

# MILESTONE 1

**Kelompok:** *gammanormids*

**Kelas:** *K-02*

**List Anggota Kelompok:**

1. *Azmi Mahmud Bazeid - 13522109*
2. *Nyoman Ganadipa Narayana - 13522066*
3. *Randy Verdian - 13522067*
4. *Emery Fathan Zwageri - 13522079*

## PROGRESS

### 1. COMPLETED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)

### 2. ONGOING TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	Initiating	13522067

### 3. UNSTARTED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	Map	13522109
2.	Perintah (End Turn, Draft)	13522109
3.	Perintah (Move, Attack, Risk)	13522079
4.	Wilayah	13522066

5.	Player	13522066
----	--------	----------

## RANCANGAN FAKTA

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1.	jumlah_tentara_awal(2, 24) jumlah_tentara_awal(3, 16) jumlah_tentara_awal(4, 12)	Jumlah tentara awal didistribusikan berdasarkan jumlah pemain yaitu 12, 16, atau 24
2.	nama(Kode, Nama)	Kode akan diganti dengan semua kode yang ada, dan Nama akan diganti dengan objek konstan yang mengikuti
3.	tetangga(Kode, List)	Setiap Kode memiliki List tetangganya
4.	benua(Kode, Benua)	Setiap Kode dipasangkan dengan sebuah Benua.

## RANCANGAN RULE

No	Rule	Deskripsi
1.	jumlah_pemain(Min, Max)	Jumlah pemain ditentukan dengan minimal 2 orang dan maksimal 4 orang
2.	giliran_pemain(Giliran, UrutanPemain)	Urutan pemain ditentukan dengan orang yang mendapatkan dadu lebih besar memiliki giliran terlebih dahulu
3.	pembagian_wilayah(Pemain, Wilayah)	Setiap pemain secara bergantian memilih wilayah yang dikuasainya
4.	pembagian_tentara_manual(Pemain, Wilayah, Jumlah), pembagian_tentara_otomatis(Pemain)	Pembagian tentara di wilayah yang dikuasai dengan pembagian manual atau otomatis
5.	move(X1,X2,Y)	Memindahkan X1 ke X2 sebanyak Y dengan syarat sisa tentara X1 lebih dari 1
6.	attack	Perintah untuk menyerang jika tidak ada gencatan senjata

7.	jumlah_tentara(Wilayah, Tentara)	Jumlah tentara belum pada tentara
----	----------------------------------	-----------------------------------