

**Laporan**

**Tugas Besar Logika Komputasional – IF2121**

**A Programmer Is Born In New Isekai**

**(Genshin Sekai)**

**“Gacha, Your Way To New Waifu”**



**Anggota Kelompok :**

**Jesica / 13519011**

**Rhea Elka Pandumpi / 13519047**

**Giovani Anggasta / 13519155**

**Afifah Fathimah Qur'ani / 13519183**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG**

**2020**

## Command

### File : battle.pl

1. **startbattle**  
Berfungsi untuk memulai *battle*.
2. **startnow**  
Memasukkan status yang sudah dimiliki *player* untuk status *battle*.
3. **enemyfound**  
Tampilan untuk memilih memulai permainan atau kabur.
4. **run**  
Mengacak antara dua angka 0 dan 1, untuk menentukan apakah bisa kabur atau tidak.
5. **runluck**  
Apabila diperoleh angka 0, maka tidak bisa kabur. apabila diperoleh angka 1, maka bisa kabur.
6. **use\_potion**  
Menggunakan *potion* untuk menambah *health*.
7. **startfight**  
Memulai pertarungan (opsi selain *run*).
8. **fight**  
Digunakan setelah pertarungan sudah berlangsung.
9. **attack**  
Memberikan dua opsi untuk menyerang musuh (dengan/tanpa alat).
10. **justattack**  
Opsi *attack* tanpa alat.
11. **use(W)**  
Menggunakan alat untuk *attack*.
12. **showinventory**  
Menampilkan semua *equipment* yang dimiliki pemain.

**13. special\_attack**

Opsi untuk *special attack* dengan kemungkinan *attack* lebih tinggi, penggunaannya di-*random* antara bisa atau tidak.

**14. specialattack\_able**

*Special attack* dapat digunakan apabila dari angka yang dirandom diperoleh 0.

**15. enemyattack**

*Turn* musuh untuk menyerang.

**16. check\_enemydead**

Mengecek apakah *enemy* sudah mati (*health* < 0).

**17. checkattackenemy**

Mengecek *attack enemy*.

**18. check\_playerdead**

Mengecek apakah pemain sudah mati.

**19. quest\_end**

*Enemy* sudah mati dan *quest* selesai.

**20. checkattack**

Mengecek apakah *attack player* sudah habis atau tidak, kemudian mengecek *weapon*.

**21. checkweapon**

Apabila *weapon* masih ada ketika *attack* habis, maka masih bisa digunakan. Akan tetapi, bila *weapon* juga sudah tidak ada, maka *enemy* tidak dapat dibunuh sehingga pemain kalah.

**22. proceed**

Melanjutkan *turn enemy* tanpa *defense*.

**23. showdefense**

Menunjukkan *armour* yang dimiliki *player*.

**24. usea**

Menggunakan *armour* (apabila ada).

## File : enemy.pl

### 1. **decide**

Berfungsi untuk melakukan *assert* fakta enemy yang akan dilawan saat *battle*.

### 2. **random\_enemy**

Berfungsi untuk menghasilkan *enemy* secara acak untuk di lawan player saat *battle*. Selain itu *command* ini juga berfungsi untuk menampilkan status *enemy* yang akan dilawan oleh *player*. Status yang ditampilkan berupa level, health, attack dan defense.

### 3. **capitalize\_enemy\_name**

Command ini berfungsi untuk menampilkan nama enemy dengan huruf kapital. Contohnya untuk enemy goblin maka akan ditampilkan menjadi GOBLIN.

### 4. **initBoss**

Berfungsi untuk melakukan *assert* atau memasukkan fakta boss. Dengan parameter sebagai berikut, boss(Level, Health, Attack, Defense).

### 5. **generate\_boss**

Berfungsi untuk meng-*generate* boss. Command ini juga akan memanggil command *initBoss*, kemudian menampilkan status boss berupa level, health, attack dan defense ke layar.

## File : inventory.pl

### 1. **inventory\_swordman**

Merupakan fakta dari *inventory* milik character swordman beserta jumlah dan besar potion, attack, atau defense masing-masing barang yang ada pada *inventory*.

Inventory milik swordman berisi health potion, wooden sword, wooden armor, king sword, iron armor, dan king armor.

### 2. **inventory\_archer**

Merupakan fakta dari *inventory* milik character archer beserta jumlah dan besar potion, attack, atau defense masing-masing barang yang ada pada *inventory*.

Inventory milik archer berisi health potion, wooden bow, wooden armor, iron bow, dan steel bow.

### 3. **inventory\_sorcerer**

Merupakan fakta dari *inventory* milik character sorcerer beserta jumlah dan besar potion, attack, atau defense masing-masing barang yang ada pada *inventory*.

Inventory milik sorcerer berisi health potion, magic book, wooden armor, dan magic robe.

### 4. **addToInventory**

Berfungsi untuk menambahkan barang yang dibeli pada shop atau yang didapatkan ke dalam *inventory* sesuai dengan character/job.

### 5. **delFromInventory**

Berguna untuk menghapuskan barang yang ada pada inventory apabila telah digunakan.

#### 6. **show\_inventory**

Berguna untuk menampilkan inventory dari character yaitu equipment, armor, dan health potion. Command ini akan dimasukkan pada command inventory pada main.pl sehingga untuk memanggil command ini harus menggunakan command inventory.

### File : level.pl

#### 1. **addExp**

Memiliki 4 parameter yaitu Job, Level, PlusExp, Naik. Command ini berfungsi untuk menambahkan exp pemain sekaligus memeriksa apakah exp yang dimiliki pemain sudah cukup untuk naik ke level berikutnya atau belum. Apabila exp sudah mencukupi maka Naik akan bernilai 1 yang menandakan *true*, sedangkan jika belum mencukupi maka Naik akan di-assign dengan 0 yang menandakan *false*.

#### 2. **naikStat**

Command ini merupakan lanjutan dari command addExp sehingga di dalam command ini juga akan memanggil addExp. Ketika terdeteksi player mengalami kenaikan level maka *stat player(health, attack, defense) & gold* akan ditambahkan.

### File : main.pl

#### 1. **start**

Berfungsi untuk memulai permainan dan akan menampilkan tampilan awal *game* dan panduan untuk bermain *game*. Apabila command start tidak dijalankan maka command lain tidak dapat berfungsi. Setelah tampilan awal *game* dan panduan untuk bermain *game* muncul, maka pemain dapat memilih *character/job*. Setelah itu command lain pada game baru dapat dijalankan.

#### 2. **quit**

Berfungsi untuk keluar dari *game*. Apabila command quit dijalankan program akan langsung keluar dari prolog.

#### 3. **help**

Berfungsi untuk menampilkan panduan pada *game*.

#### 4. **inventory**

Berfungsi untuk menampilkan inventory dari pemain sesuai dengan *character/job* yang dipilih.

#### 5. **status**

Berfungsi untuk menampilkan *current status* pemain.

**File : map.pl**

**1. mulai**

Berisi fakta-fakta yang point koordinat dimana pagar, dan lokasi-lokasi penting seperti quest, dungeon, dan store.

**2. borderatas**

Sebagai penanda garis atas peta.

**3. borderbawah**

Sebagai penanda garis bawah peta.

**4. borderkiri**

Sebagai penanda garis kiri peta.

**5. borderkanan**

Sebagai penanda garis kanan peta.

**6. printpeta**

Untuk memberikan output atau write bentuk keseluruhan peta dari fakta-fakta yang telah disebutkan di rule-rule diatasnya.

**7. map**

Yaitu command yang bisa dipanggil dari main.pl untuk melihat map, dan melihat legends atau keterangan dari icon-icon di map.

**8. w**

Command yang digunakan untuk memindahkan player satu tile ke atas.

