## 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/182200904. Aldi Fadlian Sunan/18220086

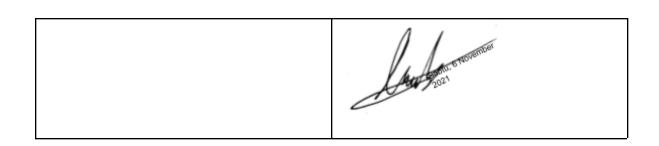
5. Rachita Caronica Jonur/18220091

6. Joe Putera/18217035

Asisten Pembimbing : Hardy Valenthio Amansyah/18218004

Asistensi I	
Tanggal: 06 November 2021	Catatan Asistensi:
Tempat : Google Meet	1 Ada nilihan dalam mamilih tall kalay ada
Kehadiran Anggota Kelompok: No NIM Tanda tangan  1 18220060  2 18220092	<ol> <li>Ada pilihan dalam memilih roll, kalau ada hambatan di depan atau belakang, diam di tempat.</li> <li>Skill bersifat consumable, jadi akan hilang bila sudah dipakai.</li> <li>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>Stack itu buat nge-undo ke state sebelumnya.</li> <li>Buff disimpan di ADT pemain. Buff bisa</li> </ol>
3 18220090	lebih dari satu jadi tidak mungkin single node (harus multi slot). Jangan pakai stack  6. Compare (if else) string dipake untuk membuat mesin tau aksi yang akan dilakukan.  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.
18220086 5 1820091	<ul> <li>8. Teleporter (masuk dan keluar) tidak bisa ditaruh diawal dan diakhir.</li> <li>9. Jumlah petak sama roll dibebaskan, asalkan petak &gt;= 2 dan roll &gt;= 1.</li> <li>10. Saat finish, bebas mau exit program atau balik ke main menu.</li> </ul>
6 18217035	

Tanda Tangan Asisten:



Tanggal: 21/11/2021 Tempat: Google Meet	Catatan Asistensi: 1. Cara bikin file config.h-nya akhirnya ga
1 TZ -1 - 1 A A - TZ -1	tanda "!", kalo pake "!" dikasih keterangan
Kehadiran Anggota Kelompok:	kenapa dibuat mark dengan "!" di adt
No	
NIM	mesin karakter. Sama asisten juga sudah
Tanda tangan	diperbolehkan boleh memakai mark "!"
_	2. Elemen numerik sudah dibaca sebagai
1	integer, di current position sudah diset jadi
18220060	posisi 4. Karena ini masih testing, jd baru
\ A**	di dummy position 4, tapi nanti jangan lupa
At .	diperbaiki aja biar ga nabrak.
V	3. Urutan mainnya, pas awal ada
·	summonplayer trus nanti dimasukin ke
2	index, jadi kalo input pertama otomatis jadi
18220092	player 1, input kedua jadi player 2 gitu.
10220072	Jadi berurutan gitu ga dirandom.
	4. Belum ada counter yang menulis ini turn
3	atau ronde ke berapa, jadi lebih baik dibuat
18220090	sebagai penanda.
	5. stremp buat command boleh, tapi buat baca
	config jangan pake strcmp.
	6. Demonya nanti setelah deadline, karena
	deadline buat laporan dan repo aja.
	7. Buat map bisa langsung dibuat map1.txt
,	map2.txt dsb gapapa jadi ga harus autoload.
4	8. Pas ketrigger mau dapet skill baru nanti
18220086	ditawarin mau nyimpen skill yang udah ada
$\Omega_{\bullet}$	atau ga dapet skill sama sekali.
V.E	9. Imunitas cuma bisa dipake kalo ada
- THE	teleport, kalo ada player yg terpengaruh
	maju atau mundur dari skill player lain, ga
	bisa dicek imunitas teleport.
	10. Asisten membebaskan untuk meresolve
5	kalo ada yang memakai skill untuk
1820091	memajukan/memundurkan player lain tapi
h:S	bertemu petak dengan "#"
L COMPas	
6	
18217035	
	T. 1. T
	Tanda Tangan Asisten:

