

# **I Got Scammed By My Client And Have to Restart My Life As A Farmer**

**“A Farmer’s Life is Not That Bad, I Think”**

## ***Final Deliverables***

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Besar IF2121 Logika Komputasional

Semester I 2021/2022



Disusun oleh

Gerald Abraham Sianturi	13520138
Steven Gianmarg H. Siahaan	13520145
Fikri Ihsan Fadhiilah	13520148
Atabik Muhammad Azfa Shofi	13520159
Daffa Romyz Aufa	13520162

**TEKNIK INFORMATIKA**

**INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG**

**BANDUNG**

**2021**

# DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b>	<b>2</b>
<b>BAB I COMMANDS</b>	<b>3</b>
1.1 Command move (w, a, s, d)	3
1.2 Command map	3
1.3 Command status	3
1.4 Command help	3
1.5 Command Farming	3
1.5.1 Command dig	3
1.5.2 Command plant	3
1.5.3 Command harvest	3
1.6 Command Fishing	4
1.7 Command Ranching	4
1.8 Command Marketplace	5
1.8.1 Command buy	5
1.8.2 Command sell	5
1.9 Command sleep	5
1.10 Command Inventory	6
1.11 Command exit	6
<b>BAB III PEMBAGIAN KERJA</b>	<b>7</b>

# BAB I COMMANDS

## 1.1 Command move (w, a, s, d)

Command move digunakan untuk memindahkan pemain sebanyak 1 *tile* pada peta dengan arah atas, bawah, kiri, atau kanan. Jika pemain berada pada lokasi yang unik (seperti marketplace, ranch, farm, atau house), pemain dapat melakukan interaksi sesuai dengan fungsi yang valid lokasi yang unik tersebut. Dikarenakan belum ada teknologi terapung, pemain tidak bisa bergerak atau menempati tile danau dan hanya bisa memancing dari pinggiran danau.

- Command “w” berguna untuk memindahkan pemain 1 tile keatas.
- Command “a” berguna untuk memindahkan pemain 1 tile kekiri.
- Command “s” berguna untuk memindahkan pemain 1 tile kebawah.
- Command “d” berguna untuk memindahkan pemain 1 tile kekanan.

## 1.2 Command map

Command map digunakan untuk menampilkan peta default. Peta berisi posisi pemain, lokasi unik, dan tile special.

- P : Pemain
- # : Pinggiran peta (Pagar)
- M : *Marketplace*
- R : *Ranch*
- H : *House*
- Q : Tempat pengambilan *quest*
- o : *Tile air*
- = : *Digged tile*

## 1.3 Command status

Command status menampilkan kondisi player saat ini. Kondisi meliputi job, level, experience, level farming, experience farming, level fishing, experience fishing, level ranching, experience ranching, dan gold.

## 1.4 Command help

Command help menampilkan panduan yang bisa membantu player. Berisi list command yang bisa digunakan player untuk menjalankan game.

## 1.5 Command Farming

### 1.5.1 Command dig

Command dig digunakan untuk mengubah tile biasa menjadi digged tile. Pada digged tile ini player dapat melakukan aksi plant. Command bisa digunakan saat player tidak berada pada lokasi unik atau tile spesial.

### 1.5.2 Command plant

Command plant digunakan untuk menanam bibit. Player hanya akan bisa menanam ketika memiliki setidaknya satu seed dalam inventory. Aksi plant hanya bisa dilakukan jika player berada pada digged tile.

Bibit yang dapat ditanam sebagai berikut

- Corn Seed
- Potato Seed
- Tomato Seed

### 1.5.3 Command harvest

Command harvest digunakan untuk memanen tanaman yang sudah matang. Setiap jenis tanaman memiliki waktu yang berbeda-beda untuk mencapai kematangan. Player hanya bisa melakukan panen pada tanaman yang waktu untuk mencapai kematangan sudah habis dan player berada pada digged tile tanaman tersebut.

Waktu tumbuh tanaman sebagai berikut

- Corn : 3 hari
- Potato : 4 hari
- Tomato : 2 hari

Setiap kali player melakukan aksi harvest, experience farming akan bertambah tergantung jenis tanaman yang dipanen. Setelah experience farming melebihi suatu batas maka level farming akan bertambah. Semakin tinggi level farming, semakin berkemungkinan untuk mendapatkan tanaman jamak.

Experience yang didapat dari tanaman sebagai berikut

- Corn : 25 farming exp
- Potato : 40 farming exp
- Tomato : 15 farming exp

Efek level farming sebagai berikut.

- Level 1: 10 % double crop
- Level 2: 15 % double crop
- Level 3: 20 % double crop
- Level 4: 25 % double crop, 5 % triple crop
- Level 5: 25 % double crop, 10 % triple crop

## 1.6 Command Fishing

Command fish digunakan untuk melakukan aksi memancing. Aksi ini hanya bisa dilakukan jika player berada di sekitar tile air. Saat melakukan aksi fishing, player berkemungkinan untuk mendapatkan ikan atau tidak mendapatkan apa-apa. Setiap kali player melakukan aksi fishing, experience fishing akan bertambah tergantung hasil pancingan. Setelah experience fishing melebihi suatu batas maka level fishing akan bertambah. Semakin tinggi level fishing, semakin berkemungkinan untuk mendapatkan ikan dan ikan yang berkualitas.