**9. a**

Command yang digunakan untuk memindahkan player satu tile ke kanan.

**10. s**

Command yang digunakan untuk memindahkan player satu tile ke bawah.

**11. d**

Command yang digunakan untuk memindahkan player satu tile ke kanan.

**12. appear**

Rule untuk menghitung kemungkinan kemunculan enemy selama player melakukan perpindahan tempat di map. Apabila muncul enemy, akan memanggil rule untuk memulai battle mechanism, tetapi bila tidak muncul enemy maka akan memanggil rule 'nothing' dibawah ini.

**13. nothing**

Rule untuk mengecek apakah tile yang diinjak player merupakan lokasi penting seperti store, quest, dungeon, atau bukan merupakan lokasi penting. Selanjutnya akan memanggil rule yang berhubungan dengan lokasi player.

## **File : player.pl**

### **1. char\_swordman**

Merupakan fakta dari *swordman* yang berisi job, level, health, attack, defense, exp, dan gold dari *swordman*.

### **2. char\_archer**

Merupakan fakta dari *archer* yang berisi job, level, health, attack, defense, exp, dan gold dari *archer*.

### **3. char\_sorcerer**

Merupakan fakta dari *sorcerer* yang berisi job, level, health, attack, defense, exp, dan gold dari *sorcerer*.

### **4. choose\_character**

Berfungsi untuk memilih *character* pada *game*. Terdapat tiga *character* yaitu *swordman*, *archer*, dan, *sorcerer*. Command ini akan dimasukkan pada command start pada main.pl sehingga untuk menjalankannya harus menjalankan command start.

### **5. player\_place**

Berfungsi untuk meletakkan pemain pada posisi pertama pada *map*.

### **6. player\_status**

Berfungsi untuk menampilkan status dari pemain ke layar. Status dari pemain yaitu job, level, health, attack, defense, exp, dan gold. Command ini akan dimasukkan pada command status pada main.pl sehingga untuk menjalankannya harus menjalankan command status.

## **File : shop.pl**

Di dalam file ini terdapat beberapa fakta *equipment* yang merupakan list dari hasil *gacha* yang mungkin diperoleh. Command-command yang ada di dalam file ini antara lain :

### **1. shop\_header**

Berfungsi untuk menampilkan tulisan shop dalam bentuk *ascii art*.

### **2. shop1**

Berfungsi untuk menampilkan menu toko yang terdiri dari 2 opsi yaitu melakukan *equipment gacha* atau membeli *health potion*. Command ini juga akan menerima input dari user berupa angka 1 atau angka 2 yang nantinya akan di *pass* ke command *number\_menu*.

### 3. **number\_menu**

Berfungsi untuk membaca angka yang dimasukkan pada saat *command* shop1 dipanggil. Kemudian angka tersebut akan divalidasi. Apabila angka yang dimasukkan tidak sesuai maka akan ditampilkan pesan *error*. Setelah itu akan dicek terlebih dahulu apakah gold yang dimiliki user cukup untuk melakukan transaksi. Apabila gold cukup maka proses akan dilanjutkan dengan memanggil *command* gacha dan juga input. Namun apabila gold yang dimiliki user tidak mencukupi maka akan ditampilkan pesan bahwa gold kurang.

### 4. **gacha**

Command ini berfungsi untuk melakukan gacha atau *me-random equipment* yang akan diperoleh oleh user ketika user memilih opsi *gacha* pada *command* shop1.

### 5. **input**

Command ini berfungsi untuk meng-*update* fakta *inventory* yang dimiliki oleh player. Apabila *inventory* player belum penuh maka akan ditambahkan item baru hasil transaksi di shop.

### **File : startermap.txt**

Tidak digunakan di dalam program, hanya sebagai gambaran kondisi awal map.



## Eksekusi Program

Berikut ini tampilan program setelah memasukkan command pertama “start.”

