



LET'S PLAY

08- NOOP

ANGGOTA KELOMPOK

18219011 - NURUL IZZA AFKHARINAH

18219017 - BONAVENTURA BAGAS S.

18219043 - FADLI NAUFAL RAHMAN

18219058 - AFIF FAHREZA

18219073 - GISELA IVENITA MOKALU



HIJI

GET TO
KNOW HIJI!

NUMBER CARD

Terdiri dari angka 0-9 dengan warna merah, kuning, hijau, dan biru.

Kartu ini dapat di keluarkan jika kartu sebelumnya memiliki warna atau angka yang sama.

SKIP CARD

Terdiri dari warna merah, kuning, hijau, dan biru.

Kartu ini dapat di keluarkan jika kartu sebelumnya memiliki warna sama atau juga merupakan skip card. Pemain selanjutnya akan kehilangan giliran apabila kamu mengeluarkan kartu ini.

REVERSE CARD

Terdiri dari warna merah, kuning, hijau, dan biru.

Kartu ini dapat di keluarkan jika kartu sebelumnya memiliki warna sama atau juga merupakan reverse card.

Urutan pemain akan dibalik apabila kamu mengeluarkan kartu ini.



DRAW TWO CARD

Terdiri dari warna merah, kuning, hijau, dan biru.

Kartu ini dapat di keluarkan jika kartu sebelumnya memiliki warna sama atau juga merupakan draw two card.

Apabila pemain selanjutnya tidak memiliki draw two card, maka harus mengambil dua kartu dan gilirannya akan dilewati.

DRAW FOUR CARD

Kartu ini dapat di keluarkan kapanpun.

Apabila pemain selanjutnya tidak memiliki draw four card, maka harus mengambil empat kartu dan gilirannya akan dilewati.

WILD CARD

Kartu ini dapat di keluarkan kapanpun.

Apabila kamu mengeluarkan kartu ini, kamu dapat menentukan kartu warna apa yang harus dikeluarkan oleh pemain selanjutnya.

1

HIJI hanya bisa dimainkan oleh 2 - 6 pemain.

2

Ketika HIJI dimulai, satu kartu angka akan dipilih secara acak untuk dijadikan kartu awal. Semua pemain akan mendapatkan 7 buah kartu.

3

Untuk giliran pertama, akan dipilih pemain secara acak.

4

Pada setiap giliran, pemain boleh mengeluarkan satu atau lebih kartu yang dapat dimainkan dengan ketentuan kartu yang sudah ditetapkan.

5

Pemain wajib mengambil satu kartu dari *deck* apabila ia tidak mengeluarkan kartu ketika sedang dalam gilirannya.

6

Apabila kartu yang baru diambil memenuhi ketentuan kartu sebelumnya, pemain dapat mengeluarkan kartu tersebut. Sebaliknya, apabila kartu tidak dapat dimainkan giliran pemain selesai tanpa mengeluarkan kartu.

7

Ketika kartu yang dimiliki oleh pemain hanya tersisa satu, pemain wajib melakukan "Declare HIJI" dalam waktu 3 detik. Jika tidak, maka pemain harus mengambil dua kartu tambahan dari *deck*.

8

HIJI selesai ketika kartu yang dipegang pemain sudah habis dan ia dinyatakan menang!

HIJI 'S RULES

1

Jika kartu yang di discard pile adalah draw 4: wajib draw.

2

Jika kartu yang di discard pile adalah draw 2: cek apakah memiliki kartu draw juga.

3

Jika kartu yang di discard pile selain draw cek apakah discardable.

4

Jika kartu bisa discard, pilih kartu dan cek apakah bisa multiple discard.

5

Jika kartu yang dimainkan tidak discardable, maka pemain wajib melakukan draw kartu.

6

Dilakukan draw karena power kartu dapat menyebabkan pemain kehilangan giliran.

