Nugraha SIburian: coba jelasin proses loop dari awal

Muhammad Adinata: bentar nunggu novan septu

Gurun Daran has joined the conference.

Nugraha SIburian: tes tes

Muhammad Adinata: tes

Muhammad Adinata: cek cek

Muhammad Adinata: novan?

Muhammad Adinata: nugraha?

Muhammad Adinata: prama?

Muhammad Adinata: onta?

Nugraha SIburian: iya

Muhammad Adinata: septu?

Prama Pradnyana: yow..

Muhammad Adinata: ada novan gitu?

Gurun Daran: Yo

Muhammad Adinata: di aku ga ada novan

Muhammad Adinata: septu?

Novan Simanjuntak has joined the conference.

Gurun Daran: Di satu lagi

Novan Simanjuntak: gimana kalo new game itu, ngambil semua value yang ada di txtdefault area??

Muhammad Adinata: tuh baru ada novannya

Novan Simanjuntak: kukira yang lama

Muhammad Adinata: kita ulang lagi deh dari main

Novan Simanjuntak: jadi ga new ga load, tetap di create cuma value nya beda

Muhammad Adinata: bentar kita ulang lagi dari main

Muhammad Adinata: kan pas main kita instansiasi objek game

Muhammad Adinata: Game game();

septu\_jamasoka has joined the conference.

Nugraha SIburian: oke lanjut

Novan Simanjuntak: diam nu

Muhammad Adinata: trus kita jalanin game.runnya

Nugraha SIburian: kugampar kau nanti

Muhammad Adinata: game.run()

Muhammad Adinata: nah di game.run ini

Muhammad Adinata: isinya gini:

Nugraha SIburian: kurang ; nya

Muhammad Adinata: Game::run() {

do {

cout << world;

getPerintah();

}while(doPerintah());

}

Nugraha SIburian: trus print areanya dmna?>

Muhammad Adinata: cout << world

Novan Simanjuntak: cupssss

Novan Simanjuntak: ampunnn nu...

Muhammad Adinata: tapi nyadar ga pas pertama kali jalanin world kan belum terinstansiasi?

septu\_jamasoka has left the conference.

Muhammad Adinata: ya elah septu dc

Novan Simanjuntak: sebelum cout harus instansiasi dl kan?

Muhammad Adinata: -.-

Muhammad Adinata: gak

Novan Simanjuntak: sebelum looping

Muhammad Adinata: ini dia ajaibnya

Muhammad Adinata: canggihnya

Muhammad Adinata: ga dinstansiasi

Novan Simanjuntak: trus kalo ga sebelum cout, pas cout ato sesudah cout?

Muhammad Adinata: jadi, kalau belum diinstansiasi

Muhammad Adinata: dia cuma nampilin new game atau load game doang

Muhammad Adinata: ngerti ga maksud aku?

Muhammad Adinata: world kan sekarang null?

Novan Simanjuntak: ya ya

septu\_jamasoka has joined the conference.

Novan Simanjuntak: jadi pernyataan new load hanya kalo world===null

Muhammad Adinata: yups

Muhammad Adinata: trus kan dia masuk ke getperintah()?

Muhammad Adinata: nah disitu terima input dari user

Muhammad Adinata: di parsing

Muhammad Adinata: trus doperintah()

Muhammad Adinata: kita sekarang mau new game apa load game nih?

Novan Simanjuntak: new lah

Novan Simanjuntak: dua duanya

Muhammad Adinata: new dulu kalo gitu

Novan Simanjuntak: new+load

Nugraha SIburian: diawal kan world nya belum diinstansiasi, gimana ngecek apakah game itu akan di load?

Muhammad Adinata: kan dari get perintah?

Novan Simanjuntak: di parsing nu

Muhammad Adinata: oke?

Muhammad Adinata: kita new ya

Muhammad Adinata: new adin #

Nugraha SIburian: mash loading

Muhammad Adinata:

Muhammad Adinata: kita new ya

Muhammad Adinata: new adin #

Muhammad Adinata: nah di doPerintah

Muhammad Adinata: bakal ada

Nugraha SIburian: okey

Novan Simanjuntak: instans

Novan Simanjuntak: ?

Muhammad Adinata: world = new World("adin")

Muhammad Adinata: iya

Muhammad Adinata: instansiasi world

Nugraha SIburian: diam kau dulu van

Muhammad Adinata: oke?

Muhammad Adinata: trus kalo load dia world = new World(fileteks)

Nugraha SIburian: kalo ngecek perintah yg valid itu dimana?

Novan Simanjuntak: di kosan mu

Muhammad Adinata: di getPerintah nuuuuuuuuuu

Nugraha SIburian: oh oke3

Muhammad Adinata: hahaaha

Nugraha SIburian: ayok2 lah di kostan ku

Novan Simanjuntak: eh

Novan Simanjuntak: gimana kalo yang tadi

Novan Simanjuntak: jadi di new

Muhammad Adinata: iya

Novan Simanjuntak: world = new World("adin",defaultfiletex')

Novan Simanjuntak: ;

Muhammad Adinata: oh boleh2

Muhammad Adinata: trus kalo load?

Novan Simanjuntak: ga pake adin

Muhammad Adinata: oke

Muhammad Adinata: boleh

Prama Pradnyana: OOT, Teman2 maaf banget internet di asramaq mati. bsok minta penjelasan ya. di confrence setengah2 keluar. on off trus..

Prama Pradnyana: maaf ya..

Muhammad Adinata: masih

Nugraha SIburian: oke2 gapapa pram..

