

# Guide

## Mobitangga Legends: Dor Dor

IF2111, 2021-25-11

NOTE: Dokumen ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan panduan dan keterangan mengenai Mobitangga Legends: Dor Dor (MLDD) yang tidak bisa dijelaskan di laporan.

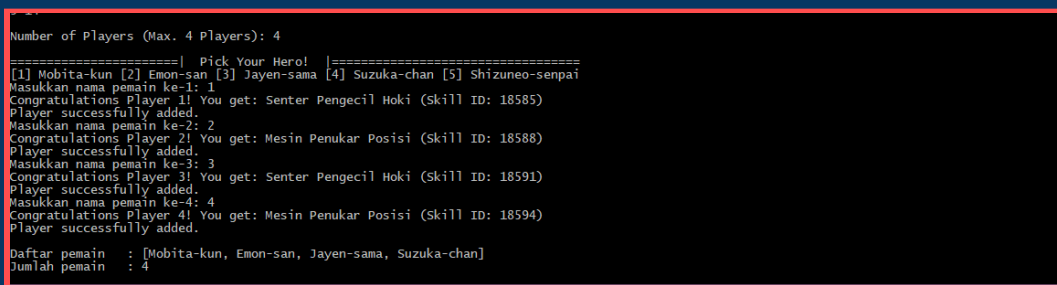
## Opening

1. *User* akan disambut oleh sistem dan diberikan penjelasan singkat terkait *game*.
2. *User* dapat memasukkan “0” untuk keluar dari *game* atau “1” untuk bermain.



Gambar 1. Opening permainan.

3. Apabila *user* memasukkan “1”, *user* akan diminta untuk mengatur konfigurasi permainan. Silakan pergi ke bab “Konfigurasi Permainan” untuk melihat tata cara mengkonfigurasi permainan!
4. Selanjutnya, pemain akan diminta untuk memasukkan jumlah pemain. Mobitangga Legends: Dor Dor (MLDD) dapat dimainkan oleh 5 orang (max).
5. Pilih *hero* yang kamu inginkan dengan memasukkan nomor urut *hero*!



Gambar 2. Proses mendaftarkan pemain.

6. *Game* telah di-set, Anda sudah bisa mulai bermain!

# Konfigurasi Permainan

- Line 1: Bilangan N yang menandakan panjang peta atau banyaknya petak pada peta.
  - $2 \leq N \leq 100$
- Line 2: String dengan N, merepresentasikan petak-petak pada peta.
  - ( . ) = Petak kosong (titik)
  - ( # ) = Petak terlarang (pagar)
- Line 3: MaxRoll, bilangan bulat yang merepresentasikan angka maksimal yang dapat dihasilkan saat ROLL.
  - $1 \leq \text{MaxRoll} \leq N - 1$
- Line 4: Bilangan M yang merepresentasikan banyaknya teleporter yang ada pada peta
  - $1 \leq M \leq N - 2$
- M baris selanjutnya menyatakan petak yang memiliki teleporter dan petak tujuan dari teleporter tersebut, bilangan bulat yang dipisahkan dengan spasi (TelIn TelOut).
  - Misal: 5 12, menandakan bahwa petak ke-5 memiliki teleporter menuju petak ke-12.
  - Petak teleporter (TelIn) dan petak tujuan (TelOut) **harus** berbeda, dan petak teleporter (TelIn) **harus** unik.

```
[0] Exit [1] New Game) >>> 1
Set The Game's Configuration!
(check our documentation for configuration format)
20
..#..#...##..#...#
10
10
3 5
5 10
6 2
8 20
13 14
10 13
18 5
17 1
16 20
9 14
```

Gambar 3. Contoh mengatur konfigurasi.

NOTE: Salin dan tempel konfigurasi di bawah ini untuk percobaan.


```

20
...#...#...##...#...#..
10
10
3 5
5 10
6 2
8 20
13 14
10 13
18 5
17 1
16 20
9 14

```

# Gameplay

Saat permainan dimulai, sistem akan meminta *command* dari pemain. Pemain yang sedang bermain dapat dilihat dari nama *hero* di dalam kurung siku (lihat Gambar 4). Sesampainya di tahap ini, pemain sudah dapat memasukkan *command* untuk maju, menggunakan skill, ataupun *undo*. Permainan selesai apabila terdapat pemain yang berhasil mencapai petak terakhir pada peta. Di akhir game, sistem akan menampilkan beberapa pesan. Pemain dapat memasukkan atau memberi *input* apa saja setelah kata “Ciao!” karena di akhir program diberi **scanf** agar saat permainan selesai, program tidak langsung tertutup.



```
[Mobita-kun] >>>
```

Gambar 4. Pemain yang sedang bermain adalah Mobita-kun.

*Game* mungkin saja error saat baru pertama kali main, terutama saat *opening*. Hal tersebut wajar dan tidak masalah karena sistem mungkin masih bekerja dalam proses *compiling* atau *loading game*.

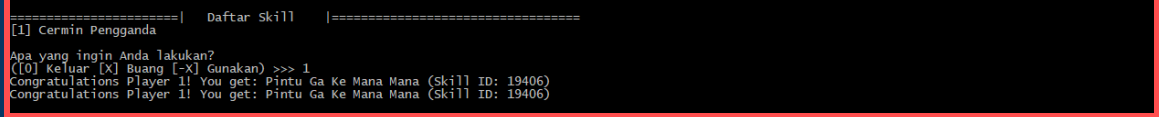
**[PERINGATAN!]** Permainan ini berasumsi bahwa masukkan dari pemain selalu *valid*. Hal ini untuk mencegah terjadinya *error* atau *crash* saat permainan sedang berlangsung.

## Istilah dalam Permainan

- **ID/Turn** - Urutan pemain
- **Round** - Ronde permainan. Pergantian ronde ditandai dengan sudahnya pemain dengan urutan terakhir melakukan ENDTURN.
- **Buff** - Efek dari *skill* yang digunakan oleh pemain. Efek dari *buff* akan di-reset setiap *round*, kecuali “# Imunitas Teleport #”. *Buff* dapat di-replace oleh *buff* lain sehingga perhatikan penggunaan *skill* dan manajemen *buff* saat bermain!

## Masukan dalam Permainan

Dalam melakukan *command*, pemain akan diberikan beberapa pilihan untuk melanjutkan aksinya. Untuk memilih pilihan tersebut, pemain dapat memasukkan *key* yang ada di dalam tanda kurung siku. Khusus untuk *command* SKILL, substitusi X pada [X] dan [-X] dengan nomor *skill* (lihat Gambar 5).



```
=====| Daftar Skill |=====
[1] Cermin Pengganda
Apa yang ingin Anda lakukan?
[0] Keluar [X] Buang [-X] Gunakan >>> 1
Congratulation Player 1! You get: Pintu Ga Ke Mana Mana (Skill ID: 19406)
Congratulation Player 1! You get: Pintu Ga Ke Mana Mana (Skill ID: 19406)
```

Gambar 5. Contoh input saat menggunakan SKILL