7

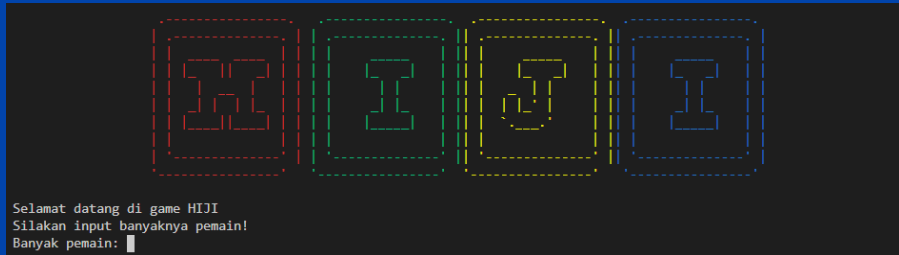
Setelah melakukan draw (draw selain disebabkan power) cek apakah bisa langsung dikeluarkan.

DISCARD & DRAW CARD'S RULES

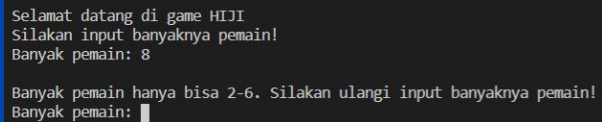
The logo for HIJI, featuring the word "HIJI" in a bold, yellow, sans-serif font, slanted upwards to the right, and set against a red, rounded rectangular background.

HOW TO PLAY HIJI?

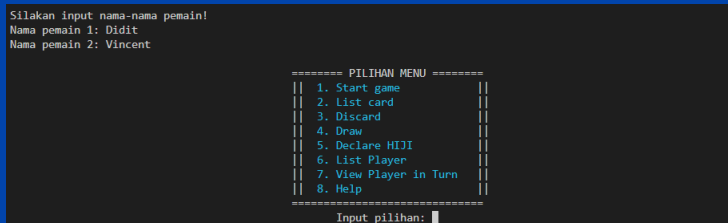
**PADA AWAL PERMAINAN,
USER HARUS MEMASUKKAN BANYAK PEMAIN.**



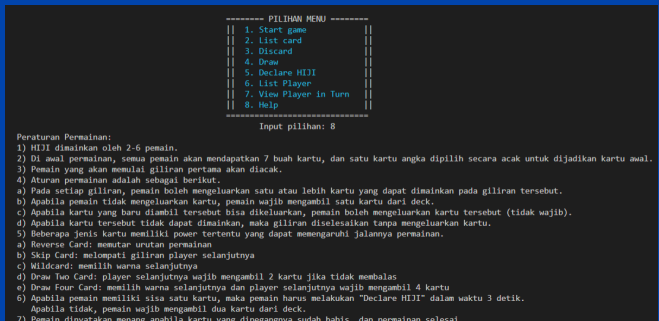
**APABILA USER MEMASUKKAN BANYAK PEMAIN
TIDAK SESUAI DENGAN HIJI'S RULES, USER
HARUS MEMASUKKAN ULANG BANYAK PEMAIN.**



**KEMUDIAN, USER DIMINTA INPUT NAMA PEMAIN
DAN DAPAT MEMASUKKAN INPUT PILIHAN MENU.**



**USER JUGA DAPAT MENGECEK PERATURAN
PERMAINAN TANPA HARUS START GAME.**



START GAME



JIKA USER BELUM MELAKUKAN START GAME.
HIJI TIDAK AKAN DIMULAI.

PEMAIN DAPAT MULAI BERMAIN
MENGUNAKAN PILIHAN MENU YANG TERSEDIA.

```
----- PILIHAN MENU -----  
|| 1. List card ||  
|| 2. Discard ||  
|| 3. Draw ||  
|| 4. Declare HIJI ||  
|| 5. List Player ||  
|| 6. View Player in Turn ||  
|| 7. Help ||  
-----  
Input pilihan: █
```

LIST CARD → MELIHAT KARTU YANG BERADA DI TANGAN

DISCARD → MENGELUARKAN/MEMAINKAN KARTU YANG ADA DI TANGAN.

DRAW → MENGAMBIL SATU KARTU DARI DECK

DECLARE HIJI → MELAKUKAN DECLARE HIJI JIKA MEMILIKI SISA SATU KARTU DI TANGAN. JIKA MEMILIKI LEBIH DARI SATU KARTU DI TANGAN, SAYANG SEKALI KAMU HARUS MENGAMBIL DUA KARTU DI TANGAN!