Nugraha SIburian: gara2 kw van

Novan Simanjuntak: ga apa2 kok pram..

Muhammad Adinata: lanjut ya

Muhammad Adinata: berarti kalau udah new atau load, world nya udah terinstansiasi kan?

Nugraha SIburian: lanjutt

Nugraha SIburian: iya

Novan Simanjuntak: udah

Muhammad Adinata: jadinya pas kita cout << world

Muhammad Adinata: ga ngasi tampilan new load lagi kan?

Muhammad Adinata: bisa dibuat untuk nampilin worldnya

Muhammad Adinata: iya ga?

Nugraha SIburian: iya

Novan Simanjuntak: waktu looping pertama cout << world , karena belm ad world(world==null), jadi world ga ditampilin??

Muhammad Adinata: iya, cuma ngasi tampilan pilihan new load aja

Nugraha SIburian: iya, trus?

Muhammad Adinata: nah kita ngomongin pas instansiasi worldnya dulu deh

Muhammad Adinata: pas instansiasi world,

Muhammad Adinata: maka kita akan mengisi nilai time

Nugraha SIburian: nilai time mending diset default aja lah

Prama Pradnyana has left the conference.

Muhammad Adinata: default? kalo load?

Muhammad Adinata: timenya ini mau dibuat gimana?

Muhammad Adinata: perlu kelas time sendiri ga? hahaha

Nugraha SIburian: kalo load ya, tinggal memanggil world yg udh di save..Jadi nilai time nya itu udh disimpan pas di save

Muhammad Adinata: berarti ngisi nilai time yang pas disave kan?

Nugraha SIburian: pas "new" juga, maunya time nya udh diset default juga..

Muhammad Adinata: ambil dari defaulttext aja

Nugraha SIburian: iya

Nugraha SIburian: ntar dibuat kelas time aja

Novan Simanjuntak: mm..., kalo seandainya time adalah class, method dan atribut, kira2 apa saja?

Muhammad Adinata: atributnya ada day

Muhammad Adinata: musim

Muhammad Adinata: waktu

Muhammad Adinata: eh jangan waktu

Muhammad Adinata: jam

Nugraha SIburian: kelas waktu juga bisa dipake buat sinkronisasi

Muhammad Adinata: trus methodnya next jam

Muhammad Adinata: next day

Muhammad Adinata: next musim

Novan Simanjuntak: kalo gitu jadiin kelas

Muhammad Adinata: singleton aja ya

Muhammad Adinata: kan cuma perlu satu object aja yang diinstansiasi

Novan Simanjuntak: ya, counter cuma ada 1

Muhammad Adinata: oke

Muhammad Adinata: jadi sesudah menginstansiasi waktu

Nugraha SIburian: kok cuma 1 objek?emg objek nya apa?

Muhammad Adinata: waktu

Muhammad Adinata: tiem

Novan Simanjuntak: objeknya kosanmu

Muhammad Adinata: cuma 1 kan objek yang dibuat dari class time?

Nugraha SIburian: diam kau van

Muhammad Adinata: kenapa sep?

Nugraha SIburian: kalo singleton itu aku kurang ngerti lah..makanya aku nanya gitu tai

Nugraha SIburian: \*tadi

Novan Simanjuntak: astagaa...

Novan Simanjuntak: ternyata si nugraha...

Muhammad Adinata: oke, lanjut

Novan Simanjuntak: singleton adalah himpunan satu anggota

Muhammad Adinata: jadi pas world diinstansiasi

Muhammad Adinata: kita instansiasi time

Nugraha SIburian: trus bedanya ama class apa?singleton itu beda ato sama dgn kelas?

Novan Simanjuntak: instansiasinya di dalam instansiasi world??

Muhammad Adinata: iya ?

Muhammad Adinata: @nugraha udah ga penting, yang penting dia diinstansiasi sekali doang

Muhammad Adinata: @novan iya kan? trus kapan kalo ga?

Nugraha SIburian: oke lah kalo beg itu

Muhammad Adinata: @novan kalo ga pas instansiasi world, berarti ntar worldnya ga punya waktu dong?

Novan Simanjuntak: myaknkan

Nugraha SIburian: oke lanjut

Novan Simanjuntak: oke lanjut

Nugraha SIburian: diam kau dulu van

Nugraha SIburian: ampunnn van..

Muhammad Adinata: selain time

Novan Simanjuntak: player

Novan Simanjuntak: area

Muhammad Adinata: yang diinstansiasi juga player

Muhammad Adinata: trus area

Muhammad Adinata: player dulu deh

Muhammad Adinata: pas instansiasi player

Muhammad Adinata: kita juga instansiasi

Muhammad Adinata: inventory

Muhammad Adinata: dari siplayer

Gurun Daran: Oke lanjut

Muhammad Adinata: jadi akan ada array of inventory apa gimana?

Novan Simanjuntak: instansiasi player jg dengan member inizialisation list dari text kan?

Gurun Daran: Iya, tapi cuma 3

Nugraha SIburian: array nya kita bikin 1 aja deh..

Nugraha SIburian: biar lebih efektif..

Nugraha SIburian: jadi ada array yg berisi collection barang2

Gurun Daran: Terus

Muhammad Adinata: array of item?

Nugraha SIburian: iya, array of item

Novan Simanjuntak: inventory itu array of item.

Gurun Daran: Sorry gua ga ngerti

Gurun Daran: Bedanya inventory sama item apa?

Novan Simanjuntak: item cuma satu type, liet di google.doc ja

Muhammad Adinata: eh?

