



Di dalam game, tampilkan menu seperti di atas yang terdiri dari dialog awal (hanya tampil saat pertama kali player dan enemy bertemu), sprite, dan detail dari player dan musuh, beserta dengan pilihan action HOM PIM dan PA.

BATTLE

Terdapat 3 action yang bisa dipilih oleh player ataupun musuh yaitu HOM, PIM, dan PA. Ketiga action tersebut mempunyai hierarkinya masing masing seperti berikut.

HOM > PIM > PA > HOM

Jika player memilih HOM sedangkan musuh memilih PIM, maka musuh akan menang, begitu seterusnya.

Kondisi battle:

Jika player menang, maka nyawa dari musuh akan berkurang 1,

Jika musuh menang, maka nyawa player akan berkurang 1

Jika draw maka nyawa keduanya tidak berkurang.

Battle akan terus berlanjut hingga salah satu nyawa mencapai 0.

Action player didapat dari input dari player, sedangkan action musuh akan dirandom dari 3 action yang ada. Tampilkan dialog dari masing-masing karakter baik itu player atau musuh ketika menggunakan sebuah action.

```

      _-_-  //
      //____\\
      _| /-_-)\\|/
      (____ _ //____\
      (  |\\// * \\
      \_| \_(( *  * ))
      (  |__|\\* *//
      (o/  _ \_*_/
      //\\_|__\\
      // | | | |
      // _\ | |__ )
      //  ___|

      ^
      ^-""-^
      //\\ , , , \\//\\
      |\\| , , , , |\\|
      //\\;-""-; //\\
      //  V  .  V  \\
      (| ,_-| \ | / |_- , |)
      //__\\.-.-./__\\
      // /.- (O O) -.\ \\
      (\\ |) '----' (| /)
      \  (|  |)
      \  /

=====
|      yoshi      |      Shappiderr      |
|      Life: 3     |      Life: 2         |
=====
| [1]HOM           | [2]PIM                | [3]PA  |
=====
>> 1
yoshi: Wahai makhluk jahanam, bersiaplah untuk kalah, aku mengeluarkan HOM!
Shappiderr: Lihat jurusku, Aku mengeluarkan PIM!
```

HASIL BATTLE

```

      (
      /-_- //      /\ .-""-. /\
      //-----\\//      //\\V ,,, \\//\\
      _l /-_)\\/_      l\\l ,;;;;, l\\l
      ( _ _ // _ _      //\\;-""-; //\\
      ( |\\// * \\      // V . V \\
      \_l \_(( * * ))      (l ,_-l \ / |_- , l)
      ( | _ | \ * * //      // _ \ - - - / _ _ \
      (o/ _ \ * /      // /- (O O) - \ \\
      // \_ | _ \      ( \ ) '---' ( l /)
      // | | | |      ` ( | ) `
      // _ \ | | _ _ )      \ ) (/
      // ( _ _ |

=====
|      yoshi      |      Shappiderr      |
|      Life: 1      |      Life: 1      |
=====
| [1]HOM      [2]PIM      [3]PA |
=====

>> 1
yoshi: Wahai makhluk jahanam, bersiaplah untuk kalah, aku mengeluarkan HOM!
Shappiderr: Lihat jurusku, Aku mengeluarkan PA!
Shappiderr: Ti..Tidak mungkin aku kalah sama makhluk sepertimu!
yoshi: Kau kalah! Berlututlah di hadapanku!

```

```

      (
      /-_- //      /\ .-""-. /\
      //-----\\//      //\\V ,,, \\//\\
      _l /-_)\\/_      l\\l ,;;;;, l\\l
      ( _ _ // _ _      //\\;-""-; //\\
      ( |\\// * \\      // V . V \\
      \_l \_(( * * ))      (l ,_-l \ / |_- , l)
      ( | _ | \ * * //      // _ \ - - - / _ _ \
      (o/ _ \ * /      // /- (O O) - \ \\
      // \_ | _ \      ( \ ) '---' ( l /)
      // | | | |      ` ( | ) `
      // _ \ | | _ _ )      \ ) (/
      // ( _ _ |

=====
|      yoshi      |      Shappiderr      |
|      Life: 1      |      Life: 1      |
=====
| [1]HOM      [2]PIM      [3]PA |
=====

>> 2
yoshi: Wahai makhluk jahanam, bersiaplah untuk kalah, aku mengeluarkan PIM!
Shappiderr: Lihat jurusku, Aku mengeluarkan PA!
yoshi: Aku.. kalah? Tidak mungkin!
Shappiderr: Yahaha kau kalah! Aku Shappiderr!