LIST PLAYER → MELIHAT SEMUA NAMA PEMAIN, JUMLAH KARTU DI TANGAN, DAN APAKAH SEDANG DALAM GILIRAN

VIEW PLAYER IN TURN → MELIHAT PEMAIN YANG SEDANG DALAM GILIRAN DAN SIAPA PEMAIN SELANJUTNYA.

HELP → MELIHAT DESKRIPSI ATURAN PERMAINAN

LIST CARD

```

===== PILIHAN MENU =====
|| 1. List card ||
|| 2. Discard ||
|| 3. Draw ||
|| 4. Declare HIJI ||
|| 5. List Player ||
|| 6. View Player in Turn ||
|| 7. Help ||
=====
Input pilihan: 1

List kartu:
1. 9 BIRU
2. Reverse KUNING
3. 1 BIRU
4. 7 KUNING
5. 5 HIJAU
6. Reverse KUNING
7. Draw Four
  
```

LIST PLAYER

```

Saat ini giliran: Vincent
Kartu di discard pile: Draw Four

===== PILIHAN MENU =====
|| 1. List card ||
|| 2. Discard ||
|| 3. Draw ||
|| 4. Declare HIJI ||
|| 5. List Player ||
|| 6. View Player in Turn ||
|| 7. Help ||
=====
Input pilihan: 5

Player 1: Vincent
Jumlah Kartu: 6
Sedang giliran

Player 2: Didit
Jumlah Kartu: 11
Tidak sedang giliran
  
```

VIEW PLAYER IN TURN

```

===== PILIHAN MENU =====
|| 1. List card ||
|| 2. Discard ||
|| 3. Draw ||
|| 4. Declare HIJI ||
|| 5. List Player ||
|| 6. View Player in Turn ||
|| 7. Help ||
=====
Input pilihan: 6

Saat ini giliran Player : Vincent
Selanjutnya giliran Player : Didit
  
```

DECLARE HIJI

```

===== PILIHAN MENU =====
|| 1. List card ||
|| 2. Discard ||
|| 3. Draw ||
|| 4. Declare HIJI ||
|| 5. List Player ||
|| 6. View Player in Turn ||
|| 7. Help ||
=====
Input pilihan: 2

Clue : Kamu perlu melakukan sesuatu yang penting!

===== PILIHAN MENU =====
|| 1. List card ||
|| 2. Discard ||
|| 3. Draw ||
|| 4. Declare HIJI ||
|| 5. List Player ||
|| 6. View Player in Turn ||
|| 7. Help ||
=====
Input pilihan: 4

HIJI!!

Sisa kartu lagi menuju kemenangan.
giliran kamu selesai, giliran selanjutnya: Atta
Tekan enter untuk proses giliran.
  
```

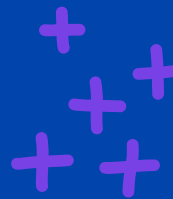
**JIKA MELAKUKAN DECLARE HIJI
DALAM WAKTU 3 DETIK**

```

===== PILIHAN MENU =====
|| 1. List card ||
|| 2. Discard ||
|| 3. Draw ||
|| 4. Declare HIJI ||
|| 5. List Player ||
|| 6. View Player in Turn ||
|| 7. Help ||
=====
Input pilihan: 2

Waktu kamu untuk declare HIJI habis!!! Kamu otomatis draw 2 kartu.
Kartu yang didraw: 2 HIJAU
Kartu yang didraw: 0 BIRU
Giliran kamu selesai, giliran selanjutnya: Didit
Tekan enter untuk proses selanjutnya.
  
```

JIKA MELEWATI BATAS WAKTU 3 DETIK



JOB DESC

TEAM

Class : Main, Card, CardMethod
Booklet
Testing
Debugging

PERSONAL

18219011 - NURUL IZZA AFKHARINAH

Class : NumberCard, SkipCard,
ReverseCard

18219017 - BONAVENTURA BAGAS S.

