

Tugas Besar Pemrograman Berorientasi Objek - Milestone 1

Pembagian Tugas Anggota Kelompok

IF2010 - K02 - Pemrograman Berorientasi Objek



Disusun oleh:

Muhammad Fariz Difa'urrahman	18224028
Muhammad Syauqi Azizi	18224046
R. Athalla Ananda Putra	18224060
Francis Galton	18224072

Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi

Sekolah Teknik Elektro dan Informatika

Institut Teknologi Bandung

2025

Pembagian Tugas

Nama Lengkap - NIM	Deskripsi Tugas
Muhammad Fariz Difa'urrahman - 18224028	<ul style="list-style-type: none">- Merancang struktur paket View pada Class Diagram (GameWindow, GamePanel, MenuPanel, AssetManager).- Merancang struktur paket Controller menggunakan <i>Command Pattern</i> (InputHandler, Command Interface).- Mendefinisikan hubungan <i>Observer Pattern</i> antara GamePanel (Observer) dan GameEngine (Subject).- Mendefinisikan struktur Controller pada dokumen- Merancang penerapan <i>State Pattern</i> pada Chef (Idle, Moving, Dashing, Throwing).- Mendefinisikan Chef Logic pada dokumen- Melakukan formatting dokumen
Muhammad Syauqi Azizi - 18224046	<ul style="list-style-type: none">- Merancang struktur inti Model Core pada Class Diagram, khususnya kelas GameEngine (Singleton) dan GameState.- Mendefinisikan Model Core pada dokumen- Merancang struktur sistem Order & Recipe untuk logika pencocokan pesanan.- Mendefinisikan Model Core pada dokumen- Merancang kelas Position & Direction untuk fitur movement.- Merancang struktur Utility untuk fungsi pendukung mekanik gameplay- Membuat Bab 1 pada dokumen

R. Athalla Ananda Putra - 18224060	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang struktur hierarki Item (Ingredient, KitchenUtensil, Dish, Plate, CookingUtensil). - Merancang struktur Cooking Device (BoilingPot, FryingPan, Oven) - Merancang Factory Classes pada Items & Interfaces - Mendefinisikan Items & Interfaces pada dokumen - Mengintegrasikan seluruh komponen diagram dari anggota lain menjadi satu kesatuan diagram final. - Melakukan formatting dokumen - Membuat Bab 2 pada dokumen
Francis Galton - 18224072	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang struktur hierarki Tile (Wall, Walkable, Station) dan WorldMap. - Merancang struktur Map Builder (Builder Pattern), (MapDirector, MapBuilder, PastaRandomMapBuilder) untuk membangun peta permainan - Merancang penerapan <i>Builder Pattern</i> untuk Random Map Generator pada Class Diagram. - Mendefinisikan Map Builder pada dokumen - Mendefinisikan Tile System pada dokumen - Mendefinisikan struktur Generics pada kelas Storage<T> dan validasi Stasiun Masak. - Menyiapkan Repository GitHub dan struktur folder awal.

Lampiran
Moments of Meeting
Asistensi Milestone 1

Hari	Kamis	Tanggal	20 November 2025
Kelas	02	Kelompok	K
Waktu	20.00	Tempat	Google Meet
Anggota Kelompok	NIM	Nama	
	18224028	Muhammad Fariz Difa'urrahman	
	18224046	Muhammad Syauqi Azizi	
	18224060	R. Athalla Ananda Putra	
	18224072	Francis Galton	
Nama Asisten	Iki		

Hasil Asistensi		
No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Untuk pembuatan dokumen bagaimana?	Nanti dimasukan class diagramnya lalu dijelasin tiap class yang ada dan methodnya bagaimana
2	Bagaimana Struktur diagram yang sudah dibuat?	Sudah baik dan sudah mencakup keseluruhan spesifikasi
3	Kalau kedepannya ada perubahan gimana?	Gapapa, M1 ini dirancang biar nanti ada gambaran saat implementasinya bagaimana
4.	Kalau misal di M1 ini sudah mendefine 5 design pattern namun saat pengimplementasiannya tidak tercapai bagaimana? Apakah akan ada pengurangan nilai?	Untuk perubahan tidak apa" dan nanti akan ada penyesuaian lagi
5.	Lebih cocok pake abstract factory atau	Factory aja, karena Factory itu

	factory aja?	mengabstraksi pembuatan suatu objek. Sementara abstract factory itu dia level lebih kompleks dari factory, dia bisa solve problem ketika suatu sistem punya beberapa factory dan penentuan implementasi creationnya dipengaruhi situasi tertentu.
--	--------------	---