```

Jika salah satu nyawa player atau musuh mencapai 0, maka battle akan berakhir. Tampilkan victory dialog untuk pemenang dan defeat dialog untuk yang kalah. Jika player kalah, maka program akan langsung berakhir. Jika musuh kalah, maka player akan melanjutkan pertarungan melawan musuh selanjutnya yang akan dirandom sesuai ketentuan dan nyawa player akan bertambah 3.

```

=====
|      yoshi      |      Shappiderr      |
|      Life: 1    |      Life: 1    |
=====
| [1]HOM          | [2]PIM          | [3]PA  |
=====
>> 1
yoshi: Wahai makhluk jahanam, bersiaplah untuk kalah, aku mengeluarkan HOM!
Shappiderr: Lihat jurusku, Aku mengeluarkan PA!
Shappiderr: Ti..Tidak mungkin aku kalah sama makhluk sepertimu!
yoshi: Kau kalah! Berlututlah di hadapanku!

yoshi: Hari yang cerah bungg!
Mak Lampir: Kamu berani mengganggu istirahatku? Bersiaplah untuk menghadapi kutukanku!

      _.-_
      /__\__ //
      //____\___/
      _| /-_-)\|/_
      (____\ _ //____\
      ( |\\_// * \\
      \_| \_(( * * ))
      ( |__|_\\* *//
      (o/ _ \*_/_/
      //\__|__/\
      // | | | |
      // _\ | |__ )
      // (____|

      ( * )
      ) " _ o)'-./__
      * _ ) ( _ . $$$
      ( ) __ _ 7_ $$$
      ( : { _ } '--- $ \
      -----'___//___\
      ) ( \_/_____\
      .' \ \_____'.'
      |= ' ' = | |
      | | | |
      \ ( . ) , / /___I___\
      '._/_)_(\__.' ( _ , ( _ , )

=====
|      yoshi      |      Mak Lampir      |
|      Life: 4    |      Life: 2    |
=====
| [1]HOM          | [2]PIM          | [3]PA  |
=====
>> █

```

Jika semua musuh berhasil dikalahkan, maka tampilkan pesan “Anda adalah ksatria terkuat di muka bumi ini!!!” dan akhiri program.

```

yoshi:Wahai makhluk jahanam, bersiaplah untuk kalah, aku mengeluarkan PIM
Kang Sihir: Sinar suci tongkatku akan menghancurkan kegelapanmu! HOM !
Kang Sihir: Tidak mungkin... aku, Penyihir Tertinggi, dikalahkan...?
yoshi: Kau kalah! Berlututlah di hadapanku!
Anda adalah ksatria terkuat di muka bumi ini!!!