Class : Deck

18219043 - FADLI NAUFAL RAHMAN

Class : Player

18219058 - AFIF FAHREZA

Class : Game, Scan

18219073 - GISELA IVENITA MOKALU

Class : WildCard, DrawTwoCard,
DrawFourCard

08. NOOP

OUR STORY

TOTAL MEET 5

MEET1: 19 MARET

Diskusi Rancangan Awal

MEET2: 28 MARET

Diskusi Rancangan Final

MEET3: 3 APRIL

Diskusi dan Membuat Main

MEET4: 4 APRIL

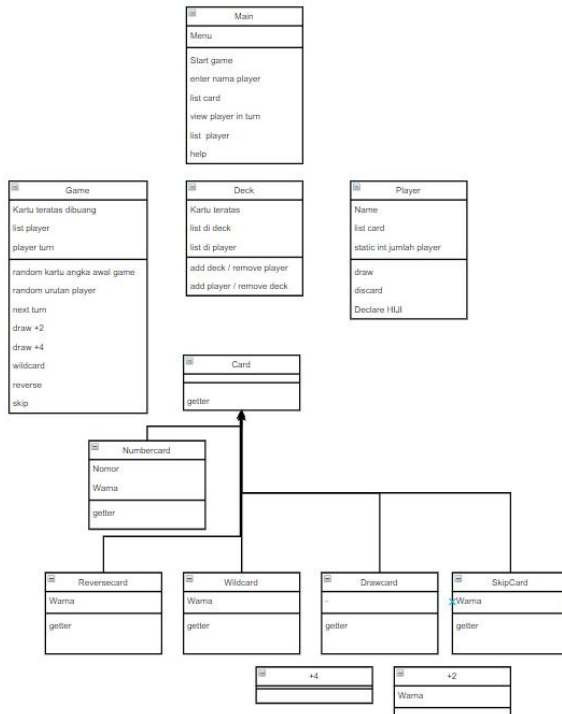
Revisi Main & Mulai Debugging

MEET5: 6 APRIL

Debugging

OUR STORY

RANCANGAN AWAL



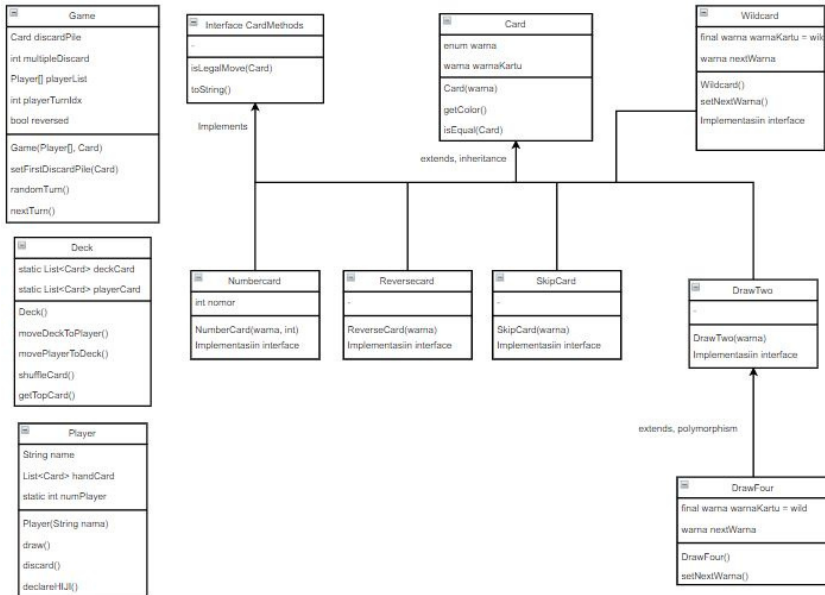
Rancangan awal terdiri dari class **Game**, **Deck**, **Player**, dan **Main**, interface **Card**.

Class **NumberCard**, **ReverseCard**, **Wildcard**, **DrawCard**, **SkipCard** mengimplementasikan interface **Card**.

DrawFour dan **DrawTwo** merupakan subclass dari **DrawCard**.

OUR STORY

RANCANGAN FINAL



Rancangan final menjelaskan flow dari tiap kelas dan methodnya secara lebih detail dan juga dilakukan perubahan hubungan antar kelas yang lebih baik untuk diterapkan dalam program.

Encapsulation → Atribut kelas yang dibuat private serta dibuat setter dan getter.

Inheritance → Semua kartu yang merupakan turunan dari kelas Card.