[illegible][illegible]

*Gambar 1.1 Command start*

Kemudian klik space untuk memunculkan pilihan job, dan masukan input pilihan job. Dimisalkan memilih job pertama.

```
true ? ;
Welcome to GENSHIN ADVENTURE. Choose your character
1. Swordman
2. Archer
3. Sorcerer
1.

Welcome to the adventure, Swordman!
You got a Wooden Sword, Wooden Armor, and 5 Health Potion
Lets finish the job!

(203 ms) yes
| ?-
```

*Gambar 1.2 Memilih character No.1 (swordman)*

```
true ? ;
Welcome to GENSIN ADVENTURE. Choose your character
1. Swordman
2. Archer
3. Sorcerer
2.

Welcome to the adventure, Archer!
You got a Wooden Bow, Wooden Armor, and 5 Health Potion
Lets finish the job!

(1 ms) yes
```

*Gambar 1.3 Memilih character No. 2 (archer)*

```

true ? ;
Welcome to GENSHIN ADVENTURE. Choose your character
1. Swordman
2. Archer
3. Sorcerer
3.

Welcome to the adventure, Sorcerer!
You got a Magic Book, Wooden Armor, and 5 Health Potion
Lets finish the job!

(1 ms) yes

```

*Gambar 1.4 Memilih character No. 3 (sorcerer)*

Untuk melihat status setelah memilih job, masukkan commad “status.”. Command status setelah memilih job merupakan status ketika belum melakukan battle apapun sehingga akan muncul seperti gambar dibawah

```

| ?- status.
Your current status :

Job : swordman
Level : 1
Health : 1000/1000
Attack : 100
Defense : 90
EXP : 0/300
Gold : 1000

yes
| ?- |

```

*Gambar 1.5 Current status sebelum melakukan battle dari Swordman*

```

| ?- status.
Your current status :

Job : sorcerer
Level : 1
Health : 1000/1000
Attack : 105
Defense : 80
EXP : 0/300
Gold : 1000

yes _

```

*Gambar 1.6 Current status sebelum melakukan battle dari Sorcerer*

```
| ?- status.
Your current status :

Job : archer
Level : 1
Health : 1000/1000
Attack : 110
Defense : 85
EXP : 0/300
Gold : 1000
```

```
yes _
```

*Gambar 1.7 Current status sebelum melakukan battle dari Archer*

Program menampilkan items yang anda miliki setelah memasukkan command “inventory.”. Gambar dibawah merupakan command inventory sebelum melakukan shop sehingga baru terdapat beberapa barang yang sudah didapat diawal *game*.

```
| ?- inventory.
This is your inventory :

0 king_sword
1 wooden_sword
0 king_armor
0 iron_armor
1 wooden_armor
5 health_potion

(16 ms) yes
| ?-
```

*Gambar 1.8 Inventory dari Swordman sebelum melakukan shop*

```
| ?- inventory.
This is your inventory :

0 steel_bow
0 iron_bow
1 wooden_bow
1 wooden_armor
5 health_potion

yes
```

*Gambar 1.9 Inventory dari Archer sebelum melakukan shop*

```
| ?- inventory.
This is your inventory :

0 magic_robe
1 magic_book
1 wooden_armor
5 health_potion

yes _
```

*Gambar 1.10 Inventory dari Sorcerer sebelum melakukan shop*

Apabila lupa command-command apa saja yang dapat digunakan, dapat menggunakan “help.”

```
| ?- help.
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%                               GENSHIN ADVENTURE                               %
% 1.  start      : untuk memulai permainan                                     %
% 2.  map        : untuk menampilkan peta                                     %
% 3.  status     : untuk menampilkan kondisi terkini pemain                 %
% 4.  w          : gerak ke atas sebanyak 1 langkah                         %
% 5.  s          : gerak ke bawah sebanyak 1 langkah                         %
% 6.  a          : gerak ke kiri sebanyak 1 langkah                         %
% 7.  d          : gerak ke kanan sebanyak 1 langkah                        %
% 8.  shop       : untuk masuk ke shop                                       %
% 9.  help       : menampilkan bantuan                                       %
% 10. inventory  : menampilkan inventory pemain                            %
% 11. quit       : untuk keluar dari permainan                             %
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

(78 ms) yes
```