```

Character	Sprite	Start Dialog	Action Dialog	Defeat Dialog	Victory Dialog
Player	String sprite = " _.\n" + " /__\ \ /\n" + " //____\ \ /\n" + " _ /-_-)\ \ /\n" + " (____\ \ _ //____\ \n" + " (\ \ \ _ // * \ \ \n" + " \ \ _ \ \ ((* *))\n" + " (_ _ \ \ * * /\n" + " (o/ _ \ \ * _ \n" + " /\ \ _ \ _ \ \n" + " // \n" + " // _ \ _)\n" + "// (____";	<nama>: Hari yang cerah bungg!	<nama>: Wahai makhluk jahanam, bersiaplah untuk kalah, aku mengeluarkan <action>	<nama>: Aku.. kalah? Tidak mungkin!	<nama>: Kau kalah! Berlututlah di hadapanku!
Kang Sihir	String sprite = " / \ \n" + " \n" + " --:":--\n" + " :'_ : \n" + " _: "\": \ \n" + + " ' ' ____: ' : : ' _ \n" + + " . *=====(<=>) \ \ : \n" + " . ' '-'\ \ _ /'. _ \n" + + " \ \ =====: _ \ " \n" + " : ' \ \ \ \n" + " : : \n" + " / : \ \n";	Kang Sihir: Dengan tongkat sihirku, aku akan mengakhiri pertarungan ini dengan cepat!	Kang Sihir: Sinar suci tongkatku akan menghancurkan kegelapanmu! <action>!	Kang Sihir: Tidak mungkin... aku, Penyihir Tertinggi, dikalahkan...?	Kang Sihir: Pertarungan ini terlalu mudah bagiku... kembalilah ketika kamu lebih kuat!
Mak Lampir	String sprite = " _/ \n" + " (*) ____/ \n" + + ") \" _ o)'. / _ \n" + " * _) (_ . \$\$\$\n" + " () ____ 7_ \$\$\$\n" +	Mak Lampir: Kamu berani mengganggu istirahatku? Bersiaplah untuk menghadapi kutukanku!	Mak Lampir: Dengan kekuatan bulan purnama, aku mengutukmu! Rasakan <action>!	Mak Lampir: Aku... terlalu ceroboh... tapi ingat, kutukanku akan selalu mengikutimu. ..	Mak Lampir: Hihhihi... kamu hanyalah mainan dalam tanganku!

	<pre> " (: { _) '--- \$\\n" + " _____'____//____\\ _____, \\n" + ") (_ / _____ _ \\n" + " .' \\ \\-----".\\n" + " = '=)\\n" + " . _\\n" + " \\ (.), / /_I_____\\n" + " '._/)_(_.' (_____(_____)\\n"; </pre>				
Aing Maung	<pre> String sprite = " _____, _..-=====,\\n" + " _.'a / .-',____,.-===== "\\n" + " (_ \\ / //____/-===== "\\n" + " ` \\ \\ / //---/-----= "\\n" + " ,-. / _/_-_'===== "\\n" + " (.-' \\ './-'=----- "\\n" + " ('`\\`\\ //_ -\\\\\\.';~''''~,, _\\n" + " \\ _ _ _.' \\ .'_`\\n" + " `\\ , , \\ `\\n" + " \\ / _.-\\ \\ '._.' / \\n" + " / ^---' \\ \\ '---' \\n" + " _// _) \\) `\\n" + " ((='--;) (____/(_____)\\n"; </pre>	<p>Aing Maung:</p> <p>Kamu berani memasuki wilayahku?</p> <p>Bersiaplah untuk menghadapi kemarahan sang raja langit!</p>	<p>Aing Maung:</p> <p>Raunganku akan mengguncang jiwamu!</p> <p>Bersiaplah untuk ketakutan!</p> <p><action>!</p>	<p>Aing Maung:</p> <p>Aku... kalah... tapi ingat, langit dan darat masih milikku...</p>	<p>Aing Maung:</p> <p>Kamu hanyalah mangsa kecil bagi sang penguasa langit!</p>
Dot Sedhot	<pre> String sprite = " #####\\n" + </pre>	<p>Dot Sedhot: Aku adalah Sang Penguasa Malam... Sini</p>	<p>Dot Sedhot: Kekuatan gelapku tak tertandingi!</p>	<p>Dot Sedhot: Ini belum berakhir... aku akan</p>	<p>Dot Sedhot: Hahaha... darahmu lezat! Kamu</p>

	" \ () \n" +				
	" \\) (/";				

HINT:

Untuk menampilkan sprite bisa dengan menggunakan cara seperti ini:

```
public void printSprite(Player player, Enemy enemy){
    player.startDialog();
    currentEnemy.startDialog();
    String[] playerLines = player.getSprite().split("\n");
    String[] enemyLines = enemy.getSprite().split("\n");

    int maxLines = Math.max(playerLines.length, enemyLines.length);

    for (int i = 0; i < maxLines; i++) {
        String playerLine = (i < playerLines.length) ? playerLines[i] : "";
        String enemyLine = (i < enemyLines.length) ? enemyLines[i] : "";

        System.out.printf("%-20s %s\n", playerLine, enemyLine);
    }
}
```

