







**Form Asistensi Tugas Besar**  
**IF2110/Algoritma dan Struktur Data**  
**Sem. 1 2021/2022**

No. Kelompok/Kelas : 05  
Nama Kelompok :  
Anggota Kelompok (Nama/NIM) :  
1. Laksmana Vixell Tanjaya H./18220060  
2. Thariq Zhafran Satyagrahan/18220092  
3. Rofif Fairuz Hawary/18220090  
4. Aldi Fadlian Sunan/18220086  
5. Rachita Caronica Jonur/18220091  
6. Joe Putera/18217035  
  
Asisten Pembimbing : Hardy Valenthio Amansyah/18218004





---


# Asistensi I

<b>Tanggal : 06 November 2021</b>	<b>Catatan Asistensi:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ada pilihan dalam memilih roll, kalau ada hambatan di depan atau belakang, diam di tempat.</li> <li>2. Skill bersifat consumable, jadi akan hilang bila sudah dipakai.</li> <li>3. Ronde itu seperti fase buat ngambil skill dari turn awal, lalu bebas mau ngapain aja (ngegunain skill buat aktifin buff dsb sebelum melakukan roll) trus kalau mau diimplementasikan save buat save rondenya. Nah trus undo itu buat mengulang rundo, bukan mengulang command.</li> <li>4. Stack itu buat nge-undo ke state sebelumnya.</li> <li>5. Buff disimpan di ADT pemain. Buff bisa lebih dari satu jadi tidak mungkin single node (harus multi slot). Jangan pakai stack</li> <li>6. Compare (if else) string dipake untuk membuat mesin tau aksi yang akan dilakukan.</li> <li>7. Biar ga ditimpa (stringnya), dikosongin dulu variabel dalam command-nya. Atau disiapkan array of character, setiap kali selesai ditimpanya ke situ. Harus menggunakan mesin karakter ga boleh pake angka yang menunjukkan string tersebut.</li> <li>8. Teleporter (masuk dan keluar) tidak bisa ditaruh diawal dan diakhir.</li> <li>9. Jumlah petak sama roll dibebaskan, asalkan petak <math>\geq 2</math> dan roll <math>\geq 1</math>.</li> <li>10. Saat finish, bebas mau exit program atau balik ke main menu.</li> </ol>
<b>Tempat : Google Meet</b>	
<b>Kehadiran Anggota Kelompok:</b> <p>No NIM Tanda tangan</p> <p>1 18220060 </p> <p>2 18220092 </p> <p>3 18220090 </p> <p>4 18220086 </p> <p>5 1820091 </p> <p>6 18217035</p>	
	<b>Tanda Tangan Asisten:</b>

	 2020, 6 November 2021
--	--

## Asistensi II

<b>Tanggal : 21/11/2021</b>	<b>Catatan Asistensi:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cara bikin file config.h-nya akhirnya ga tanda "!", kalo pake "!" dikasih keterangan kenapa dibuat mark dengan "!" di adt mesin karakter. Sama asisten juga sudah diperbolehkan boleh memakai mark "!"</li> <li>2. Elemen numerik sudah dibaca sebagai integer, di current position sudah diset jadi posisi 4. Karena ini masih testing, jd baru di dummy position 4, tapi nanti jangan lupa diperbaiki aja biar ga nabrak.</li> <li>3. Urutan mainnya, pas awal ada summonplayer trus nanti dimasukin ke index, jadi kalo input pertama otomatis jadi player 1, input kedua jadi player 2 gitu. Jadi berurutan gitu ga dirandom.</li> <li>4. Belum ada counter yang menulis ini turn atau ronde ke berapa, jadi lebih baik dibuat sebagai penanda.</li> <li>5. strcmp buat command boleh, tapi buat baca config jangan pake strcmp.</li> <li>6. Demonya nanti setelah deadline, karena deadline buat laporan dan repo aja.</li> <li>7. Buat map bisa langsung dibuat map1.txt map2.txt dsb gapapa jadi ga harus autoload.</li> <li>8. Pas ketrigger mau dapet skill baru nanti ditawarkan mau nyimpen skill yang udah ada atau ga dapet skill sama sekali.</li> <li>9. Imunitas cuma bisa dipake kalo ada teleport, kalo ada player yg terpengaruh maju atau mundur dari skill player lain, ga bisa dicek imunitas teleport.</li> <li>10. Asisten membebaskan untuk meresolve kalo ada yang memakai skill untuk memajukan/memundurkan player lain tapi bertemu petak dengan "#"</li> </ol>
<b>Tempat : Google Meet</b>	
<b>Kehadiran Anggota Kelompok:</b> <p>No NIM Tanda tangan</p> <p>1 18220060 </p> <p>2 18220092</p> <p>3 18220090 </p> <p>4 18220086 </p> <p>5 18220091 </p> <p>6 18217035</p>	
	<b>Tanda Tangan Asisten:</b>

	 Minggu, 21 November 2021
--	--