Muhammad Adinata: tapi iya juga

Nugraha SIburian: kalo inventori itu ada 2 : inventori\_player ama inventori\_toko

Muhammad Adinata: inventory ama item bedanya apa?

Nugraha SIburian: ntar ada array nya masing2

Muhammad Adinata: eh invite septu dong

Muhammad Adinata: kok gw ga bisa invite dia ya

Muhammad Adinata: dia dc -.-

septu\_jamasoka will be ignored.

septu\_jamasoka will no longer be ignored.

Nugraha SIburian: inventori itu buat nyimpan item(bibit,makanan, dll)

Novan Simanjuntak: itu kayak slot bukan

Novan Simanjuntak: ??

Nugraha SIburian: yups

Nugraha SIburian: jadi kalo inventori itu sifatnya abstract

Muhammad Adinata: hah?

Nugraha SIburian: kalo item bentuknya non abstract

Muhammad Adinata: kok gw jadi ga ngerti

Novan Simanjuntak: jumlah item yang tersimpan ada di mana???

Gurun Daran: Kenapa itemnya di-array-in?

Gurun Daran: Apa biar gampang ngambilnya?

Nugraha SIburian: jumlah item disimpan di inventori bukan?

Novan Simanjuntak: artinya kita perlu {item, total item}

Muhammad Adinata: kenapa ga pake vector aja?

Muhammad Adinata: udah bisa langsung tau total itemnya berapa

Muhammad Adinata: eh invite septu dong

Nugraha SIburian: tserah aja sih

Muhammad Adinata: seseorang

Nugraha SIburian: gimana cara invite??

septu\_jamasoka has joined the conference.

Nugraha SIburian: hai sep

Novan Simanjuntak: jadi inventory isinya ada 3 vector<item>

Nugraha SIburian: udh masuk kan?

Muhammad Adinata: okeh

Novan Simanjuntak: tapi kok tanggung??

Novan Simanjuntak: wong kita cuma perlu item sama jumlahnya aja

Muhammad Adinata: lah

Muhammad Adinata: bener juga

Muhammad Adinata: jadi inventory itu array yang isinya item apa dan jumlahnya berapa?

Novan Simanjuntak: iya2

Muhammad Adinata: trus kenapa ada inventory toko?

Muhammad Adinata: kenapa ada inventory player?

Muhammad Adinata: kenapa ga samain aja?

Muhammad Adinata: sama2 inventory?

Novan Simanjuntak: si nugraha yg buat

Nugraha SIburian: kan asumsinya toko itu punya stok jumlah barang yg dijual

Novan Simanjuntak: makanya ak binung kok ada sell

Novan Simanjuntak: kan kalo buy dari player

Novan Simanjuntak: si toko infinite

Muhammad Adinata: player kan bisa sell juga

Muhammad Adinata: iya si toko infinite

Gurun Daran: Iya si toko tak terbatas, jadi kayak cuma formalitas doang

Muhammad Adinata: jadi sama2 inventory aja jangan dipisah

Novan Simanjuntak: tapi ada sell nya di player ?

Novan Simanjuntak: yang diubah value di player

Muhammad Adinata: ya kan player bisa sell juga?

Nugraha SIburian: aduh sori, aku gak perhatiin kalo methodnya sama aja. ada sell dan buy

Nugraha SIburian: sori2

Novan Simanjuntak: jadi sell si toko itu manggil sell di player??

Muhammad Adinata: heh??

Novan Simanjuntak: soalnya sell di toko ga ngefek ke toko, cuma ke player

Nugraha SIburian: inventorynya digabung aja ya

Muhammad Adinata: iya gabung aja

Muhammad Adinata: ohhh

Nugraha SIburian: oke2

Muhammad Adinata: bener juga, toko ga ngefek ya

Novan Simanjuntak: kyk mubazir gt

Muhammad Adinata: jadi ga perlu sell item gitu?

Gurun Daran: Betul

Muhammad Adinata: eh, kayanya bukan item deh yang disell

Nugraha SIburian: @adin:ha??

Muhammad Adinata: trus kalo si player mau jual barang gimana?

Nugraha SIburian: item lah

Nugraha SIburian: barang apa?

Muhammad Adinata: inventory&

Novan Simanjuntak: panggil sell si player

Muhammad Adinata: oh yang ga perlu sell di toko?

Gurun Daran: Inverntory cuy

Novan Simanjuntak: ya...

Muhammad Adinata: jadi diulang ya.

Muhammad Adinata: pas kita instansiasi player

Muhammad Adinata: kita juga menginstansiasi array of inventory

Nugraha SIburian: ntar kalo mau sell kan, tinggal manggil class inventori, nah di dalam class inventory ada get item

Muhammad Adinata: ehhh

Muhammad Adinata: bentar

Muhammad Adinata: inventory itu

Muhammad Adinata: cuma bisa ngisi satu item

Muhammad Adinata: apa bisa ngisi beberapa item?

Muhammad Adinata: item yang beda jenis maksud gw

Gurun Daran: 3 item?

Novan Simanjuntak: ya, 3 item

Nugraha SIburian: bagusnya dipisah ato 1 array aja?

Nugraha SIburian: mnurt ku sih 1 aja

Gurun Daran: 1 aja

Muhammad Adinata: berarti bukan array of inventory

Gurun Daran: 1..3

Gurun Daran: Array of item

Nugraha SIburian: mksudku:array of ite,

Muhammad Adinata: dalam inventory ada array of item

Nugraha SIburian: item

Gurun Daran: Item itu punya jenis sama jumlah

Muhammad Adinata: ama array of jumlah item

Muhammad Adinata: jangan punya jenis sama jumlah

Muhammad Adinata: tiap array nya yang punya jenis ama jumlah

Gurun Daran: Terus?