**DILARANG MENGGUNAKAN MATERI YANG BELUM DIAJARKAN PADA MINGGU INI
JIKA MELANGGAR MAKA NILAI MATERI : 0**

PERHATIKAN KETENTUAN DIBAWAH :

- Highlight kriteria yang dikerjakan dengan warna kuning dan kumpulkan word beserta dengan file materi, apabila tidak dikumpulkan maka materi tidak akan diperiksa.
- Akan ada pengurangan nilai sebesar -5 untuk setiap kriteria yang dihighlight namun tidak dikerjakan.
- **MENCONTEK = Nilai MOD 2**

MATERI : 35

SCORE	KRITERIA
Menu Awal (2)	
0-2	Dapat menginputkan nama player sesuai dengan ketentuan 1: Jika pengecekan tidak sempurna
BATTLE (31)	
0/3	Dapat menampilkan sprite dan detail player beserta musuh yang sesuai
0/5	Mekanisme HOM-PIM-PA (menang, draw, dan kalah) sesuai
0-6	Start dialog yang ditampilkan sesuai
0-6	Action dialog yang ditampilkan sesuai
0-6	Victory dan defeat dialog sesuai
0-3	Dapat melawan semua musuh tepat 1 kali
0/2	Program berakhir ketika nyawa player habis atau sudah melawan 5 musuh tepat 1 kali
Lainnya (5)	
0/2	Program dapat berjalan tanpa error
-35/+3	Menggunakan konsep class dan inheritance
Total : 38	

TUGAS (TOTAL = 25)

Buatlah game "Fishing Strike". Dalam game ini, pemain berperan sebagai seorang pemancing yang dapat menangkap berbagai jenis ikan, menjual hasil tangkapannya kepada Baginda Katak (Frog King), menerima quest, serta memperbaiki atau mengupgrade pancingan.

Menu Utama

Saat program dimulai, tampilkan halaman berikut. Player akan memulai game dengan 50 coin dan strength sebesar 20. Strength merupakan atribut penting yang mempengaruhi kemampuan pemain dalam menangkap ikan.

```
=====
                        FISHING STRIKE
=====
Coins: 50 G
Current Rod: Basic
Durability: 10
Strength: 20
=====
[1] Go Fishing
[2] Inventory
[3] Visit Frog King
[0] Exit
=====
>> |
```

Ada 4 jenis ikan yang bisa ditemui oleh player:

Jenis Ikan	Harga Jual	Strength	Durability Cost
Discus	20	10	2
Seahorse	40	20	3
Alligator	80	30	4
Shark	100	40	5

- Harga Jual: Harga jual ikan dalam Gold (G)
- Strength: Menentukan tingkat kesulitan menangkap ikan
- Durability Cost: Pengurangan durability rod setelah mencoba menangkap ikan

Jenis rod yang dimiliki player saat awal game adalah basic rod. Ada 3 jenis rod yang bisa didapatkan oleh player

Jenis Rod	Durability	Bonus Strength untuk Player
Basic	10	+0%
Advanced	15	+20% dari strength awal
Premium	20	+50% dari strength awal

Sebagai contoh, jika strength awal pemain adalah 10, maka setelah upgrade ke Advanced akan menjadi 12 ($10 + 20\%$). Jika kemudian di-upgrade lagi ke Premium, strength akan dihitung ulang dari nilai awal, menjadi **15** ($10 + 50\%$), bukan 18 ($12 + 50\%$).

* Rod dapat diupgrade di menu visit frog king.

