

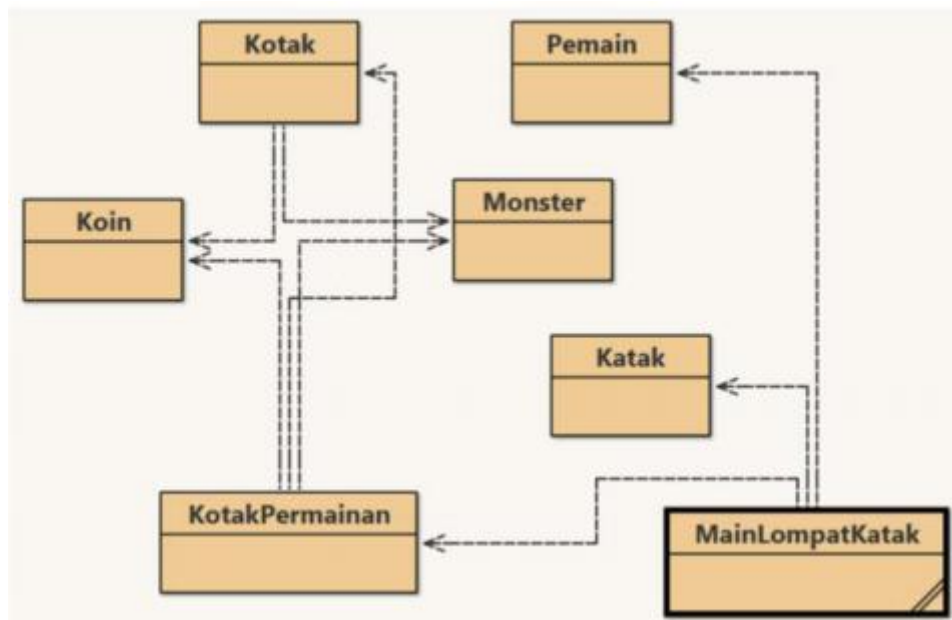
Nama : Furqan Ramadhan

NPM : 2108107010013

## Tugas 2 Pemrograman Berorientasi Objek

### Deskripsi Tugas

Pada tugas ini anda diharapkan untuk mengubah permainan “Lompat hai katak, lompat!” yang telah anda selesaikan pada Tugas 1. Perubahan tersebut berupa pemanfaatan konsep pemrograman berorientasi objek ke dalam permainan. Berikut akan dijelaskan beberapa tips untuk membantu anda dalam merancang program berorientasi objek tersebut. Terdapat lebih kurang 7 class yaitu class Pemain, Kotak, Koin, Monster, KotakPermainan, Katak, MainLompatKatak. Kaitan antar class tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah.



