

# WELCOME TO SIMPLICITY!

**Booklet**



**Made by K01 Kelompok 2**

# TABLE OF CONTENTS

1. Table of contents
2. Meet our Team!
3. Members' Jobs
4. What is Simplicity?
5. Getting Started
6. The Menu
7. Cheats
8. Game Final Structure
9. What Was Changed?
10. Our Journey!

# Meet our Team!



Laurentia Kayleen Christopher

18221053



Fawwaz Abrial Saffa

18221067



Muhammad Naufal

18221089



Christopher Febrian Nugraha

18221115



Natasya Vercelly Harijadi

18221119

# MEMBERS' JOBS

## Kayleen

- Class diagram sim
- Source code sim
- Booklet design & making
- Final class diagram

## Abil

- Class diagram package main
- Source code package main
- Menggabungkan seluruh file ke main

## Toper

- Class Diagram Inventory, Cook, Eat, Shop
- Source code Inventory, Cook, Eat, Shop
- Fixed Sim to match classes above

## Naufal

- Class Diagram World, House, Room
- Source code on package Map
- Add some option in Menu

## Nat

- Class diagram package item
- Source code item, food, dish, furniture
- Booklet design & making

# WHAT IS

# SIM-PLICITY

## Sim-Plicity?

Sim-plicity adalah sebuah game yang bisa Anda mainkan dengan menggunakan Java! Di game ini, Anda bisa berinteraksi dengan banyak hal dan bisa menemukan banyak sekali fitur yang bisa dicoba dengan Sim Anda.

## Apa itu Sim?

Sim adalah karakter virtual yang merepresentasikan orang yang dikendalikan oleh pemain. **Yes, that's right!** Sim adalah diri Anda sendiri di dalam game ini! Wow~



# GETTING STARTED

## How to Play

- Clone repository
- Install dependency yang digunakan (Gradle)
- Pindah ke directory README.md
- .\gradlew -q --console plain run
- Ketik 1 untuk start

## Menu

- (S)im info
- (C)hange Job
- (I)nventory
- (U)pgrade House
- (E)dit Room
- (L)ist Object
- (A)ction
- (Sh)oop
- E(X)it
- (M)ove Sim
- (Ad)d Sim
- (Ch)ange Sim



# THE MENU

- (S)im info → Informasi Sim
- (C)hange Job → Ganti jobnya Sim
- (I)nventory → Melihat inventory
- (U)pgrade House → Upgrade rumah
- (E)dit Room → Ubah tampilan room
- (L)ist Object → Lihat list objek
- (A)ction → Lihat aksi yg bisa dilakukan
- (Sh)oop → Lihat toko
- E(X)it → Keluar game
- (M)ove Sim → Pindahin Sim
- (Ad)d Sim → Tambah Sim
- (Ch)ange Sim → Ganti Sim



# CHEATS

Bagi kalian yang ingin bermain Simplicity dengan mudah, bagian ini untuk kalian!

Pada menu masukkan command  
"testingcheats <COMMAND> <VALUE(optional)>"

Command yang tersedia:

1. addinfinitesim -> Menambahkan sim tanpa perlu menunggu 1 hari
2. skiptime -> Melakukan aksi aktif secara instan
3. fastbuild -> Upgrade rumah selesai secara instan
4. fastshop -> Pembelian barang sampai secara instan
5. killcurrentsim -> Membunuh sim yang sedang dimainkan
6. money <value> -> Mengubah uang menjadi sebanyak value
7. hunger <value> -> Mengubah kekenyangan menjadi sebanyak value
8. health <value> -> Mengubah kesehatan menjadi sebanyak value
9. mood <value> -> Mengubah mood menjadi sebanyak value
10. forwardtime <value> -> Memajukan waktu sebanyak value detik