Go Fishing

Saat pemain memilih go fishing, Tampilkan informasi player saat ini, seperti jenis rod yang dimiliki dan durabilitynya saat ini, beserta strengthnya player. Tampilan map 28x5 dimana player akan selalu mulai

dipaling tengah map. Lima ikan akan muncul secara acak di peta dengan ikon mereka masing-masing: **Discus (D)**, **Seahorse (H)**, **Alligator (A)**, dan **Shark (S)**.

```
=====
Rod      : Basic (Dur:10)
Strength : 20
=====
+-----+
|      A      |
|  S          H  |
|      P      |
|  S          D  |
+-----+
=====
[Q] Quest Menu
[E] Exit
[WASD] Move Player
=====
>> |
```

Pemain dapat bergerak menggunakan **WASD** untuk mendekati ikan. Setelah mencapai posisi yang ikan, minigame akan dimulai untuk menangkap ikan, tetapi sebelum itu, permainan akan memeriksa apakah durability fishing rod masih cukup untuk menangkap ikan tersebut. Jika durability tidak cukup, tampilkan pesan “**You fishing rod is broken. Go fix or upgrade it**”. Jika cukup, pemain akan memasuki **minigame** untuk mencoba menangkap ikan tersebut.

Minigame

```
You encountered a Discus!

      ,-----,
      /-----\
      / o ----- \
      >          <
      \<-----> /
      \-----/
      ,-----,

=====
Fishing Bar: [##### ]
Gauge : 50 %
=====
Press ENTER to pull or type 'exit' to stop!
>> |
```

Minigame memiliki mekanisme semacam *tug of war*, di mana pemain harus menekan ENTER berulang kali untuk mengisi bar memancing. Setiap kali menekan ENTER, game akan menghitung kekuatan pemain dan ikan secara acak menggunakan rumus berikut:

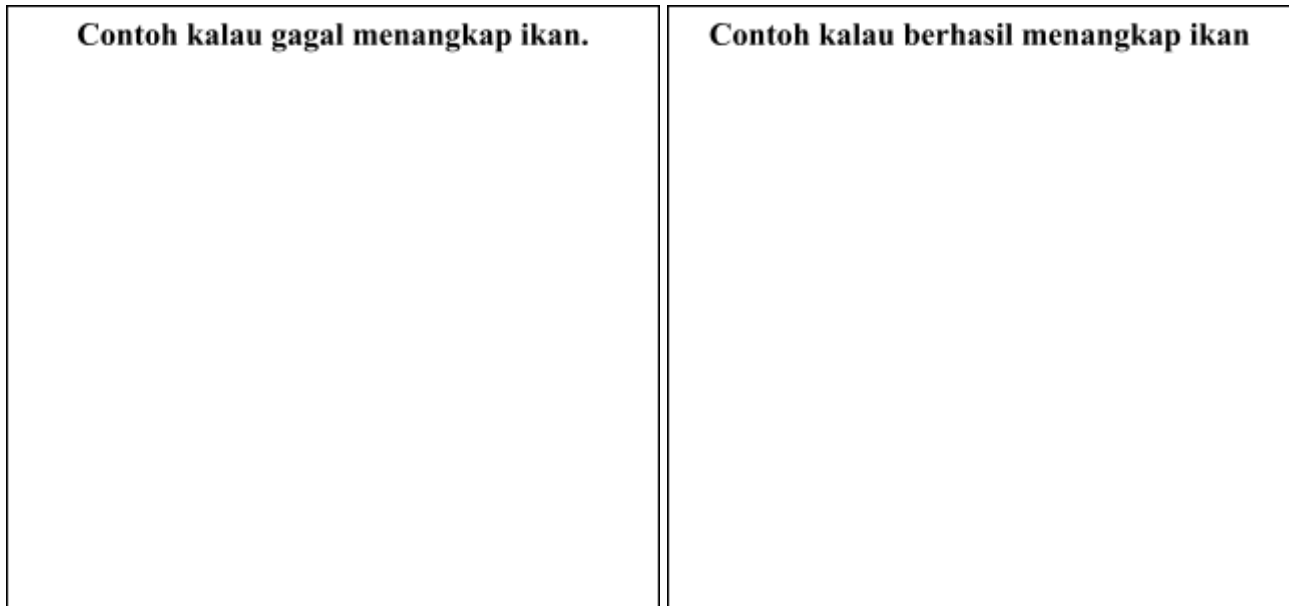
```
int fishRandomStrength = random.nextInt(fishStrength) + (fishStrength / 2);
int playerRandomStrength = random.nextInt(strength) + (strength / 2);
```

Angka acak ini menentukan seberapa besar kekuatan masing-masing pihak dalam satu putaran. Kekuatan pemain akan menambah bar, sedangkan kekuatan ikan akan mengurangnya.

