

## Kerangka Pembagian Peran dan Log Activity

### Kelompok: Completed Zoo

1. Faiz Ghifari Haznitrama (Kelas 1) NIM 13515010
2. Abdurrahman (Kelas 3) NIM 13515024
3. Dery Rahman Ahaddienata (Kelas 1) NIM 13515097
4. Irfan Ariq (Kelas 1) NIM 13515112

#### 1. Pembagian Peran

##### 1.1. Deskripsi secara Umum

Pada tugas besar kali ini, dibagi menjadi 2 sub kelompok yang masing-masing menangani desain VZ02 dan desain VZ03. Implementor dan tester diutamakan dikerjakan desainernya sendiri dengan bantuan 1 orang lainnya

##### 1.2. Deskripsi rinci tanggung jawab, yang dijelaskan pada tabel sebagai berikut

Kelas	File	Boleh diisi lebih dari Satu		
		Designer	Implementor/Koder	Tester
Main	Main.java	Dery	Dery	Dery
Zoo	Zoo.java	Dery	Dery	Dery
Driver	Driver.java	Dery	Dery	Dery
Global	Global.java	Dery	Dery	Dery
Renderable	Renderable.java	Faiz	Dery, Faiz	Dery
Cage	Cage.java	Faiz	Faiz, Ariq	Rahman
Cell	Cell.java	Faiz	Faiz, Ariq	Rahman
Facility	Facility.java	Faiz	Faiz, Ariq	Rahman
Park	Park.java	Faiz	Faiz, Ariq	Rahman
Restaurant	Restaurant.java	Faiz	Faiz, Ariq	Rahman
Road	Road.java	Faiz	Faiz, Ariq	Rahman
Entrance	Entrance.java	Faiz	Faiz, Ariq	Rahman
Exit	Exit.java	Faiz	Faiz, Ariq	Rahman
Animal	Animal.java	Dery	Ariq	Ariq

Dokumentasi : jelaskan sesuai pembagian tugas dan dekomposisi dokumen yang ditentukan

Elemen Dokumentasi	Writer	Reviewer
JavaDoc	Dery, Ariq	Rahman
JDepend	Rahman, Faiz	Dery
Unit Testing	Rahman, Ariq	Ariq

## 2. Rincian kegiatan

No	Dari Tgl... Pk...	S.d. Tgl. .. Pk...	Kegiatan	Hasil	Keterangan
1.	26-03-17	26-03-17	Pengerjaan rancangan VZ03	Rancangan dalam bentuk hardcopy	-
2.	27-03-17	27-03-17	Implementasi kelas	Kelas cell dan cage selesai. Kelas animal sebagian selesai	-
3.	28-03-17	28-03-17	Implementasi kelas dan pembuatan driver	Kelas animal dan zoo selesai. Debugging kelas driver dan main. Pembuatan kelas global.	-
4.	29-03-17	29-03-17	Penyelesaian kelas main dan driver	Kelas main dan driver selesai	-

Total waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan tugas : 85 **manhours**

## 3. Rangkuman capaian

- Penguasaan translasi dari satu bahasa ke bahasa lain
- Penguasaan pemrograman berbasis objek dengan inheritance
- Penguasaan pemrograman bahasa Java
- Penguasaan pedoman penulisan sintaks menggunakan tools
- Penguasaan ketergantungan antar kelas
- Penguasaan pemrograman dalam tim menggunakan git