*Gambar 1.11 Command help*

Untuk memulai permainan, dapat membuka map untuk melihat lokasi-lokasi penting. Berikut ini tampilan pertama map apabila menggunakan command “map.”

```
| ?- map.
#####
#P-----#----#
#-----#--Q--#
#-----#----#
#-----##----#
#-----#----#
#-----##----#
#-----#----#
#-----#--S--#
#-----#----#
#-----#####
#-----#----#
#-----#--D--#
#-----#----#
#-----##----#
#-----#----#
#####
Keterangan :
  P = Player
  S = Store
  Q = Quest
  D = Dungeon Boss

(62 ms) yes
| ?- |
```

*Gambar 1.12 Tampilan awal peta jika dilakukan command map*

Ditampilkan keterangan lokasi-lokasi penting yaitu Quest, Store, dan Dungeon Boss. Untuk mengetahui fungsi lokasi-lokasi tersebut, player perlu melakukan perpindahan pada map menuju tile/titik tempat icon lokasi berada.

Player dapat bergerak menggunakan command “w.”, “a.”, “s.”, dan “d.”.

Apabila menginput “w” dan “a” dari posisi awal player di kiri atas map, maka akan didapat tampilan berikut

```
| ?- w.
Oops! You just collided with a barrier! Try moving another direction.

yes
| ?- |
```

*Gambar 1.13 Command w dengan kondisi menabrak pembatas*

```
| ?- a.
Oops! You just collided with a barrier! Try moving another direction.

yes
| ?- |
```

*Gambar 1.14 Command a dengan kondisi menabrak pembatas*

Berikut contoh perpindahan menggunakan “s” dan “d”

```
| ?- s.
You move South!
There is nothing in here

yes
| ?-
```

*Gambar 1.15 Command s*

```
| ?- d.
You moved east!

no
| ?-
```

*Gambar 1.16 Command d*

Setelah berpindah, untuk melihat lagi letak player pada map, dapat digunakan “map.”

```
| ?- map.
#####
#-----#-----#
#-P-----#--Q--#
#-----#-----#
#-----##-----#
#-----#-----#
#-----##-----#
#-----#-----#
#-----#--S--#
#-----#-----#
#-----#####
#-----#-----#
#-----#--D--#
#-----#-----#
#-----##-----#
#-----#-----#
#####
Keterangan :
  P = Player
  S = Store
  Q = Quest
  D = Dungeon Boss

(63 ms) yes
| ?-
```

*Gambar 1.17 Kondisi map ketika pemain sudah berpindah tempat*

Setelah player melakukan perpindahan dan lokasi player telah sama dengan lokasi quest, akan didapat tampilan

```
You are on the Quest Office  
Take your quest here!  
You got 3 slime  
4 goblin,  
4 wolf.
```

*Gambar 1.18 Tampilan player ketika di lokasi quest*

Maka player otomatis akan mendapatkan quest, dan ketika player melakukan perpindahan di map akan ada kemungkinan bertemu dengan musuh. Contohnya seperti ini

```
| ?- a.  
You move west  
You found an enemy!!!You found yourself a  
Enemy's Status  
  
SLIME  
Level : 3  
Health : 1800  
Attack : 180  
Defense : 90Write startnow.  
  
(47 ms) yes  
| ?-
```

*Gambar 1.19 Tampilan ketika pemain bertemu musuh di map*

Setelah mengikuti perintah untuk memasukkan command startnow, akan muncul tampilan

```
| ?- startnow.  
Fight like a knight, or run like a coward. Your choice.  
Choose.  
- startfight.  
- run.  
  
(47 ms) yes  
| ?- |
```