Muhammad Adinata: liat gdocs coba yang inventory

Muhammad Adinata: variablenya

Muhammad Adinata: maksud gw gitu

Gurun Daran: Oke, jadi inventory ada array of item sama array of jumlah?

Muhammad Adinata: iya

Gurun Daran: Sip

Muhammad Adinata: jadi ini langsung bisa dipake untuk toko

Novan Simanjuntak: ya ya

Muhammad Adinata: oke, ulang lagi

Muhammad Adinata: saat menginstansiasi player

Gurun Daran: Oke

Nugraha SIburian: trus kita musti buat array utk slot si player

Muhammad Adinata: he?

Gurun Daran: ?

Muhammad Adinata: array apa nih?

Muhammad Adinata: slot apa nih?

Nugraha SIburian: slot = tempat nyimpan buah/benda yg dibeli

Gurun Daran: ? Bukannya inventory itu

Muhammad Adinata: iya

Muhammad Adinata: kan udah ada inventory

Muhammad Adinata: vector itu array nug

Nugraha SIburian: tapi slot itu terbatas kapasitasnya..

Muhammad Adinata: maksud mu itu?

Gurun Daran: Maksud?

Muhammad Adinata: maksud?

Muhammad Adinata: apa yang terbatas?

Novan Simanjuntak: maksudnya apa...???, kok jadi ambigu lagi??

Muhammad Adinata: ga tau nih nugraha

Muhammad Adinata: kayaknya aku ama gurun udah sepaham

Gurun Daran: Haha

Gurun Daran: Yo

Nugraha SIburian: ah sudah deh

Muhammad Adinata: -.-

Nugraha SIburian: haha

Novan Simanjuntak: lagi sama cewek dia pasti

Gurun Daran: Hehe

Muhammad Adinata: oke

Muhammad Adinata: ulang lagi

Nugraha SIburian: tadi kan toko punya array of item

Muhammad Adinata: jadi saat menginstansiasi player

Muhammad Adinata: trus? #nundalagi

Nugraha SIburian: trus, si player musti punya slot juga kan?jadi slot itu dibuat dalam array

Nugraha SIburian: jadi ada array of item punya toko

Nugraha SIburian: dan ada array of item si player

Nugraha SIburian: gmana

Nugraha SIburian: ?

Gurun Daran: Slot = inventory

Gurun Daran: Inventory = array of item, array of jumlah

Muhammad Adinata: ya itu inventory nuggg

Nugraha SIburian: ok, baru faham

Muhammad Adinata: -.-"

Nugraha SIburian: lanjut lah

Muhammad Adinata: :\

Muhammad Adinata:

Nugraha SIburian:

Muhammad Adinata: oke

Nugraha SIburian:

Muhammad Adinata: lanjut ya

Muhammad Adinata: jadi pas instansiasi player

Muhammad Adinata: kita instansiasi inventory juga

Novan Simanjuntak: trus

Muhammad Adinata: trus ngisi slot

Muhammad Adinata: jumlahnya juga

Muhammad Adinata: berdasarkan default text

Muhammad Adinata: atau load text

Nugraha SIburian: slotnya default == NULL aja

Gurun Daran: Oke

Nugraha SIburian: trus?

Muhammad Adinata: item itu class ya?

Muhammad Adinata: berarti kita menginstanstiate tiap class

Muhammad Adinata: eh

Muhammad Adinata: tiap item

Muhammad Adinata: kalo ada

Novan Simanjuntak: ya

Novan Simanjuntak: sampe ke akar2nya

Nugraha SIburian: mnurutku sih iya

Muhammad Adinata: nah sebelum menginstanstiate player

Muhammad Adinata: kayaknya harus diinstantiate area dulu

Muhammad Adinata: karena di player ada current area

Muhammad Adinata: ama current grid

Nugraha SIburian: oke

Gurun Daran: Oke

Muhammad Adinata: jadi kita instantiate area

Novan Simanjuntak: iya2

Muhammad Adinata: untuk tiap arraynya instantiate grid

Muhammad Adinata: berdasrakan default text

Muhammad Adinata: atau load text

Gurun Daran: Oke

Muhammad Adinata: terus curGrid ama curArea dari si player pas baru mulai pasti sama kan?

Muhammad Adinata: baik load ama new game?

Muhammad Adinata: dari kasur?

Gurun Daran: Iya dari kasur

Novan Simanjuntak: ini di rumah dulu kan.

Muhammad Adinata: jadi pointernya arahin ke situ

Muhammad Adinata: iya areanya di rumah

Nugraha SIburian: kalo load, gak harus dari kasur

Nugraha SIburian: tapi dari area yg terakhir di save

Muhammad Adinata: ngesave pasti dirumah nug

Muhammad Adinata: ini harvestmoon, bukan digimon

Nugraha SIburian: iya ya?

Novan Simanjuntak: di kosanmu aja nu

Nugraha SIburian: \*lg baca spek

Gurun Daran: Iya harus di rumah

Nugraha SIburian: oke

Muhammad Adinata: trus

Nugraha SIburian: lanjut

Muhammad Adinata: berarti worldnya jadi kan?

Muhammad Adinata: berarti dia balik kelooping tadi

Muhammad Adinata: cout << world

Muhammad Adinata: maka tertulislah world semuanya itu

Gurun Daran: Oke

Novan Simanjuntak: ini, sambil instansiasi semua area kan, lahan + toko

Muhammad Adinata: iya

Muhammad Adinata: semua area

Muhammad Adinata: trus ini

Muhammad Adinata: getPerintah lagi kan?