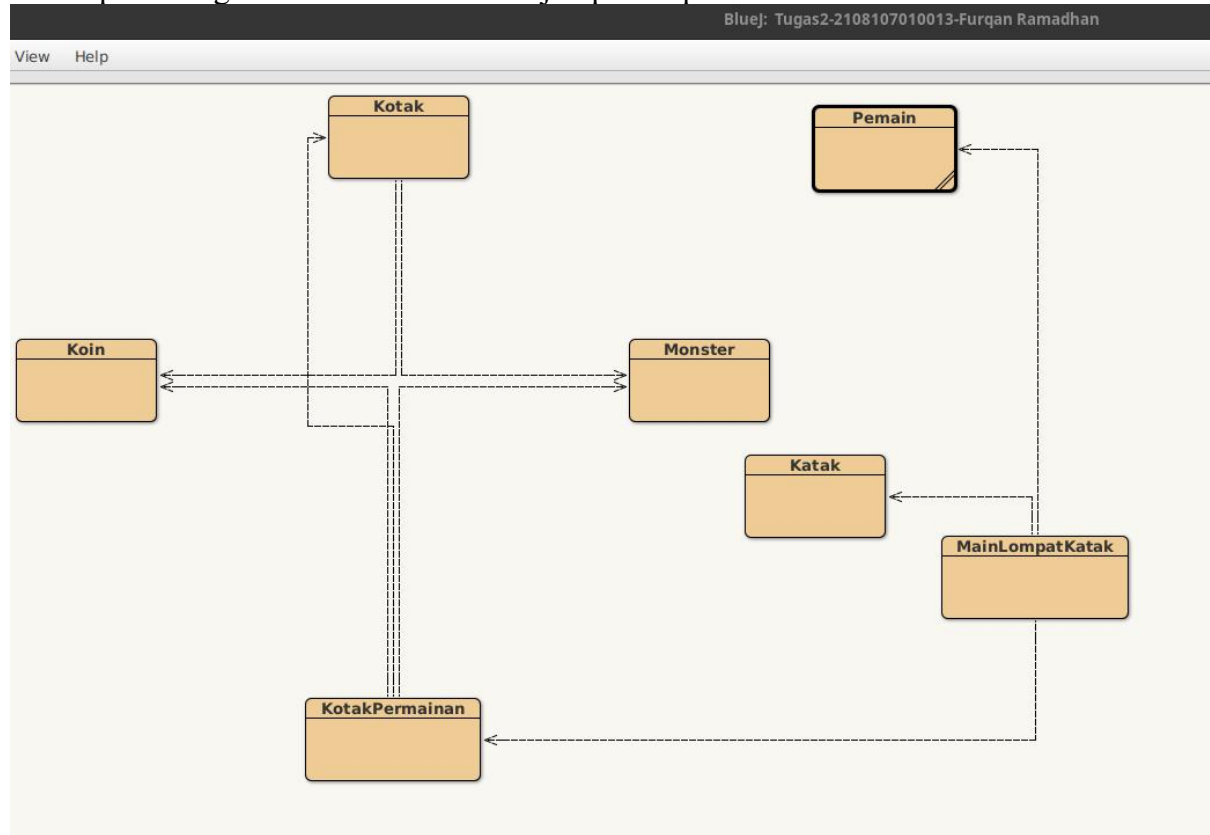
### Kriteria Penilaian

Tugas ini bernilai 100 point.

- Source code gagal dikompilasi / ada masalah (- 10 point)
- Tugas yang dikumpulkan lewat dari due date (-20 point)
- Setiap class dan method melakukan apa yang seharusnya dikerjakan (60 point)
- Source code terorganisir dengan baik dan rapi (10 point)
- Dokumentasi yang sesuai dengan format javadoc (10 point)
- Sample output sesuai dengan yang diharapkan (20 point)

Jawab

## Konsep Pemrograman Berorientasi Objek pada aplikasi BlueJ



## Output

Template (menu) permainan

```
Hai katak, melompatlah!...
Press any key to begin...
```

Insert nama pemain

```
Insert name player: furqan
Player : furqan
```

Pemilihan tingkat kesulitan dengan skor awal : 100 dan posisi : 0

```
Your level is : Medium
Position of cangkuk: 0
Score: 100
Do you want to go forward or backward? (a/d)
```

Katak melangkah ke depan satu atau dua langkah

```
Do you want to go forward or backward? (a/d)
d
How much?
1. One step
2. Two steps
Insert your choice : 2
Position of cangguk: 12
Score: 68
```

Katak mundur satu atau dua langkah

```
Do you want to go forward or backward? (a/d)
a
How much?
1. One step
2. Two steps
Insert your choice : 1
Yuhuu, got a score!
Position of cangguk: 20
Score: 84
```

Katak mendapatkan koin

```
How much?
1. One step
2. Two steps
Insert your choice : 2
Yuhuu, got a score!
Position of cangguk: 17
Score: 78
```

Katak diserang monster

```
How much?
1. One step
2. Two steps
Insert your choice : 1
There is Monster!! :) score reduced
Position of cangguk: 18
Score: 68
```

Game over

```
Position of cangguk: 0
Score: 94
Do you want to go forward or backward? (a/d)
a
How much?
1. One step
2. Two steps
Insert your choice : 1
You run out of positions, game over!
```

Link Video

[https://drive.google.com/file/d/1zavRXUjC\\_y-4TbGRock8yVQpdlh6\\_qgi/view](https://drive.google.com/file/d/1zavRXUjC_y-4TbGRock8yVQpdlh6_qgi/view)