

## **PERMAINAN KATAK LOMPAT**

Disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah  
Pemrograman Berorientasi Objek

Oleh:

Nazwa Salsabila  
2208107010010



**JURUSAN INFORMATIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN  
ALAM UNIVERSITAS SYIAH KUALA  
DARUSSALAM, BANDA  
ACEH 2023**

## Tampak Awal

```
PS C:\Users\muham\OneDrive\Documents\Coding\javac> javac KatakLompat.java
PS C:\Users\muham\OneDrive\Documents\Coding\javac> java KatakLompat

=====
||      Selamat datang di game      ||
=====
||      Lompat Hai Katak, Lompat!   ||
=====

||Penambahan Poin:                  ||
=====
||koin perunggu, nilai bertambah 10  ||
||koin perak, nilai bertambah 20     ||
||koin emas, nilai bertambah 30      ||
=====

||Pengurangan Poin:                 ||
=====
||Katak dimakan oleh Aves, nilai berkurang 5      ||
||Katak dimakan oleh Serpentes, nilai berkurang 10 ||
||Katak dimakan oleh Aligator, nilai berkurang 15  ||
=====

||Peraturan                          ||
=====
||1. Jika katak berada pada kotak 300, permainan selesai||
||2. Jika nilai 0, permainan selesai                ||
=====

||Press any key to begin...          ||
=====
@
```

## Pilihan Level :

- Level 1

```
=====
||Level||
=====
||1. Mudah||
||2. Sedang||
||3. Susah||
=====
||Masukkan Level: 1||
=====
||<== Mudah ==>||
=====
```

## Level 2

```
=====
||Level||
=====
||1. Mudah||
||2. Sedang||
||3. Susah||
=====
||Masukkan Level: 2||
=====
||<== Sedang ==>||
=====
```

- Level 3

```
=====
||Level||
=====
||1. Mudah||
||2. Sedang||
||3. Susah||
=====
||Masukkan Level: 3||
=====
||<== Susah ==>||
=====
```

## Pilihan 1

```
=====
||Level||
=====
||1. Mudah||
||2. Sedang||
||3. Susah||
=====
||Masukkan Level: 1||
=====
||<== Mudah ==>||
=====

=====
||Katak berada di kotak ke [0]||
||Nilai anda: [100]||
=====
||1. Lompat 1 kotak||
||2. Lompat 2 kotak||
||3. Mundur 1 kotak||
||4. Mundur 2 kotak||
||5. Keluar||
=====
1

=====
||Katak tidak menemukan apapun||
=====

=====
||Katak berada di kotak ke [1]||
||Nilai anda: [100]||
=====
```

## Pilihan 2

```
=====
||Katak berada di kotak ke [1]||
||Nilai anda: [100]||
=====
||1. Lompat 1 kotak||
||2. Lompat 2 kotak||
||3. Mundur 1 kotak||
||4. Mundur 2 kotak||
||5. Keluar||
=====
2

=====
||Katak tidak menemukan apapun||
=====

=====
||Katak berada di kotak ke [3]||
||Nilai anda: [100]||
=====
```

### Pilihan 3

```
=====
||Katak berada di kotak ke [3]                                ||
||Nilai anda: [100]                                           ||
=====
||1. Lompat 1 kotak                                           ||
||2. Lompat 2 kotak                                           ||
||3. Mundur 1 kotak                                           ||
||4. Mundur 2 kotak                                           ||
||5. Keluar                                                  ||
=====
3

=====
||Katak tidak menemukan apapun                                ||
=====
```

### Pilihan 4

```
=====
||Katak berada di kotak ke [2]                                ||
||Nilai anda: [100]                                           ||
=====
||1. Lompat 1 kotak                                           ||
||2. Lompat 2 kotak                                           ||
||3. Mundur 1 kotak                                           ||
||4. Mundur 2 kotak                                           ||
||5. Keluar                                                  ||
=====
4

=====
||Katak tidak menemukan apapun                                ||
=====
```