Gurun Daran: Iya

Novan Simanjuntak: ya

Muhammad Adinata: misalkan tekan tombol bawah

Muhammad Adinata: berarti di do perintah bakal ngelakuin world->player.move(bawah,1)

Muhammad Adinata: eh

Muhammad Adinata: iya

Muhammad Adinata: bener

Muhammad Adinata: di player.move(bawah,1)

Nugraha SIburian: ok

Muhammad Adinata: dia membuat arahHadap=bawah atau

Muhammad Adinata: curGrid nya berubah

Muhammad Adinata: gimana cara ngubah curGridnya?

Muhammad Adinata: #gw nanya beneran ini

Muhammad Adinata: bukan nguji

Gurun Daran: Hmmmm?

Muhammad Adinata: gimana woy?

Gurun Daran: Klo misalnya arahHadap<>bawah berarti dia ngubah arahHadap=bawah

Muhammad Adinata: iya

Gurun Daran: Terus curGrid nya masih tetep

Novan Simanjuntak: current grid di area, area di world, dan world->move(bawah,1)

Novan Simanjuntak: jadi

Muhammad Adinata: world mana punya method move nug

Gurun Daran: Klo arahHadap=bawah baru deh curGridnya pindah

Novan Simanjuntak: wh

Novan Simanjuntak: eh

Muhammad Adinata: iya, cara pindahin curGridnya gimana?

Novan Simanjuntak: world->player.move(bahwa,1)

Muhammad Adinata: iya van

Novan Simanjuntak: current grid di area, area di world, dan world->player.move(bawah,1)

Gurun Daran: -\_- ooh

Muhammad Adinata: iya

Muhammad Adinata: di dalam movenya itu

Muhammad Adinata: berarti curGrid si player diubah kan? kalo dia pindah grid?

Novan Simanjuntak: ya

Gurun Daran: Yoyoy

Muhammad Adinata: gimana caranya mengubah curGridnya?

Novan Simanjuntak: wh

Novan Simanjuntak: eh..

Novan Simanjuntak: public character di world itu ngapain aja?

Muhammad Adinata: eh itu player maksudnya

Muhammad Adinata: bukan karakter

Muhammad Adinata: maaf2

Gurun Daran: Gridnya point kan din?

Muhammad Adinata: aku tambah posisi di player

Gurun Daran: \* baca notes

Nugraha SIburian: tambah method getPosisi aja

Muhammad Adinata: gridnya object yang berada di area[][]

Nugraha SIburian: jadi method itu mencatat posisi cur\_Grid player

Muhammad Adinata: oke

Muhammad Adinata: aku tambah di gridnya

Muhammad Adinata: jadi kembali ke tadi

Muhammad Adinata: kalo tekan bawah

Muhammad Adinata: berarti curGridnya berubah

Nugraha SIburian: udh ditambah belum method nya di player?

Nugraha SIburian: utk mengubah cur\_Grid.

Gurun Daran: -\_- gua buka note nya per colom nih, sorry klo agak lemot reaksinya

Muhammad Adinata: jadi ambil x,y nya dengan curGrid->getPosition(), trus y+1, trus set curGrid dengan (\*curArea)[xbaru][ybaru]

Novan Simanjuntak: mm...

Gurun Daran: 0,0 dimana?

Muhammad Adinata: kiri atas

Gurun Daran: Oke sip

Muhammad Adinata: eh &(\*curArea)[xbaru][ybaru] apa?

Novan Simanjuntak: si objek player ingin mengubah atribut objek area...

Muhammad Adinata: gak belum ngubah apa2 ini nug

Nugraha SIburian: itu bukan cur\_Grid, tapi memanggil kelas Grid

Novan Simanjuntak: novan ini uyy

Muhammad Adinata: maaf udah malam mataku rabun

Nugraha SIburian: "Grid"->getPosition(), trus y+1, trus set curGrid dengan (\*curArea)[xbaru][ybaru]

Muhammad Adinata: gak

Muhammad Adinata: bukan kelas grid

Muhammad Adinata: tapi curGrid

Novan Simanjuntak: kalo slash???

Gurun Daran: Bentar, satu2 dulu

Nugraha SIburian: curGrid itu kelas?

Muhammad Adinata: VARIABLE

Muhammad Adinata: di player

Nugraha SIburian: ok

Muhammad Adinata: pointer yang ngacu ke sebuah object grid

Nugraha SIburian: oke2

Nugraha SIburian: trus?

Muhammad Adinata: udah? yang move ga ada masalah

Muhammad Adinata: ?

Muhammad Adinata: berarti doperintahnya selesai

Muhammad Adinata: eh

Gurun Daran: Klo keblok?

Muhammad Adinata: oia

Muhammad Adinata: bener

Novan Simanjuntak: ya

Muhammad Adinata: ada itunya

Novan Simanjuntak: kebelok itu apa cuy??

Muhammad Adinata: berarti dia validasi

Muhammad Adinata: ke BLOK

Muhammad Adinata: ke halang

Muhammad Adinata: ga bisa jalan

Novan Simanjuntak: ouu..

Muhammad Adinata: haha

Nugraha SIburian: oke

Nugraha SIburian: tambah method baru

Gurun Daran: Tetep dihitung 1 perintah? Atau gimana

Gurun Daran: ?

Muhammad Adinata: kayaknya dihitung satu perintah?

Novan Simanjuntak: gimana kalo dihitung (dengan ada peringatan salah belok)???

