

smolBrain - 6 presents

Patricia Dita
18219018

Faisal Helmi
18219025

Warren Gabriel
18219096

Fernaldi Fauzie
18219099

Galuh Dipa
18219100



GAME INTRODUCTION

User Manual

1. Compile semua file yang ada pada domain dan application di command prompt (Windows).

Berikut adalah kode compile nya.

- javac -cp src\domain\card -d classes -classpath "classes" src\domain\card*.java
- javac -cp src\domain\player -d classes -classpath "classes" src\domain\player*.java
- javac -cp src\domain\game -d classes -classpath "classes" src\domain\game*.java
- javac -cp src\application -d classes -classpath "classes" src\application*.java
- javac -cp src -d classes -classpath "classes" src/Main.java

2. Pindah ke directory classes dengan cara:

- cd classes

3. Jalankan program Main dengan kode berikut `java Main`

4. Pemain memasukkan angka 1 untuk memulai permainan.

5. Pilih jumlah pemain yang akan dimainkan, jumlah pemain yang dapat diinputkan antara 2 hingga 6

6. Masukkan nama untuk setiap pemain

7. Pada setiap gilirannya, sesuai Gameplay HIJI yang dijelaskan pada bagian



selanjutnya, pemain dapat melakukan :

- Memasukkan angka 1 untuk melihat 'List Card' yang ada di tangan pemain
- Memasukkan angka 2 untuk 'Discard' kartu sesuai Gameplay. Akan muncul pilihan 1 untuk single discard dan pilihan 2 untuk multiple discard. Untuk single discard, pilih indeks kartu yang ingin dimainkan. Untuk multiple discard, pilih semua indeks kartu yang ingin dimainkan dan jika semua sudah terpilih, masukkan -1.
- Memasukkan angka 3 untuk 'Draw'
- Memasukkan angka 4 untuk 'Declare HIJI', jika kartu di tangan masih lebih dari 1, maka akan melakukan draw 2 kartu.
- Memasukkan angka 5 untuk melihat 'List Player' yang berisi nama pemain, jumlah kartu setiap pemain, dan pemain yang sedang dalam giliran.
- Memasukkan angka 6 untuk melihat nama pemain yang sedang dalam giliran



- Memasukkan angka 7 untuk mengecek dan melihat Gameplay HIJI



HIJI

Gameplay HIJI

- Pertama-tama, pemain akan diminta untuk memasukkan jumlah pemain. Jumlah pemain dalam permainan HIJI ini antara 2 hingga 6 player.
- Setiap player akan mendapatkan 7 kartu acak pada awal permainan.
- Satu kartu acak dari tumpukan kartu akan dijadikan kartu awal
- Player yang akan memulai giliran pertama akan diacak.
- Urutan arah bermain player searah jarum jam (clockwise).
- Pada setiap giliran, player boleh mengeluarkan satu atau lebih kartu yang dapat dimainkan pada giliran tersebut (Multiple Discard). Ketentuan kartu apa saja yang boleh dikeluarkan ada pada tabel Jenis Kartu *
- Apabila player tidak mengeluarkan kartu, player wajib mengambil satu kartu dari deck.



- Apabila kartu yang baru diambil tersebut bisa dikeluarkan, player boleh mengeluarkan kartu tersebut (tidak wajib).
- Apabila kartu tersebut tidak dapat dimainkan, maka giliran diselesaikan tanpa mengeluarkan kartu.
- Beberapa jenis kartu memiliki power tertentu yang dapat mempengaruhi jalannya permainan *
- Apabila player memiliki sisa satu kartu, maka player harus melakukan “Declare HIJI” dalam waktu 3 detik. Apabila tidak, player wajib mengambil dua kartu dari deck.
- Player dinyatakan menang apabila kartu yang dipegangnya sudah habis, dan permainan selesai.

* lihat pada bagian Jenis Kartu



Jenis Kartu

HUJI

No.	Jenis Kartu	Syarat Keluar Kartu	Power
1.	Angka 0-9 warna Merah/Hijau/Kuning/Biru	Kartu yang dimainkan sebelumnya berwarna sama, atau memiliki angka yang sama.	-
2.	Draw 2 warna Merah/Hijau/Kuning/Biru	Kartu yang dimainkan sebelumnya berwarna sama, atau juga kartu Draw 2.	<ul style="list-style-type: none"> • Player selanjutnya harus mengambil 2 kartu. • Apabila player tersebut mengeluarkan Draw 2, maka player selanjutnya mengambil 4, dan seterusnya. • Player yang mengambil kartu tambahan kehilangan gilirannya dan dilewati
3.	Draw 4	Kapanpun	Player selanjutnya harus mengambil 4 kartu, dan player yang mengeluarkan kartu Draw 4 dapat

HUJI

No.	Jenis Kartu	Syarat Keluar Kartu	Power
4.	Wildcard	Kapanpun	Player dapat memilih warna yang dapat dimainkan selanjutnya.
5.	Reverse warna Merah/Hijau/ Kuning/Biru	Kartu yang dimainkan sebelumnya berwarna sama, atau juga kartu Reverse.	Urutan arah bermain player dibalik.
6.	Skip warna Merah/Hijau/ Kuning/Biru	Kartu yang dimainkan sebelumnya berwarna sama, atau juga kartu Skip.	Player selanjutnya dilewati (kehilangan giliran).