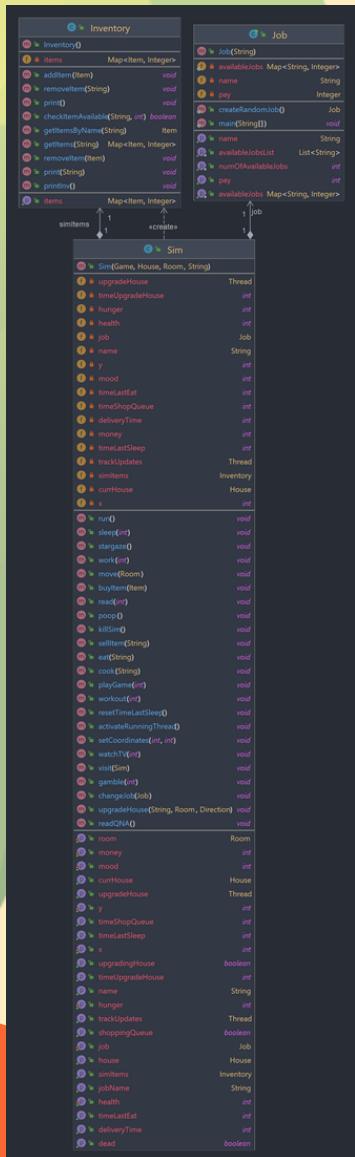


# GAME FINAL STRUCTURE

main diagram



Package entity



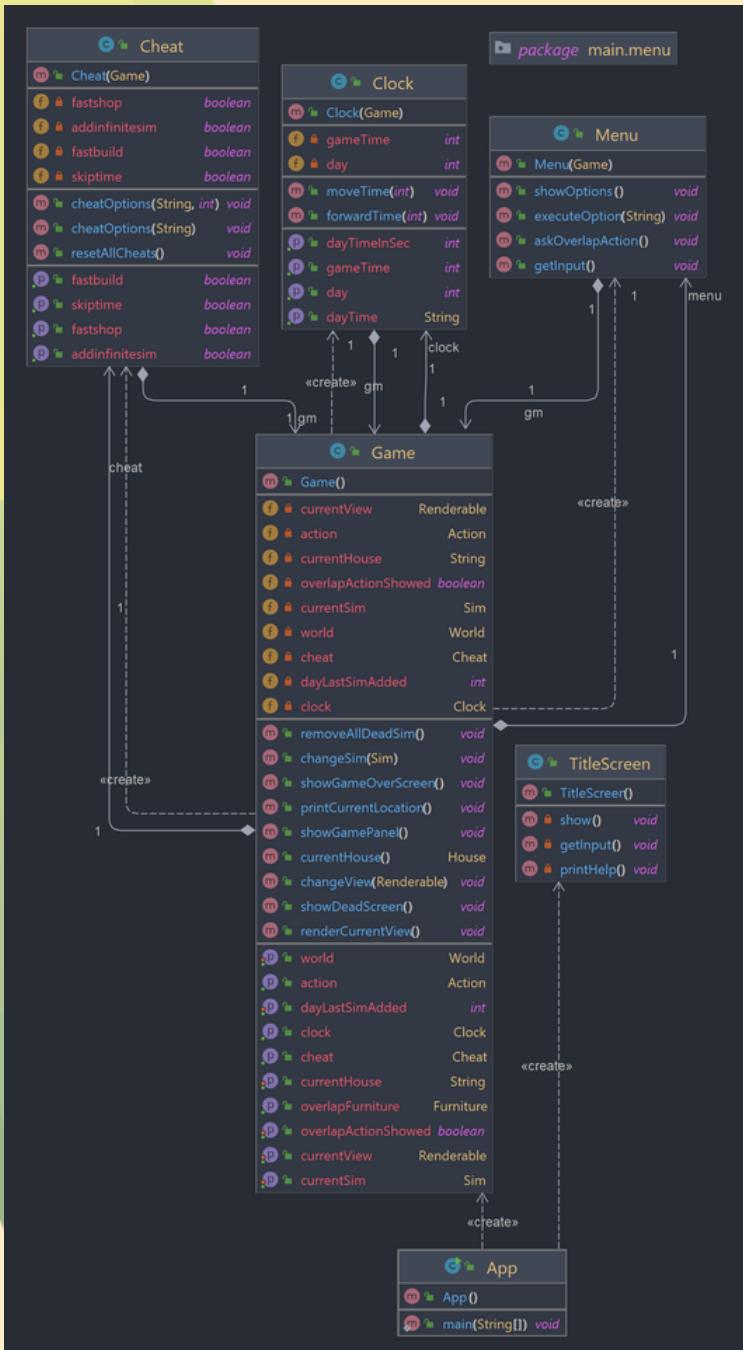
Package exception



# GAME FINAL

# STRUCTURE

## Package main



## Package menu (tapi vertikal ☺)

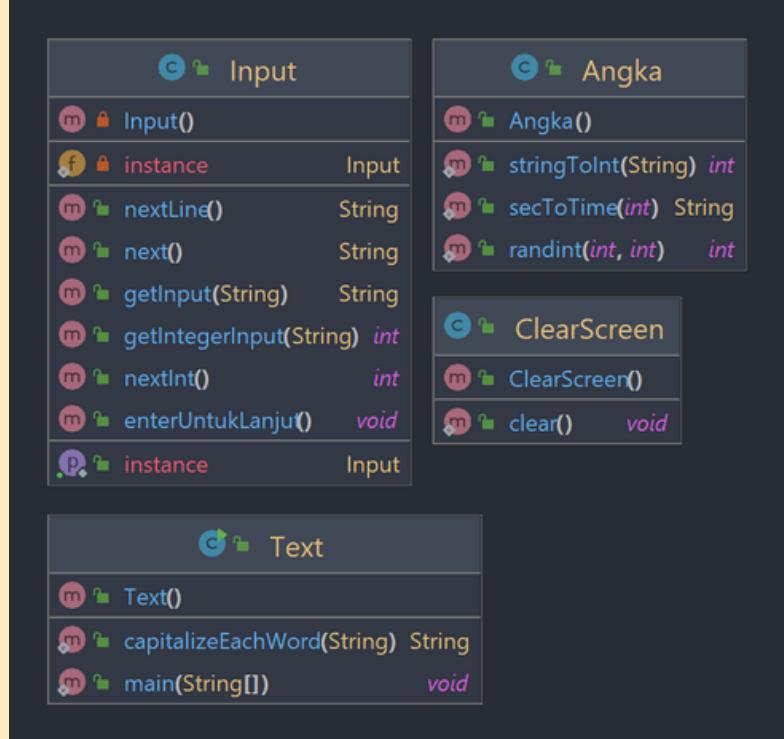


# GAME FINAL STRUCTURE

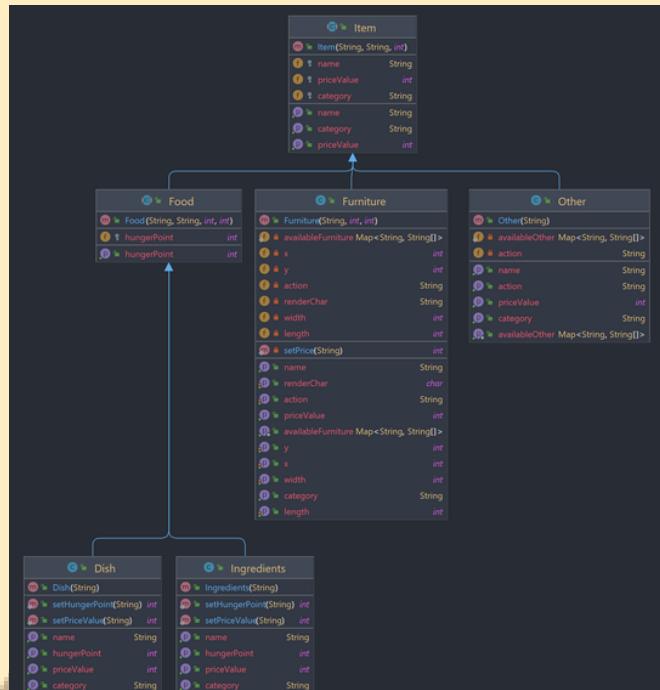
# Package map



# Package util



# Package item



# WHAT WAS CHANGED?

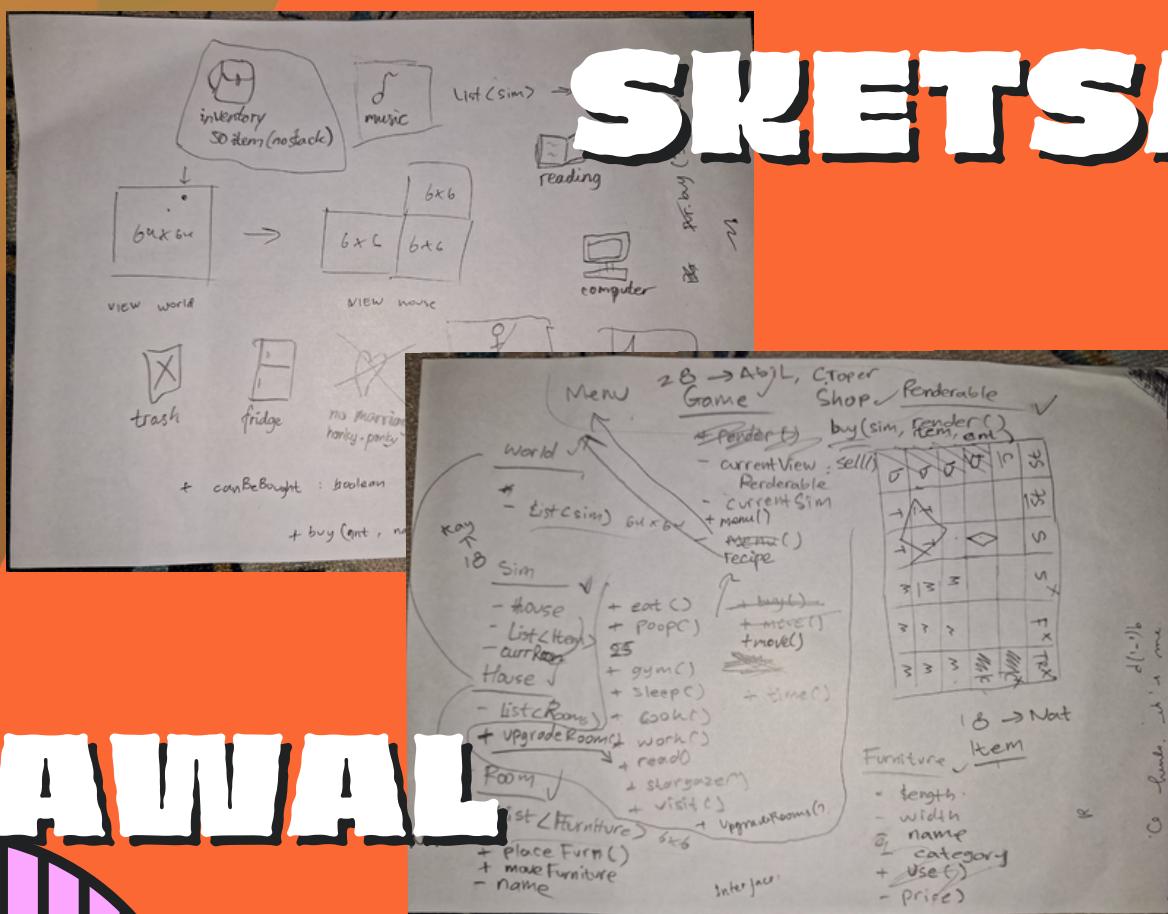
Banyak sekali perbedaan antara class diagram yang baru dengan yang lama. Hal ini dikarenakan ketika mengerjakan kode-nya kami menemukan cara yang lebih efisien untuk melakukan hal tersebut.

Contohnya, untuk menu kami menggunakan gabungan dari Factory dan Strategy design pattern untuk memudahkan penunjukan dan pemilihan menu. Kami juga menggunakan design pattern Singleton untuk objek World dan Input.

