 ms) yes
| ?- quit.

Your endeavor will not be remembered!

yes
| ?- |
```

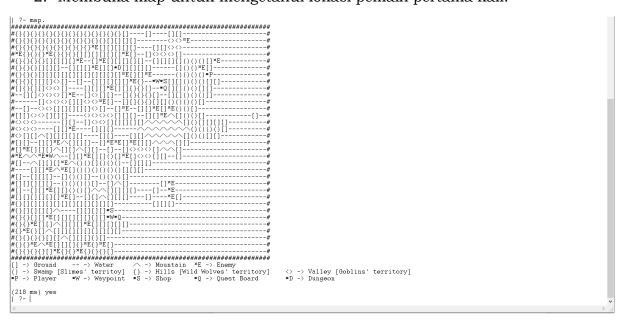
Quit juga terjadi secara otomatis ketika pemain kehabisan darah dalam permainan.

HASIL EKSEKUSI PROGRAM

1. Memulai permainan.

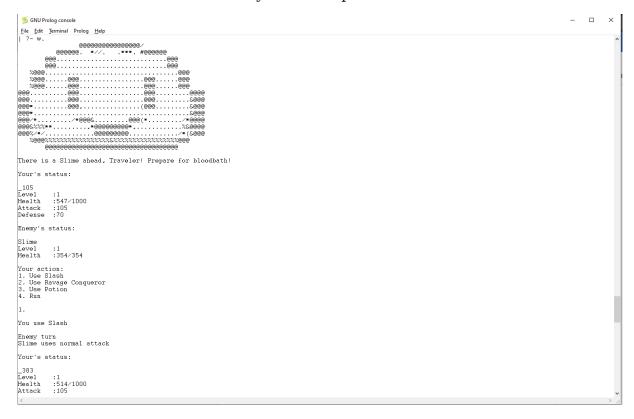
```
| Second Protego Communication | Second Protego | Second
```

2. Membuka map untuk mengetahui lokasi pemain pertama kali.



3. Bergerak ke Quest Board terdekat untuk mengambil quest, sehingga bisa memperoleh gold

4. Melawan slime untuk menyelesaikan quest



5. Berhasil melawan satu slime

```
Your's status:

1420
Level :1
Health :316/1000
kttack :105
Defense :70

Enemy's status:

Slime
Level :1
Health :50/354

Your action:
1. Use Slash
2. Use Ravage Conqueror
3. Use Potion
4. Run
1.

You use Slash
Enemy is defeated!
You are on a quest!
Enemy is defeated!
You are on a quest!
Enemy is defeated!
Fight more enemies to level up!

(250 ms) yes
| ?- |
```

6. Menggunakan heal potion

7. Berhasil menyelesaikan quest dengan melawan tiga slime

8. Mencoba gacha di shop

```
You are at [8,21]

yes
| 7-a.
You are at Shop! Happy Trading!

Welcome to Shop
What do you want to buy?
1. Potion (50)
2. Gacha Item (200)
3. Cancel
2.

You get ultimate_bow

(172 ms) yes
| 7-|
| 7-|
```

9. Seletah beruntung dengan gacha, mencoba menggunakan sebuah item

```
(78 ms) yes
| 7 - equipment.
| 1. Show your equipments
| 2. Use an item
| 3. Return en item to inventory
| 4. Return en item to inventory
| 5. Return en item to return?
| 6. Return en item to inventory
| 7 - equipment.
| 1. Show your equipments
| 2. Use en item
| 8. Return en item to inventory
| 2. I ultimate_bow
| 5 potion
| 1 ultimate_bow
| 5 potion
| 1 ultimate_sword
| what do you want to use?
| 7 - |
| 8 ms) yes
| 7 - |
| 7 - |
| 8 ms) yes
| 7 - |
| 8 ms) yes
| 9 - |
| 7 - |
```

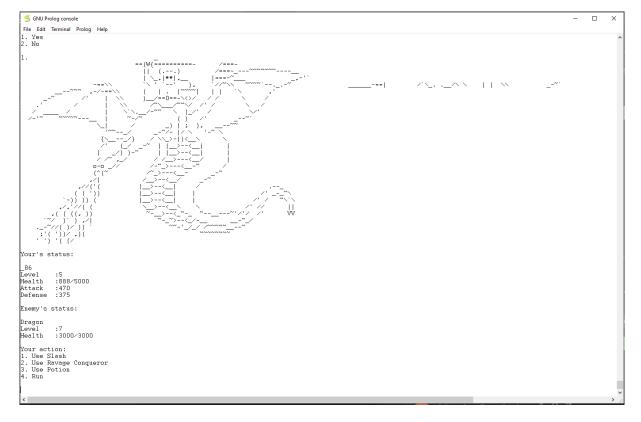
10. Cek status pemain

```
(78 ms) yes
| ?- status.

Username :_53
Job :swordsman
Level :4
Health :1541/4000
Attack :390
Defense :280
EXP : 70/400
Sold :2750

(16 ms) yes
| ?- |
```

11. Mencoba melawan boss di dungeon setelah level 5 (Game mengalami print bug, tidak diketahui di mana kesalahannya)



12. Pemain kehabisan darah

13. Fitur tambahan di luar spesifikasi: pemain tenggelam setelah menjelajah 5 blok air

PEMBAGIAN DAN PERSENTASE KERJA ANGGOTA KELOMPOK

No.	Nama	Bagian Kerja	Persentase
1.	Christopher Justine William	Mekanisme battle, tipe dan spawn musuh, inventory, equipment, shop, data pemain	35%
2.	Leonardus Brandon Luwianto	Item dalam permainan, laporan, tester	20%
3.	Jusuf Junior Athala	Mekanisme quest, tester	20%
4.	Aurelius Marcel Candra	Map, mekanisme navigasi, printing ASCII Art, penyesuaian Interface, laporan	25%