**TEXT SURVIVAL GAME : BATTLE ROYALE**

**LAPORAN TUGAS**

Disusun untuk memenuhi Tugas Besar I mata kuliah Aljabar Geometri (IF2123) Semester I 2018-2019



Disusun oleh:

**Winston Wijaya 13517018**

**Eginata Kasan 13517030**

**Vivianni 13517060**

**Jofiandy Leonata 13517135**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA

INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG

BANDUNG

2018

Contents

No table of contents entries found.

**BAB I**

# **PENJELASAN COMMAND**

List command yang dapat digunakan selama permainan :

a. Start : memulai permainan, menampilkan judul dan instruksi permainan.

Start adalah command yang wajib dimasukkan agar permainan dapat berjalan.

b. Help : menampilkan fungsi-fungsi yang dapat dipanggil dalam permainan, dapat mengandung informasi lain yang mungkin dibutuhkan.

c. Quit : mengakhiri permainan.

d. Look : menuliskan petak-petak 3x3 di sekitar pemain dengan posisi pemain saat ini menjadi center. Dalam petak-petak tersebut tampilkan simbol untuk objek yang ada di petak tersebut.

Skala prioritas penampilan peta: Enemy > Medicine > Weapon > Armor > Ammo > pemain. Jika ada lebih dari satu objek pada petak tersebut, tampilkan yang memiliki prioritas tertinggi. Khusus untuk petak posisi pemain saat ini, berikan deskripsi mengenai objek yang ada pada petak tersebut.

e. Map : memperlihatkan seluruh peta permainan dengan menunjukkan petak deadzone dan petak safezone, serta lokasi pemain.

f. n , e , s , w : menggerakkan pemain dari satu petak ke petak lain sesuai dengan arah mata angin (n = north, e = east, s = south, w = west).

g. Take (item): mengambil objek yang berada pada petak yang sama dengan pemain dan memasukkannya ke dalam inventory. Command gagal ketika tidak ada objek yang sesuai dengan input atau inventory pemain penuh.

h. Drop (item): menjatuhkan objek yang ada dalam inventory pemain ke petak yang ditempati pemain saat ini. Objek yang dijatuhkan dapat diambil kembali. Command gagal ketika tidak ada objek yang sesuai dengan input pada inventory pemain.

i. Use (item) : menggunakan objek yang ada dalam inventory pemain. Efek penggunaan objek berbeda-beda sesuai dengan jenis objeknya (medicine untuk menambah health, weapon untuk menentukan senjata apa yang digunakan oleh pemain).

j. Unequip(item) : memasukkan weapon beserta ammo ataupun armor ke dalam inventory apabila masih cukup, namun jika inventory penuh, maka benda yang tersisa akan dijatuhkan (drop).

k. Attack : menyerang musuh yang berada pada petak yang sama dengan pemain. Command gagal ketika tidak ada musuh yang berada pada petak yang sama dengan pemain atau pemain tidak sedang menggunakan senjata.

l. Status : menampilkan status pemain saat ini (health, armor, weapon, ammo) dan list barang yang ada di inventory saat ini.

m. Save(file) : menyimpan data permainan saat ini dengan nama file tertentu.

n. Load(file) : memuat data permainan dari file eksternal.

List Command lainnya:

1. spawn\_player\_position
2. choose(List, Elmt)
3. spawn\_ammo\_position(JlhAmmo)
4. spawn\_weapon\_position(JlhWeapon)
5. spawn\_armor\_position(JlhArmor)
6. spawn\_medicine\_position(0)
7. go(n)
8. random\_movement(0)
9. move\_enemy(n,N)
10. player\_not\_around\_enemy(N)
11. update
12. shrink\_map(Z)
13. kill\_enemy\_in\_deadzone([],[],[])
14. show\_whats\_around(X,Y)
15. listing\_stuff(X,Y)
16. is\_there(enemy,X,Y,Result)
17. describe(enemy,\_,\_,1)
18. write\_from\_list([],\_)
19. is\_deadzone(X,\_)
20. drawmap(X,\_)
21. write\_legend
22. panjang([ ],0)
23. take(X)
24. lihatinv
25. konso([],[],[])
26. drop(X)
27. counter\_attack(NomorEnemy)
28. calculate\_health(Health,Armor,Dmg)
29. calculate\_damage(NomorEnemy,Health,Armor,Dmg)
30. check\_win
31. end\_game