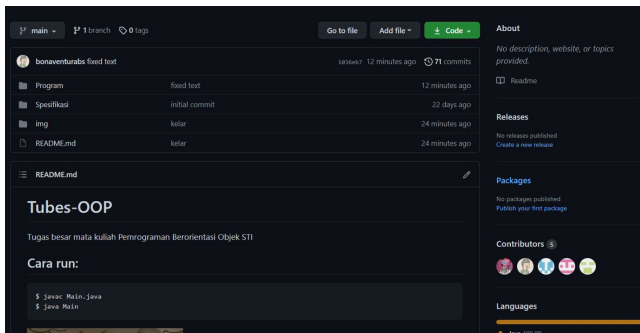
Polymorphism → Kartu Draw 4 merupakan turunan dari Kartu Draw 2 yang implementasi isLegalMove dan toStringnya berbeda.

Interface → Interface CardMethod dimana semua kelas kartu harus mempunyai method isLegalMove dan toString.

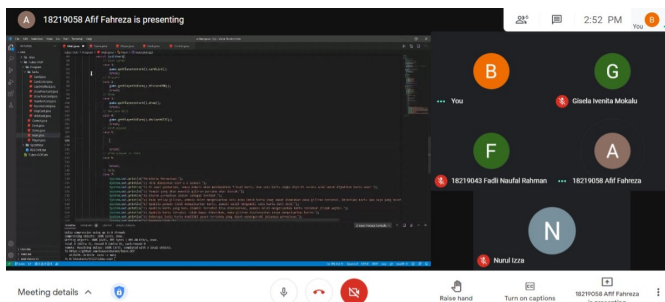
Generics → Generic List untuk kartu pada deck dan pada player.

OUR STORY

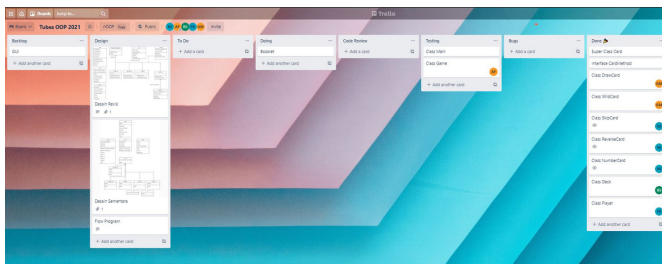
MEDIA PENDUKUNG



G
I
T
H
U
B



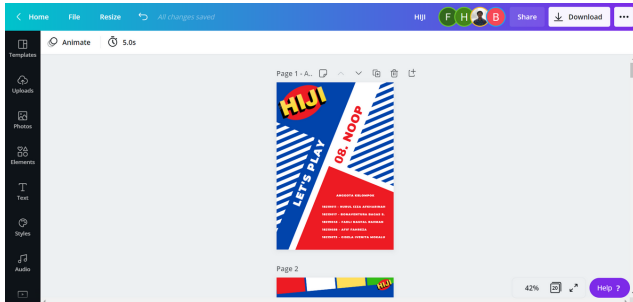
G
·
M
E
E
T



T
R
E
L
L
O

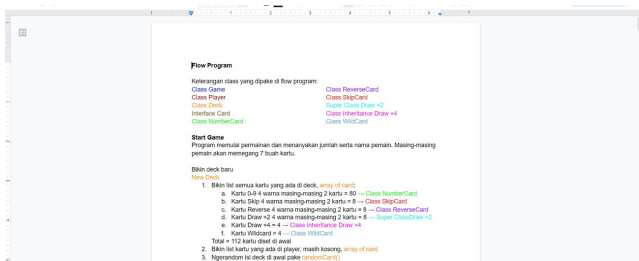
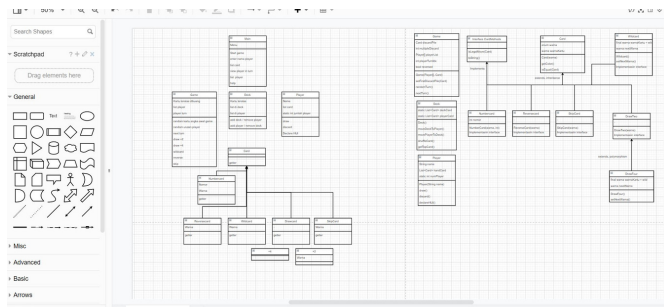
OUR STORY

MEDIA PENDUKUNG



CANVA

DRAWIO



GOOGLE DOCS