Ikan yang dapat dipancing sebagai berikut

- Catfish
- Salmon
- Tuna

Kemungkinan hasil pancingan player sebagai berikut

Level 1:	Level 2:	Level 3:	Level 4:	Level 5:
None : 50%	None : 45%	None : 40%	None : 30%	None : 25%
Catfish : 50%	Catfish : 40%	Catfish : 40%	Catfish : 40%	Catfish : 40%
Salmon : 0%	Salmon : 15%	Salmon : 20%	Salmon : 25%	Salmon : 25%
Tuna : 0%	Tuna : 0%	Tuna : 0%	Tuna : 5%	Tuna : 10%

Experience yang didapat dari hasil tangkapan sebagai berikut

- None : 10 fishing exp
- Catfish : 20 fishing exp
- Salmon : 35 fishing exp
- Tuna : 50 fishing exp

## 1.7 Command Ranching

### 1.7.1 Command ranch

Command ini hanya bisa dipakai pada koordinat lokasi Ranch. Jika perintah ini dijalankan, user akan diminta memilih hewan yang akan coba diambil hasil ternaknya. Ada tiga pilihan hewan, yakni *chicken*, *cow*, dan *sheep*. *Chicken* menghasilkan telur atau *egg*, *cow* menghasilkan susu atau *milk*, dan *sheep* menghasilkan wol atau *wool*. Hasil ternak akan bertambah tiap satuan waktu tertentu bergantung pada LvlRanch, berikut detailnya:

Level 1 ranch, 1 telur, 1 susu, 1 wol tiap 5 hari untuk 1 sapi, 1 ayam, dan 1 domba. Untuk level 2, tiap 4 hari, seterusnya hingga level maksimal 5, yaitu tiap 1 hari. Duplikasi akan terus ada seiring pertambahan jumlah sapi, ayam, dan domba. Jika masukan salah, tidak akan memproses apapun kecuali menampilkan kepada *user* bahwa hewan yang dipilih tidak ada.

Setiap hewan yang dieksploitasi, akan terjadi penambahan *exp* atau *experience*, baik *exp* khusus *ranching* dan *exp player* secara umum. Pengambilan atau eksploitasi akan menambah *exp*, telur sejumlah 20 *exp*, susu sejumlah 30 *exp*, dan wol sejumlah 35 *exp*, berlaku kelipatan.

## 1.8 Command Marketplace

### 1.8.1 Command buy

Command buy digunakan untuk membeli barang di marketplace. Player bisa menggunakan command buy saat berada pada lokasi marketplace. Barang yang dapat dibeli adalah bibit untuk farming, upgrade equipment, dan ternak. Player bisa membeli barang ketika gold yang dimiliki cukup.

Daftar harga sebagai berikut

- Corn Seed: 75 Gold
- Potato Seed: 150 Gold
- Tomato Seed: 100 Gold
- Chicken : 750 Gold
- Cow : 1500 Gold
- Sheep : 2000 Gold
- Level 2 Shovel : 750 Gold
- Level 2 Fishing Rod : 750 Gold
- Level 3 Shovel : 2000 Gold
- Level 3 Fishing Rod : 2000 Gold

### 1.8.2 Command sell

Command sell digunakan untuk melakukan penjualan barang di marketplace. Player bisa menggunakan command sell saat berada pada lokasi marketplace. Barang yang dapat dijual adalah tanaman, produk hewan, dan ikan.

Daftar harga sebagai berikut

- Corn : 100 Gold
- Potato : 300 Gold
- Tomato : 200 Gold
- Egg : 100 Gold
- Milk : 400 Gold
- Wool : 750 Gold
- Catfish : 75 Gold
- Salmon : 150 Gold
- Tuna : 250 Gold

## 1.9 Command sleep

Command sleep berhubungan dengan mekanisme waktu yang telah diimplementasikan. Player dapat melakukan aktivitas dalam 1 hari dari pukul 6 sampai pukul 22. Command move, dig, plant, harvest, fish, ranching akan menambah waktu. Ketika waktu menunjukkan pukul 22 maka aksi dig, plant, harvest, fish, buy, sell, mengumpulkan produk hewan tidak dapat dilakukan. Hal ini memaksa player untuk kembali ke house dan sleep ke hari berikutnya. Command ini hanya bisa digunakan pada lokasi unik house. Setelah tidur, hari akan bertambah satu dan jam akan menunjukkan pukul 6.

Player harus memiliki 20.000 Gold dalam jangka waktu 1 tahun atau 365 hari. Jika player pada hari ke-365 belum memiliki Gold kurang dari 20.000 dan melakukan aksi sleep maka player gagal dan game akan

masuk fail state.

### **1.10 Command Inventory**

Command inventory digunakan untuk menampilkan inventory player. Command Throw Item digunakan untuk membuang item dari inventory. Inventory digunakan untuk menyimpan barang dan equipments tidak terpakai yang didapatkan oleh pemain dari semua aktivitas yang ada. Pemain hanya dapat menyimpan 100 buah item di dalamnya.

### **1.11 Command exit**

Command exit digunakan untuk keluar dari program.

### **BAB III PEMBAGIAN KERJA**

Nama – Nim	Kontribusi
Gerald Abraham Sianturi 13520138	Mekanisme Ranching
Steven Gianmarg H. Siahaan 13520145	Mekanisme Farming
Fikri Ihsan Fadhiilah 13520148	Mekanisme Quest, Mekanisme Marketplace
Atabik Muhammad Azfa Shofi 13520159	Mekanisme Fishing
Daffa Romyz Aufa 13520162	Mekanisme Waktu, Mekanisme House, Mekanisme Level