*Gambar 1.20 Command startnow ketika battle*

Apabila memilih untuk melawan musuh tersebut, masukkan command startfight

```
| ?- startfight.  
List of things you are able to do:  
- attack.  
- special_attack.  
- use_potion.  
  
yes  
| ?- |
```

*Gambar 1.21 Command startfight ketika battle*

Apabila memilih attack akan muncul

```
| ?- attack.  
> justattack. --- to proceed without equipments,  
> showinventory. --- if you want to use some to add your attack.  
  
(31 ms) yes  
| ?- |
```

*Gambar 1.22 Command attack ketika battle*

Jika player memilih showinventory, maka player akan membuka inventory dan menunjukkan items apa saja yang dimilikinya. Jika player tidak memiliki items yang dapat digunakan, maka player perlu memilih justattack, maka player akan melawan tanpa menggunakan equipment khusus untuk menambahkan tingkat attack nya. Maka akan ditampilkan

```
| ?- justattack.  
40 damage hits slime  
Nevertheless, slime used his 27 defense  
Its your enemys turn!  
Do you want to use defense or not?  
- showdefense.  
or else,  
- proceed.  
  
(31 ms) yes  
| ?-
```

*Gambar 1.23 Command justattack ketika battle*

Berikut ini contoh apabila menggunakan defense, apabila player memiliki item defense.

```
| ?- showdefense.  
Choose by writing usea(name)  
ARMOR NAME-AMOUNT  
wooden_armor-1  
  
(16 ms) yes  
| ?- usea(wooden_armor).  
Defense boosted, youre ready to go.  
BOOM!  
157 damage hits you  
Nevertheless, you used your 123 defense  
Your turn!  
List of things you are able to do:  
- attack.  
- special_attack.  
- use_potion.  
  
(16 ms) yes  
| ?-
```

*Gambar 1.24 Apabila digunakan item defense*

Apabila hasil akhir battle adalah player dikalahkan oleh musuh, ada dua kemungkinan. Kemungkinan pertama adalah player kehabisan attack atau kehabisan HP, sehingga salah satunya akan muncul tampilan

```
| ?- proceed.  
BOOM!  
15 damage hits you  
Nevertheless, you used your 31.130108446802733 defense  
Your turn!  
You cannot attack anymore. YOU LOSE.  
  
yes  
| ?-
```

*Gambar 1.25 Tampilan setelah melakukan battle*

Sedangkan apabila player menang (HP *enemy* menyentuh 0), akan ditampilkan tulisan bahwa *enemy* sudah kalah, dan *quest* akan berkurang.

```
|The enemy has fallen.Nice, now your quest is:  
2 slime  
4 goblin  
4  
wolf.  
END OF BATTLE!
```

Apabila player sampai di lokasi store, akan didapat tampilan

```
| ?- s.  
You move South!  
You are on the Store  
  
To access store, use command "shop."  
  
(16 ms) yes  
| ?-
```

*Gambar 1.26 Tampilan ketika pemain sampai pada shop*



untuk mengakses store dapat dilakukan dengan mengetikkan *command shop*. Kemudian akan muncul tampilan sebagai berikut

```
| ?- shop.
```

```
      dP
      88
.d8888b. 88d888b. .d8888b. 88d888b.
Y8ooooo. 88`  `88 88`  `88 88`  `88
      88 88      88 88.  .88 88.  .88
`88888P` dP      dP `88888P` 88Y888P`
                        88
Selamat datang di Miniso  dP
```

```
-----
```

#### I T E M   L I S T

```
1.Equipment Gacha.....1000 gold
2.Health potion.....500 gold
P.s Gacha beresiko zonk .....wkwwkwwk
```

```
-----
```

```
Your current gold is 1000
Input number menu(1/2) : 1.
```

```
Gotcha, a wooden_sword is ready to be yours!
Your remaining gold is 0
```

```
true ? ;
Do you need anything else? (y/n) : y.
```

*Gambar 1.27 Tampilan dari command shop dan jika dilakukan pilihan no. 1 yaitu membeli equipment gacha*