Nugraha SIburian: hitung aja

Novan Simanjuntak: ad blok

Muhammad Adinata: setuju dg novan

Nugraha SIburian: sama kayak kalo kita buang bibit ke tanah yg udh ada tanamannya

Nugraha SIburian: novan?

Gurun Daran: Perlu diperingatkan?

Nugraha SIburian: mana novan disini?

Muhammad Adinata: iya perlu diperingatin deh

Muhammad Adinata: apa ga usah aja? biar gampang?

Gurun Daran: Hmmm

Gurun Daran: Klo diperingatkan, agaaak gimana gitu

Muhammad Adinata: iya sih

Muhammad Adinata: ga usah aja ya

Muhammad Adinata: oke deal

Muhammad Adinata: #seenaknya

Gurun Daran: Game HM asli nya aja ga pake peringatan kok hehehe

Muhammad Adinata: haha

Muhammad Adinata: iya bener

Nugraha SIburian: hitung aja,.. kalo kita buang bibit ke tanah yg udh ada tanamannya maka bibit akan berkurang 1 dari inventori.

Novan Simanjuntak: ga, maksudku kalo nabrak cuma ditulis notif kecil di bawah..

Muhammad Adinata: oke, kita hitung, dan ga kasi peringatan

Nugraha SIburian: maka kita asumsi bahwa aksi apapun akan berkurang 1

Gurun Daran: Iya gitu, kayak HM beneran aja

Muhammad Adinata: @novan ditolak

Novan Simanjuntak: atau counter waktu dimunculkan??

Gurun Daran: Oke

Novan Simanjuntak: kalo counter waktu dimunculkan sih ga maslah

Nugraha SIburian: eh, di chat aku novan kok ga muncul??

Nugraha SIburian: novan, mana kau?

Muhammad Adinata: muncul kok di aku

Gurun Daran: Muncul

Nugraha SIburian: astaga, pasti aku di ignore dia

Novan Simanjuntak: ga perlu deh kalo gt

Muhammad Adinata: ya udah deh ntar aku copy chattingan ini untuk notulensi juga

Muhammad Adinata: oke

Muhammad Adinata: sekarang kurcaci

Nugraha SIburian: din, aku keluar dulu ya...ntar langsung invite

Muhammad Adinata: dimana kita ngasi dia perintah next move?

Nugraha SIburian: biar ketemu ama novan

Nugraha SIburian: oke

Novan Simanjuntak: kalo lg di lahan, dan menurut sinkronisasi si player

Muhammad Adinata: lah bukannya ga masalah dimana2?

Novan Simanjuntak: eh, cuma sinkronisasi si player

Nugraha SIburian: masalah apa?

Muhammad Adinata: walau ga lagi di lahan juga tetep gerak, kecuali ditoko?

Gurun Daran: Sorry nih ga mudeng gua haha

Novan Simanjuntak: kalo di toko pertanyaanya :

Novan Simanjuntak: apakah waktu bergerak di toko?

Nugraha SIburian: membahas kurcaci ya?

Muhammad Adinata: iya kurcaci

Muhammad Adinata: @novan bener juga

Gurun Daran: Oh kurcaci

Muhammad Adinata: jadi kalo waktu berkurang, kurcaci bergerak.

Muhammad Adinata: gimana?

Muhammad Adinata: ngecek dia tidur apa ga nya di nextmove aja

Novan Simanjuntak: iya2 setuju...

Muhammad Adinata: jadi di time kan ada nextdetik

Gurun Daran: Klo HM aslinya, klo player masuk ruangan, kurcaci ga gerak

Muhammad Adinata: di situ dipanggil kurcaci1.nextmove()

Muhammad Adinata: @onta, sekarang ruangan itu apa? rumah, dan toko?

Gurun Daran: Iya

Muhammad Adinata: berarti kurcaci hanya bergerak saat kita di lahan

Muhammad Adinata: tinggal cek di nextmove juga sih

Gurun Daran: Yo

Novan Simanjuntak: dan waktu apakah bergerak selain di lahan?

Muhammad Adinata: kayaknya ga

Gurun Daran: Engga

Novan Simanjuntak: ok2

Muhammad Adinata: oke.

Muhammad Adinata: berarti selesai action dari nekan bawah

Muhammad Adinata: balik ke loop

Novan Simanjuntak: woi baru kebawah....

Muhammad Adinata: dia cout << world lagi

Muhammad Adinata: wkwkwkwkwkwk baru nekan bawah

Gurun Daran: Kiri, kanan, atas menyesuaikan

Muhammad Adinata: ok

Gurun Daran: Klo langkah gimana?

Muhammad Adinata: langkah?

Gurun Daran: Manggil bawah, atas, kiri, kanan beberapa kali?

Novan Simanjuntak: tergantung langkah inputan

Muhammad Adinata: ga, kalo nekan kiri kan dia action move(kiri,1)

Muhammad Adinata: atau boleh juga kaya gitu

Novan Simanjuntak: pake def mau ga? jadi move(string s,int=0);

Novan Simanjuntak: eh

Novan Simanjuntak: int=1

Nugraha SIburian: woi novan ama septu masih ngomong gak disitu?

Novan Simanjuntak: jadi kalo move(kiri) jadi satu

Nugraha SIburian: kok di aku gak muncul?

Muhammad Adinata: gak, septu DC

Muhammad Adinata: oke

Gurun Daran: Terserah aja, lagian 1 langkah diitung 1 move

Nugraha SIburian: novan mana sih?

Novan Simanjuntak: ini kalimatnya apa artinya??