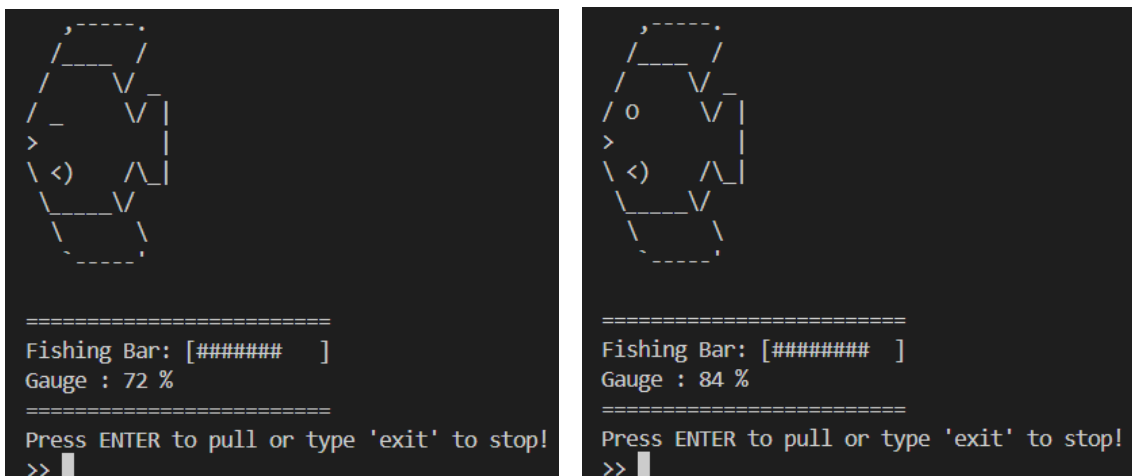
Permainan dimulai dengan bar tenaga di tengah-tengah (50%). Jika bar mencapai 100%, ikan berhasil ditangkap dan masuk ke inventaris. Namun, jika bar mencapai 0%, ikan akan kabur. Tampilkan bar dalam dua cara untuk memudahkan pemain:

1. Secara visual dengan simbol [#####] dimana # menunjukkan kemajuan
2. Dalam angka sebagai "Gauge: 50%"

Jika pemain berhasil atau gagal menangkap ikan, ikan tersebut akan dihapus dari peta, dan durability pancingan akan berkurang sesuai dengan durability cost ikan.



Setiap kali pemain menekan ENTER buat ikannya berkedip.



Jika pemain memasukkan perintah **exit**, mereka akan keluar dari permainan, dan ikan yang sedang ditangkap akan dihapus dari peta.

Quest Menu

Saat membuka quest menu, tampilkan quest yang saat ini diambil oleh player. Quest bisa diambil saat memilih Accept Quest di menu Visit Frog King di menu utama.

Contoh kalau belum ambil quest

No active quest. Visit the Frog King to accept one.

Contoh kalau sudah ambil

```
=====
Active Quest: Catch 2 Shark(s)
Progress: 0/2
=====
```

Exit

Keluarkan dari menu go fishing dan kembalikan ke menu utama.

Inventory

Tampilkan jumlah masing-masing jenis ikan yang dimiliki oleh player.

```
=====
Inventory
=====
Discus: 0
Seahorse: 0
Alligator: 0
Shark: 0
```

Visit Frog King

Saat memilih visit frog king, tampilkan sprite frog king, serta dialognya secara acak. Setiap kali player memilih sesuatu pada menu ini spritenya akan berkedip dan acak lagi dialog.

