

## Deskripsi Tugas Besar II

### IF2032 - Pemrograman Berorientasi Objek

Untuk Tugas Besar II IF2032 kali ini, kalian diminta untuk melanjutkan tugas besar pertama kalian. Sekarang, lingkungan pemrograman yang digunakan adalah Java. Kelompok Tugas Besar II sama dengan kelompok Tugas Besar I.

## Game

Pada tugas besar kali ini, kalian diminta untuk membuat sebuah game yang **memiliki objectives** (ada kondisi menang dan kalahnya). Bentuk game yang dibuat bebas, asalkan memenuhi fitur-fitur berikut:

1. Fitur standar Tugas Besar I ditambah fitur bonus musim dan kejadian alam
2. Multithreading (*concurrent*)
3. GUI (graphical user interface, contohnya dengan menggunakan Java SWING)

Deskripsi game yang akan kalian buat ditulis dalam sebuah proposal. Format proposal bebas, yang penting mengandung deskripsi game dan fitur-fitur apa saja yang akan ada di dalam game tersebut. Fitur-fitur ini nantinya bisa ditambah (jika dirasa terlalu ringan) atau dikurangi (jika dirasa terlalu berat). Penambahan dan pengurangan fitur ini didiskusikan dengan asisten pembimbing kelompok masing-masing. Pembuatan proposal juga bisa didiskusikan dengan asisten pembimbing.

Jenis game yang akan dibuat adalah bebas sesuai dengan kreativitas kalian. Tunjukkanlah kreativitas dan ide-ide cemerlang serta imajinasi kalian dalam game ini.

Contoh ide game (benar-benar bebas):

1. Harvest Moon versus Zombie
2. Plant Counter Strike
3. Sims Garden
4. Defense of The Ancient Plant
5. Angry Plants
6. Dan lain-lain

Semakin unik dan kreatif ide game kalian, apresiasi dalam bentuk nilai tentunya akan semakin bertambah. Proposal dikumpulkan di Lab Programming paling lambat **Senin, 4 April 2011** pukul **09.00 WIB**.

Asistensi untuk membicarakan penambahan atau pengurangan fitur dengan asisten pembimbing dilakukan paling lambat sampai hari **Jumat** tanggal **9 April 2011**.