Materi Tambahan Week 6

Pull Requests related to Dream Sheep

* Sheep no spell-sleep <https://github.com/crawl/crawl/pull/335>

Pull Request ini memiliki beberapa *commit*:

* + Remove emergency sleep spell from dream sheep

Dikutip dari deskripsi Pull Request Dream Sheep: “As an emergency-flagged spell, dream sheep will directly cast Sleep instead of relying on dream dust”.

Dream Sheep dalam jumlah kecil sudah memiliki peluang untuk membuat pemain tertidur dengan menggunakan Dream Dust, sehingga *emergency* Sleep dirasa tidak perlu dan membingungkan pemain, terutama karena Sleep mengecek Magic Resistance sedangkan Dream Dust tidak.

Berkas *source-code* yang diubah:

* + - mon-spell.h

Fungsi MST\_DREAM\_SHEEP yang berisi Sleep dihapus dari *source code*.

* + Remove SPFLAG\_BATTLE

Menghilangkan fungsi SPFLAG\_BATTLE dari *source code* karena tidak terpakai (sepertinya tidak berhubungan dengan Dream Sheep).

Berkas *source code* yang diubah:

* + - spl-cast.h

Inisialisasi *enum* SPFLAG\_BATTLE dihapus dari *source code*.

* + - spl-data.h

SPFLAG\_BATTLE dihapus dari semua fungsi di *source code*.

* + Make dream dust a proper monspell

Memindahkan *code* implementasi Dream Dust dari mon-abil.cc ke mon-spell.h dan mon-cast.cc. “Dream Dust” dapat dilihat sebagai *natural ability* di layar xv (belum dibaca lebih lanjut apa itu “xv”, ada yang menuliskan sebagai “x-v”. Dari apa yang sudah dibaca (terdapat di crawl-ref/docs/develop/levels/advanced.txt) ‘xv’ merupakan command (sepertinya untuk Lua) untuk menampilkan deskripsi lengkap dari sebuah monster).

Berkas *source code* yang diubah:

* + - enum.h

SPELL\_DREAM\_DUST ditambahkan ke dalam daftar *spell*.

* + - mon-abil.cc

Implementasi Dream Dust dihapus dari berkas ini.

* + - mon-cast.cc

Dream Dust diimplementasi di berkas ini. Penjelasan terdapat di beberapa Materi Tambahan sebelumnya.

* + - mon-spell.h

MST\_DREAM\_SHEEP berisi SPELL\_DREAM\_DUST beserta konfigurasinya ditambahkan dalam berkas ini.

* + - spl-data.h

Penambahan Dream Dust beserta data dan konfigurasinya.

* Make Clarity resist sleep <https://github.com/crawl/crawl/pull/331>

Untuk memberikan kegunaan lain pada Clarity yang cukup langka dan sulit untuk didapatkan, ditambahkan fungsi agar Clarity dapat memberikan kekebalan kepada pemain terhadap Sleep. Fungsi ini telah dibahas di Materi Tambahan sebelumnya.

Berkas *source code* yang diubah:

* + actor.cc

Penambahan fungsi yang mengecek Clarity pada pemain yang menjadi sasaran Sleep.

* Remove chain sleeps <https://github.com/crawl/crawl/pull/334>

Untuk mencegah Sleep yang berkelanjutan atau berkepanjangan, ditambahkan sebuah fungsi yang membuat pemain mendapatkan kekebalan terhadap Sleep selama 2 hingga 4 *turn*. Fungsi ini telah dibahas di Materi Tambahan sebelumnya.

Berkas *source code* yang diubah:

* + mon-abil.cc

Menghilangkan implementasi kekebalan yang lama di mana kekebalan diberikan dalam *turn* yang sama dengan saat pemain terkena Sleep. Kekebalan yang lama memiliki durasi 4 hingga 8 *turn* tanpa melihat durasi Sleep yang dialami pemain.

* + player.cc

Mengganti fungsi kekebalan Sleep yang lama menjadi fungsi baru dengan durasi kekebalan 2 hingga 4 *turn*.

* Reduce sleep damage bonus <https://github.com/crawl/crawl/pull/336>

Mengurangi *damage multiplier* terhadap karakter yang sedang terkena Sleep dari 2.5x menjadi 2.0x.

Note: Tidak jadi dipakai. Pull Request ini dibuat sebagai antisipasi jika Dream Sheep dirasa terlalu kuat atau mengganggu. Menurut **isloat** Pull Request ini tidak jadi dibutuhkan karena implementasi Pull Request #334 dan #335 telah berfungsi dengan baik untuk menanggulangi masalah *balancing* Dream Sheep.

Berkas *source code* yang diubah:

* + melee\_attack.cc

Pengubahan *damage* yang diterima oleh karakter yang sedang tertidur dari dikalikan dengan 5/2 menjadi dikalikan dengan 2.

Topic to discuss: Apa penambahan/pengubahan berkas non source code dapat/perlu dibahas? Walaupun tidak berhubungan dengan sisi programming dari sebuah game dan memiliki beban pengerjaan yang considerably small, namun tetap merupakan sebuah pekerjaan yang dikerjakan secara parallel dengan pengubahan code, dan dapat memanfaatkan sisi non-programming dari teknik/paradigma/metodologi development untuk meningkatkan efisiensi.