HUJI

Pembagian Tugas

1. Patricia Dita Natasha (18219018)

- Mengerjakan Cards
- Mendesign booklet
- Mengisi booklet bagian Cerita Proses Pengembangan dan User Manual

2. Faisal Helmi Wicaksono (18219025)

- Mengerjakan Player
- Mengisi booklet bagian User Manual, Gameplay HIJI, Jenis Kartu, Cerita Proses Pengembangan

3. Warren Gabriel Mulyawan (18219096)

- Mengerjakan seluruh file pada package domain
- Mengerjakan GameAppService
- Mengerjakan Main

4. Fernaldi Fauzie (18219099)

- Mengerjakan GameAppService
- Mengerjakan Game

5. Galuh Dipa Bharata (18219100)

- Mengerjakan Main
- Mengerjakan Player



Cerita Proses Pengembangan

Rancangan Awal

Dari game HIJI ini, kami berpikir akan ada 3 hal umum, yaitu cards, player, dan game. Lalu kami mulai membuat kode dari 3 hal umum tersebut sesuai dengan kebutuhannya, misal cards terdapat yang warna biru, hijau, kuning, merah, dan wild. Lalu kami membuat juga player, dapat melakukan declare "HIJI", player tersebut memiliki nama, dapat mengambil dan mengeluarkan kartu, dan pada akhirnya player bisa saja kalah atau menang. Pada game ini, pertamanya kami merencanakan untuk membuat dengan GUI yang akan dibagi secara bersama.

Rencana Penggeraan Awal

Lalu, kami mulai membuat class yang berkaitan dengan 3 hal umum yang telah disebutkan diatas, yaitu cards, player, dan game.



Setelah class sudah semua dibuat, kami membuat main untuk menjalankan game ini yang nantinya akan ditampilkan melalui GUI yang telah dibuat bersama.

Perubahan Rencana Setelah Milestone 1

Setelah bertanya dan berdiskusi dengan asisten kami Kak Asif, kami memutuskan untuk mengubah rencana awal yang semula menggunakan GUI menjadi CLI.

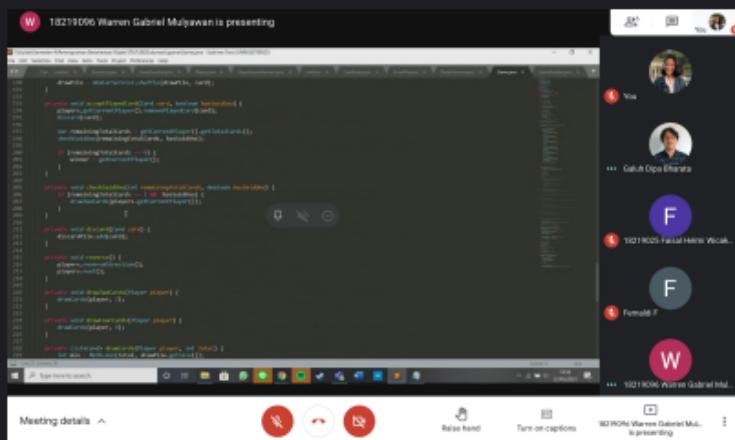
Proses Pengembangan

Diskusi kelompok dilakukan dengan online meeting pada Google Meet dan melalui multichat pada Line. Setelah kelas-kelas pada domain cards, player, dan game disatukan pada kelas GameAppService. Main program akan digunakan untuk mengaplikasikan method-method yang dari kelas-kelas lainnya. Program HIJI ini akan dijalankan dengan Main program. Beberapa kesulitan dan problem pun kami temukan seperti cara men-declare



HIJI, cara mengeluarkan multiple discard dan wildcard, kartu yang keluar hanya satu warna, dll. Untuk *declare* HIJI, kami sudah mencoba mengetes menggunakan java.util.timer. Namun, ketika menggunakan timer tersebut, kami kebingungan memasukkan input *declare* HIJI. Untuk multiple discard sudah terselesaikan, namun untuk multiple wildcard masih belum berhasil.

Berikut salah satu gmeet kami dalam mengerjakan tugas besar ini.



HJJI