Berikut adalah list dialog yang ada:

- "Need your rod upgraded?",
- "I can help you repair your rod.",
- "Will you accept some new quest?"

```

      o o o o
      |V \^/ V|
      |,-----|
      ,-.(|) (|),-.
      \* . ' * /
      /-.-.-.-\
      ,--./      \--.,
      \ | ( )      | /
      \ | ||      | /
      \ | /| \    | /
      / \-.-.-.-\ / \
      //| \ \    // | \
      /,-.-.-.\  /,-.-.\
      o o o      o o o

=====
Frog King: Will you accept some new quest?
Coins: 50 G
=====
1. Upgrade Rod
2. Repair Rod
3. Upgrade Strength
4. Accept Quest
5. Sell Fish
0. Exit
>> 
```

```

      o o o o
      |V \^/ V|
      |,-----|
      ,-.(|) (|),-.
      \* . ' * /
      /-.-.-.-\
      ,--./      \--.,
      \ | ( )      | /
      \ | ||      | /
      \ | /| \    | /
      / \-.-.-.-\ / \
      //| \ \    // | \
      /,-.-.-.\  /,-.-.\
      o o o      o o o

=====
Frog King: Need your rod upgraded?
Coins: 0 G
=====
1. Upgrade Rod
2. Repair Rod
3. Upgrade Strength
4. Accept Quest
5. Sell Fish
0. Exit
>> 
```

Upgrade rod

Saat memilih upgrade rod, program akan meminta konfirmasi player untuk upgrade pancingan atau tidak. Berikan pengecekan kalau coin milik user cukup atau tidak. Kalau tidak cukup tampilkan “Your coins is not enough”. Player tidak bisa mengupgrade rod lagi kalau sudah punya premium rod. Berikut adalah biaya yang diperlukan untuk mengupgrade rod untuk tiap jenis

Upgrade	Biaya
Basic → Advanced	50 G
Advanced → Premium	100 G

Contoh upgrade

```
Upgrade to Advanced Rod? (Cost: 50 G)
(Y/N) y
Upgraded to Advanced rod!
```

```
Upgrade to Premium Rod? (Cost: 100 G)
(Y/N) y
Upgraded to Premium rod!
```

Contoh kalau sudah upgrade ke premium

```
You've already upgraded your rod to max!
```

Repair Rod

Saat memilih opsi perbaikan pancing, player akan diminta konfirmasi sebelum melanjutkan proses perbaikan. Biaya perbaikan bervariasi tergantung pada jenis pancing yang digunakan:

- Basic Rod: 10 G
- Advanced Rod: 20 G
- Premium Rod: 50 G

Pastikan pemain memiliki coin cukup sebelum melakukan perbaikan.

```
Repair your Basic Rod? (Cost: 10 G)
(y/n) y
Basic rod repaired
```

Upgrade Strength

Untuk biaya 30 G, player dapat meningkatkan nilai strength sebanyak 5

```
Upgrade strength by +5? (Cost: 30 G)
(y/n) y
You feel stronger now
```

Accept Quest

Player dapat menerima misi acak untuk menangkap salah satu dari keempat ikan yang ada dengan target yang diacak dari **1-3 ekor**. Hadiah dihitung dari harga jual ikan dikalikan jumlah yang ditangkap, ditambah **50G**. Hadiah akan langsung didapatkan setelah quest diselesaikan. Pemain hanya bisa memiliki **satu misi aktif** dalam satu waktu.

Contoh 1:

```
New Quest Accepted: Catch 3 Seahorse(s)
```

Contoh 2:

```
New Quest Accepted: Catch 2 Shark(s)
```

Sell Fish

Memilih sell fish akan langsung menjual semua ikan yang dimiliki player. Program menampilkan daftar ikan yang dimiliki dan nilai jualnya serta subtotal untuk semua jenis ikan. Setelah dijual, jumlah ikan kembali ke 0

Total: 200 G

Berikut adalah sprite yang digunakan:

[illegible]