Muhammad Adinata: DC = disconnect

Muhammad Adinata: oke gitu aja ya

Muhammad Adinata: move beres

Novan Simanjuntak: uuu

Nugraha SIburian: oke

Muhammad Adinata: sekarang action yang melibatkan grid lain

Muhammad Adinata: misalnya plow

Muhammad Adinata: plow cangkul ya?

Novan Simanjuntak: ya

Nugraha SIburian: iya

Gurun Daran: Yoi

Novan Simanjuntak: cek dulu curr grid,

Novan Simanjuntak: trus apa ada ga di depannya gt???

Gurun Daran: Cek hadapnya

Gurun Daran: Iya

Muhammad Adinata: gimana kalo kita punya method getFrontGrid? kayanya butuh -.-a diulang2 mulu

Gurun Daran: Oke

Novan Simanjuntak: tambahin aja,

Nugraha SIburian: utk apa?

Gurun Daran: Jadi itu ngecek hadap terus nemuin front grid

Muhammad Adinata: ya dia return front grid atau null, kalo di ujung return null aja

Muhammad Adinata: jadi dia ambil front gridnya

Muhammad Adinata: eh, tanaman kalo dicangkul gimana?

Muhammad Adinata: bisa ga?

Gurun Daran: Perlu ngambil isinya juga ga?

Gurun Daran: Ga ngaruh

Novan Simanjuntak: ga boleh keknya

Muhammad Adinata: @onta pointernya aja

Novan Simanjuntak: soalnya udah dicangkul

Gurun Daran: Oke

Novan Simanjuntak: non-plantable area

Muhammad Adinata: berarti tampilih pesan kesalah kalo front gridnya non plantable

Gurun Daran: Tanamannya ga kenapa2 kok, paling itungannya happy meternya kurang

Muhammad Adinata: ho

Novan Simanjuntak: boleh2

Nugraha SIburian: kalo tanaman dicangkul bisa woy/

Nugraha SIburian: jadi dia mulai dari baru lagi

Novan Simanjuntak: udah tamat berapa kali ta??

Muhammad Adinata: gak ada di deskripsi nug

Gurun Daran: Bibit bisa dicangkul

Gurun Daran: Klo udah masuk fase dewasa engga

Nugraha SIburian: kalo non plantable are itu, area di luar lahan

Novan Simanjuntak: eh, nugraha masih ada ya?

Novan Simanjuntak: kok keknya ga ada lg..

Muhammad Adinata: atau area yang udah dicangkul

Gurun Daran: Yoi

Gurun Daran: Gini

Nugraha SIburian: kita tetapin aja lah, kalo tanaman di cangkul ga ngefek

Gurun Daran: Klo grid yang ada bibitnya klo kita cangkul itungannya kayak kita nghilangin bibitnya

Gurun Daran: Klo dia udah tumbuh ke fase dewasa, klo dicangkul ga ngaruh

Nugraha SIburian: @onta: kok mencangkul menghilangkan bibit?

Gurun Daran: Klo gridnya udah dicangkul tapi dicangkul lagi, ga ngaruh juga

Nugraha SIburian: mencangkul itu 1 proses yg beda dgn menanam bibit

Gurun Daran: @nugraha itu gua ambil referensi dari game HM nya

Novan Simanjuntak: catet cuy..

Muhammad Adinata: iya ini Y!Mnya nyatet kok van

Muhammad Adinata: jadi ga perlu notulensi

Nugraha SIburian: jadi kalo kita hny nyangkul, belum tentu kita bakal lgsung nanam bibit

Gurun Daran: Istilahnya klo bibitnya mau kita ilangin harus pake cangkul, klo tanaman yang udah dewasa pake slash

Gurun Daran: Belum

Nugraha SIburian: "gurun\_desert: Istilahnya klo bibitnya mau kita ilangin harus pake cangkul,"

Nugraha SIburian: bibit ga bisa diilangin pake cangkul

Muhammad Adinata: bisa nug

Muhammad Adinata: kalau ga bisa

Muhammad Adinata: kalau ada bibit A, udah ditanam ke grid itu

Muhammad Adinata: tapi mau diganti bibit B

Muhammad Adinata: gimana caranya?

Nugraha SIburian: bibit = biji kan?

Muhammad Adinata: iya

Nugraha SIburian: kok jadi biji?

Muhammad Adinata: zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Novan Simanjuntak: cangkul tadi

Nugraha SIburian: oh iya2

Nugraha SIburian: jadi, biji di lempar ke tanah

Muhammad Adinata: eh invite gurun

Gurun Daran has joined the conference.

Muhammad Adinata: eh udah

Gurun Daran: Kan dia ada 3 fase

Gurun Daran: Fase bibit, fase dewasa, sama fase panen

Nugraha SIburian: selama menunggu titik dewasa, dia tetap menjadi biji

Gurun Daran: Betul

Nugraha SIburian: nah, pas jadi biji, dia mau diganti jadi tanaman lain..

Gurun Daran: Yo

Nugraha SIburian: oh ia, harus dicangkul

Gurun Daran: -\_-

Novan Simanjuntak: zzzz

Nugraha SIburian: ah

Novan Simanjuntak: zzz

Nugraha SIburian: sori2

Novan Simanjuntak: zzz . .. . . .