Akan ditampilkan informasi berupa gold yang dimiliki player, dan *list item* yang dapat dibeli. Misal dilakukan pembelian *equipment gacha* maka masukkan input angka '1.' yang diakhiri titik. Kemudian apabila *gacha* berhasil maka akan terdapat pesan bahwa *gacha* berhasil dan kemudian *equipment* yang diperoleh dari hasil *gacha* akan dimasukkan ke dalam *inventory player*. Lalu di bagian akhir akan ditampilkan pesan yang menanyakan apakah *player* ingin melanjutkan transaksi atau *exit* dari *shop*. Jika player memasukkan input selain 'n.' maka akan muncul kembali tampilan *shop* seperti awal.

Setelah pemain melakukan shop maka inventory dan juga status dari pemain akan berubah. Pada inventory akan bertambah barang yang dibeli dan pada status jumlah gold akan berkurang sesuai dengan harga barang pada shop yang dibeli. Berikut ini adalah contoh inventory dan status dari salah satu character (swordman) yang melakukan pembelian health potion pada shop.

```
| ?- inventory.  
This is your inventory :
```

```
0 king_sword  
1 wooden_sword  
0 king_armor  
0 iron_armor  
1 wooden_armor  
6 health_potion
```

yes

*Gambar 1.28 Tampilan command inventory ketika sudah membeli satu health potion dari shop. Dapat dilihat health potion bertambah menjadi 6.*

```
| ?- status.  
Your current status :
```

```
Job : swordman  
Level : 1  
Health : 1000/1000  
Attack : 100  
Defense : 90  
EXP : 0/300  
Gold : 500
```

yes

*Gambar 1.29 Tampilan command status ketika sudah membeli satu health potion dari shop. Dapat dilihat gold berkurang menjadi 500.*

Sedangkan bila player sampai di dungeon boss, akan ditampilkan

```
| ?- w.  
You move north  
You are on the Dungeon Boss  
  
You found yourself a  
Enemy's Status  
  
BOSS  
Level : 70  
Health : 8000  
Attack : 800  
Defense : 1000This will be the battle that determines your future...  
Write startnow.  
  
(62 ms) yes  
| ?- |
```

*Gambar 1.30 Tampilan ketika player sampai pada dungeon boss*

Pada *battle* dengan *boss*, akan ditampilkan tampilan yang mirip dengan *enemy*, hanya berbeda pada bagian nama dan jumlah *defense* dan *attack* yang bisa dikeluarkan oleh *boss*.

```
| ?- justattack.  
43 damage hits boss  
Nevertheless, boss used his 450 defense  
Its your enemys turn!  
Do you want to use defense or not?  
- showdefense.  
or else,  
- proceed.
```

Gambar 1.31 Tampilan ketika player melawan boss

```
BOOM!  
281 damage hits you  
Nevertheless, you used your 5 defense  
Your turn!  
List of things you are able to do:  
- attack.  
- special_attack.  
- use_potion.
```

Gambar 1.32 Tampilan ketika player melawan boss.

```
YOU SUCCESSFULLY WON THE GAME.
```

Gambar 1.33 Tampilan ketika pemain memenangkan permainan.

Apabila pemain menang dari *boss*, maka akan muncul tulisan bahwa pemain menang dan *game* akan keluar.

Apabila pemain ingin keluar dari game maka dapat menggunakan command “quit.”. Berikut ini adalah gambar dari eksekusi command quit.

```
| ?- quit.  
(base) gea@Giovanis-MacBook-Pro ~ %
```

Gambar 1.34 Command quit.

## **Pembagian Tugas**

Jesica / 13519011 : enemy.pl, shop.pl  
Rhea Elka Pandumpi / 13519047 : battle.pl, quest.pl  
Giovani Anggasta / 13519155 : main.pl, inventory.pl, player.pl  
Afifah Fathimah Qur'ani / 13519183 : map.pl