## Pilihan 5

```
=====
||Katak berada di kotak ke [297]
||Nilai anda: [1235]||
=====
||1. Lompat 1 kotak||
||2. Lompat 2 kotak||
||3. Mundur 1 kotak||
||4. Mundur 2 kotak||
||5. Keluar||
=====
2

=====
||Katak menemukan koin perunggu, nilai bertambah 10||
=====

=====
||Katak Menang||
=====
=====
||nilai Akhir||
=====
||1245||
=====
||Posisi Katak||
=====
||299||
=====
||Pencapaian||
=====
||Katak Excellent||
=====

+-----+
|## Apakah anda ingin lanjut bermain? (y/t)? ##|
|Ya (y)|
|Tidak (T)|
+-----+
Masukkan pilihan anda: |
```

## Penginputan nilai y

```
+-----+
|## Apakah anda ingin lanjut bermain? (y/t)? ##|
|              Ya (y)              |
|              Tidak (T)           |
+-----+
Masukkan pilihan anda: y
=====
||      Selamat datang di game      ||
=====
||      Lompat Hai Katak, Lompat!   ||
=====
||Penambahan Poin:                  ||
=====
||koin perunggu, nilai bertambah 10  ||
||koin perak, nilai bertambah 20     ||
||koin emas, nilai bertambah 30      ||
=====
||Pengurangan Poin:                  ||
=====
||Katak dimakan oleh Aves, nilai berkurang 5      ||
||Katak dimakan oleh Serpentes, nilai berkurang 10 ||
||Katak dimakan oleh Aligator, nilai berkurang 15 ||
=====
||Peraturan                          ||
=====
||1. Jika katak berada pada kotak 300, permainan selesai||
||2. Jika nilai 0, permainan selesai                ||
=====
||Press any key to begin...          ||
=====
||Level                              ||
=====
||1. Mudah                          ||
||2. Sedang                         ||
||3. Susah                          ||
=====
||Masukkan Level: 
```

## Penginputan nilai t

```
+-----+
|## Apakah anda ingin lanjut bermain? (y/t)? ##|
|              Ya (y)              |
|              Tidak (T)           |
+-----+
Masukkan pilihan anda: t

Terima kasih telah bermain!
```

## Penambahan Nilai

- Perunggu

```
=====
||Katak menemukan koin perunggu, nilai bertambah 10||
=====
```

- Perak

```
=====
||Katak menemukan koin perak, nilai bertambah 20||
=====
```

- Emas

```
=====
||Katak menemukan koin Emas, nilai bertambah 30 ||
=====
```

## Pengurangan Nilai

- Dimangsa Aves

```
=====
||Katak dimakan Aves, nilai berkurang 5      ||
=====
```

- Dimangsa Serpentes

```
=====
||Katak dimakan Serpentes, nilai berkurang 10      ||
=====
```

- Dimangsa Aligator

```
=====
||Katak dimakan Aligator, nilai berkurang 15      ||
=====
```



**Output jika tidak menemukan monster maupun koin**

```
=====
||Katak tidak menemukan apapun      ||
=====
```

**Output jika menginput diluar angka 1, 2, 3, 4, 5**

```
=====
||Katak berada di kotak ke [160]
||Nilai anda: [585]                      ||
=====
||1. Lompat 1 kotak                      ||
||2. Lompat 2 kotak                      ||
||3. Mundur 1 kotak                      ||
||4. Mundur 2 kotak                      ||
||5. Keluar                             ||
=====
222
=====
||Input tidak valid. Masukkan angka antara 1 hingga 5 ||
=====
Pilihan tidak valid.
```

## Pencapain Game Katak

- Bad

	Katak Menang	
	nilai Akhir	
	120	
	Posisi Katak	
	10	
	Pencapaian	
	Katak Bad	

- Good

	Katak Menang	
	nilai Akhir	
	505	
	Posisi Katak	
	71	
	Pencapaian	
	Katak Good	

- Excellent

	Katak Menang	
	nilai Akhir	
	1245	
	Posisi Katak	
	299	
	Pencapaian	
	Katak Excellent	