" ,-. () () ,-. \r\n" + //	" ,-. _ _ _ _ _ ,-. \r\n" + //
" \ \ * _ ' ' _ * \r\n" + //	" \ \ * _ ' ' _ * \r\n" + //
" / _ _ _ _ _ \r\n" + //	" / _ _ _ _ _ \r\n" + //
" , _ _ _ _ _ \r\n" + //	" , _ _ _ _ _ \r\n" + //
" \ \ () () \r\n" + //	" \ \ () () \r\n" + //
" \ \ \r\n" + //	" \ \ \r\n" + //
" \ \ / \ \ / \ \ \r\n" + //	" \ \ / \ \ / \ \ \r\n" + //
" / \ \ _ _ _ _ _ \r\n" + //	" / \ \ _ _ _ _ _ \r\n" + //
" / / \ \ \ \ _ _ _ _ _ \r\n" + //	" / / \ \ \ \ _ _ _ _ _ \r\n" + //
" / , _ _ _ _ _ \r\n" + //	" / , _ _ _ _ _ \r\n" + //
" o o o o o o \r\n";	" o o o o o o \r\n";

**DILARANG MENGGUNAKAN KONSEP MAUPUN MATERI YANG BELUM DIAJARKAN
JIKA MELANGGAR MAKA NILAI TUGAS: 0**

PERHATIKAN KETENTUAN DIBAWAH :

- Highlight kriteria yang dikerjakan dengan warna kuning dan kumpulan word beserta dengan file tugas, apabila tidak dikumpulkan maka tugas tidak akan diperiksa.
- Akan ada pengurangan nilai sebesar -5 untuk setiap kriteria yang dihighlight namun tidak dikerjakan.
- **MENCONTEK = Nilai MOD 2**

TUGAS : 25

SCORE	KRITERIA
Menu Utama (3)	
0/1	Dapat menampilkan jumlah koin dengan benar
0/1	Dapat menampilkan jenis pancingan dan durability dengan benar
0/1	Dapat menampilkan strength player dengan benar
Go Fishing (12)	
0/1	Dapat menampilkan dan mengacak lima ikan pada map.
0/1	Dapat menggerakkan player dengan WASD
0/1	Pemain dapat memasuki minigame saat mencapai posisi ikan.
0/1	Ada validasi durability rod sebelum minigame dimulai
0/1	Dapat menambah progres quest saat menangkap ikan yang dibutuhkan untuk quest.
0/1	Fishing bar dimulai dari 50% dan menampilkan progres secara visual serta dalam bentuk persentase angka.
0/1	Fishing bar bertambah atau berkurang setiap kali pemain menekan ENTER.
0/1	Player berhasil menangkap ikan jika bar mencapai 100%.
0/1	Player gagal menangkap ikan jika bar mencapai 0%.
0/1	Ikan yang ditangkap atau gagal ditangkap atau saat player lari dihapus dari peta.
0/1	Durability pancingan berkurang sesuai dengan durability cost ikan.
Visit Frog King (7)	
0/1	Dapat mengacak dialog dari frog king.
0/1	Dapat melakukan upgrade rod beserta pengecekan coinnya.
0/1	Dapat melakukan repair rod beserta dengan pengecekan coinnya.
0/1	Dapat melakukan upgrade strength dengan pengecekan coinnya.
0/1	Dapat mengacak 1-3 ikan yang diperlukan saat memilih quest.
0/1	Player hanya bisa memiliki satu quest aktif, dan hadiah diberikan saat quest selesai
0/1	Dapat menjual ikan dan koin yang didapatkan sesuai
Inventory (1)	
0/1	Dapat mencetak jumlah semua fish dengan benar
Lainnya (2)	

0/1	Dapat keluar dari tiap menu (Menu utama, go fising, minigame, visit frog king)
0/1	Menggunakan konsep class dan inheritance
-5/+1	Cheat dikerjakan
0/+2	Memakai sprite dan sprite dapat berkedip
Total : 25	

Menyetujui

Mengetahui

Penyusun Soal

(Eka Rahayu Setyaningsih,
S.Kom., M.Kom.)
Koordinator Kuliah

(Grace Levina Dewi, M.Kom.)
Koordinator Laboratorium

(Marcella Thamrin)
Asisten