Additional info:

* DCSS di-test dan build menggunakan Travis CI.
* enum.h diubah untuk menjaga kompatibilitas terhadap *character save* dengan versi yang lebih tua, sehingga *character save* yang lebih tua tetap dapat dimainkan dengan versi game terbaru, walaupun tidak mengandung perubahan atau penambahan dalam versi terbaru. //penting untuk dipisah
* “Penambahan entity” terjadi/dilakukan di mon-abil.cc dan mon-spell.h

Changes:

* Status Dream Sheep yang tadinya berupa Pull Request yang ‘Open’ sekarang telah berubah menjadi ‘Closed’ setelah di-push.
* Terdapat penjelasan bahwa durasi Sleep yang dialami pemain setelah diserang dengan Dream Dust adalah 5 – 20 turn. Setelah pemain mengalami Sleep, pemain mendapat kekebalan terhadap Sleep selama 4 – 8 turn.
* Dream Sheep sekarang menggantikan Sheep biasa, setelah Sheep biasa dihapus dari dunia DCSS.
* Sekarang terdapat 2 commit, di mana terdapat 35 file berbeda yang diubah. Mostly non-source code. Source code yang diubah bukan hanya untuk ‘menambahkan’ entity baru berupa Dream Sheep, namun juga untuk ‘mengubah’ atau ‘menghapus’ Sheep biasa.

Code Changes:

* enum.h

Penambahan Dream Sheep untuk Version > 34

* godwrath.cc

Pengubahan comment, ‘sheep’ menjadi ‘dream sheep’

* mgen-enum.h

Pengubahan *band* Sheep menjadi Dream Sheep (*band* Sheep ditiadakan)

* mon-abil.cc

Implementasi *ability* Dream Sheep

* mon-data.h

Menambahkan Sheep sebagai monster yang tidak terpakai, namun disimpan untuk kompatibilitas dengan versi *game* yang lebih tua. Serta mengganti konfigurasi data dan *stats* untuk Sheep menjadi yang sesuai dengan Dream Sheep.

* mon-ench.cc

Mengubah *enchantment* untuk Sheep menjadi Dream Sheep

* mon-pick-data.h

Menghilangkan konfigurasi tempat *spawn* untuk Sheep dan menambahkan konfigurasi tempat *spawn* untuk Dream Sheep

* mon-place.cc

Pengubahan konfigurasi *band* Sheep menjadi Dream Sheep

* mon-spell.h

Penambahan *spell* Sleep untuk Dream Sheep (Dream Dust)

* player-reacts.cc

Pengubahan *typo*(?) pada fungsi

* player.cc

Penambahan kekebalan Sleep pada pemain setelah mengalami Sleep

* player.h

Pengubahan *typo*(?) pada fungsi