Selain itu, di kode baru kami juga melakukan pemisahan file berdasarkan kemiripan. Kami membuat package main, entity, item, exception, map dan util.

# OUR JOURNEY!

Perjalanan dimulai sejak awal Tugas Besar OOP ini disampaikan. Di awal-awal, kami melakukan kerja kelompok setelah selesai kelas untuk menyatukan pemikiran tentang spesifikasi yang masih rancu. Setelah seluruh anggota kelompok memiliki konsep yang sama, kami membuat class diagram bayangan dan pembagian tugas.



# OUR JOURNEY!

Setelah mengumpulkan milestone 1, kami memulai perjalanan ngoding kami (Yay!). Awalnya kami ingin membuat gamenya dengan tampilan GUI. Tetapi, seiring berjalananya waktu, tampaknya waktu tidak memungkinkan kami untuk membuat GUI, sehingga kami membuat game-nya dengan bentu CLI. Setiap orang menjalankan tugasnya masing-masing sesuai dengan pembagian tugas.

Mendekati deadline awal milestone 2 awalnya kami panik karena progres program kami baru mencapai 30%. Tetapi, syukurnya labpro memiliki hati emas. Deadline untuk milestone 2 diperpanjang 4 hari. Dengan semangat baru, kami terus mengoding~~

Samia di row 92, klo di spesifikasi bagian mana ga kak ga ngerebutin  
18221079 kalo ga bisa naro barang di rumah sim lain? mengac

[Annoucement lagi]  
Deadline diperpanjang jadi 6 Mei yaa, Semangat!!!

kak ijin nanya lagi, terkait pertanyaan row 93, efek tidak buang air

TERIMAKASIH LABPRO <3

# OUR JOURNEY!

And now, here we are! Dengan tugas besar selesai dan hati bahagia. Perjalanan Tugas Besar ini mungkin perjalanan yang paling berat (**so far**) di STI. Banyak tantangan yang dialami ketika mengerjakan tugas ini, seperti memilih design pattern yang bagus, refactoring code, merombak-rombak kode karena spesifikasi diganti. Tetapi di akhir perjalanan Tugas Besar ini jadi juga ya!

GOOD  
BYE!