Nugraha SIburian: zzzzzzzzzzzz

Gurun Daran: Lanjut

Muhammad Adinata: zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Muhammad Adinata: lanjut

Muhammad Adinata: jadi tadi

Muhammad Adinata: kita mau

Muhammad Adinata: melakukan aksi

Muhammad Adinata: yang berkaitan dengan grid lain

Muhammad Adinata: misal plow

Muhammad Adinata: jadi di doperintah

Muhammad Adinata: world->player.plow()

Gurun Daran: Oke

Muhammad Adinata: trus getfront grid

Muhammad Adinata: di validasi gridnya

Gurun Daran: Oke

Muhammad Adinata: kalo tanaman diapain kalo toko gimana kalo udah dicangkul gimana

Muhammad Adinata: trus apa?

Muhammad Adinata: apa yang diubah?

Muhammad Adinata: misalnya dia awalnya grid biasa

Novan Simanjuntak: grid biasa ini plantable ato non?

Muhammad Adinata: yang plantabel

Nugraha SIburian: "kalo tanaman diapain kalo toko gimana kalo udah dicangkul gimana

Muhammad Adinata: trus apa?

Muhammad Adinata: apa yang diubah?"

Nugraha SIburian: apa sih maksudmu din?

Nugraha SIburian: ga ngerti

Muhammad Adinata: yang nandain dia itu udah dicangkul apa?

Muhammad Adinata: itu maksudku loh

Gurun Daran: Mungkin fase grid nya aja din

Muhammad Adinata: jadi grid punya atribut fase?

Muhammad Adinata: fasenya isinya apa2 aja?

Gurun Daran: Jadi ada fase belum dicangkul - fase dicangkul - fase ditanamin bibit - ditanamin tumbuhan dewasa - ditanamin tumbuhan panen

Nugraha SIburian: kalo gitu, pake method isPlantable aja..Di dalam method itu ada fase2 itu..

Muhammad Adinata: he? dalam method ada fase? maksudmu apa nug?

Gurun Daran: Soalnya klo tau fase gridnya enak gitu, bisa dipake buat semua perintah lain

Novan Simanjuntak: tambahin aja di atribut dan method

Gurun Daran: Setuju sama novan

Muhammad Adinata: ok

Nugraha SIburian: ok

Nugraha SIburian: haha

Nugraha SIburian: maska

Nugraha SIburian: maksa

Nugraha SIburian: setuju sama horndog

Novan Simanjuntak: tipe diisi kalo udah masuk 4 fase, kalo ga diNULLlin

Muhammad Adinata: sekalian gabung aja dengan plantablenya gimana? jadi kalo -1, berarti nonplantable, trus 0 belum dicangkul, dst

Novan Simanjuntak: type tanaman??

Gurun Daran: Okedeh

Muhammad Adinata: tipe grid

Novan Simanjuntak: ou.. , ia, ia boleh, tapi atribut isplantable jgn dihapus

Muhammad Adinata: jadi kalo gridnya itu toko

Muhammad Adinata: @Novan kenapa?

Novan Simanjuntak: biar bisa ngecek gt, bs ato ga ditanam..

Muhammad Adinata: kalo fase == -1 dia notplantable

Novan Simanjuntak: ia

Muhammad Adinata: oh

Novan Simanjuntak: return fase==-1

Gurun Daran: Bolehboleh

Muhammad Adinata: trus ini nih

Muhammad Adinata: kalo gridnya itu toko

Muhammad Adinata: fasenya apa?

Nugraha SIburian: woy, aku mau tidur

Novan Simanjuntak: -1

Nugraha SIburian: udh jam 12

Muhammad Adinata: oke

Gurun Daran: -1

Muhammad Adinata: kita stop aja dulu ya hari ini.

Novan Simanjuntak: artinya kita periksa ya, curr areannya dl???

Nugraha SIburian: besok masuk jam 7 kan?

Muhammad Adinata: iya jam 7

Muhammad Adinata: @novan

Novan Simanjuntak: kalo di toko kan ga mungkin tanam..

Gurun Daran: Iya

Muhammad Adinata: bukan cur area

Muhammad Adinata: tapi front area

Novan Simanjuntak: besok jam 7 prak ya???

Muhammad Adinata: iya jam 7

Gurun Daran: Yoi bener kata adin

Muhammad Adinata: kita stop aja lah ya

Muhammad Adinata: sambung besok

Novan Simanjuntak: gimana kalo ada instance grid yang memang bener2 hanya -1 forever???

Muhammad Adinata: bisanya pada jam berapa?

Nugraha SIburian: ok

Nugraha SIburian: bye

Muhammad Adinata: @novan ya udah tetep aja -1

Nugraha SIburian: besok jam sore aja lah

Novan Simanjuntak: contonya kalo di lahan

Gurun Daran: Gimana klo itu tambahin fase jualan

Novan Simanjuntak: kalo ga ada penanda, gmana klo bedain yang bisa dcangkul ato ga??

Gurun Daran: Jadi cuma tempat jualan

Muhammad Adinata: @novan kalo -1 berarti ga bisa dicangkul, beres?

Muhammad Adinata: @onta bukannya fasenya -1 tadi?

Gurun Daran: Fase -1 kan not plantable kan yah?

Muhammad Adinata: iya

Gurun Daran: Oh iya bener

Novan Simanjuntak: slh baca, kukira non bisa jadi plantable...

Gurun Daran: Klo yang bisa mah 0

Muhammad Adinata: oke. ada pertanyaan lagi?

Novan Simanjuntak: ga lah

Muhammad Adinata: kalo ga kita tutup dulu

Novan Simanjuntak: tidur dl cuy

Muhammad Adinata: haha

Novan Simanjuntak: bsk jam 7..

Gurun Daran: Okedeh

Muhammad Adinata: Oke deh

Muhammad Adinata:

Novan Simanjuntak: ntah bangn ato ga...

Muhammad Adinata: thxBookmark