

## 1 Identitas Kelompok

Anggota:                    **NIM/Nama** 13515035 / Oktavianus Handika

**NIM/Nama** 13515065 / Felix Limanta

**NIM/Nama** 13515077 / Rionaldi Chandraseta

**NIM/Nama** 13515113 / Holy Lovenia

## 2 Tentang Dokumen

Dokumen ini berisi rencana perubahan/penambahan sesuai dengan Change Request yang disampaikan terhadap tugas VirtualZoo yang dirilis tanggal 17 Februari 2017.

## 3 Hasil Perubahan

Akibat Change Request tersebut, selain mengembangkan Tugas Virtual Zoo seperti semula (yang dinamakan VZ01), harus dibuat versi-versi lain sebagai berikut:

No Rilis	Deskripsi Umum Rilis	Deskripsi Umum Perubahan
VZ01	<p>Membuat program berorientasi objek yang merepresentasikan <i>Virtual Zoo Universe</i>.</p> <p>Membuat kelas <i>driver</i> yang akan menginisiasikan <i>Virtual Zoo</i> yang dirancang.</p> <p>Driver direalisasikan sebagai sebuah menu berbasis teks yang memberikan menu pilihan kepada pengguna sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Display Virtual Zoo</li></ol> <p>Jika pengguna memilih menu ini, program akan menampilkan Zoo di atas layar dengan memanfaatkan method render. Untuk membatasi luas bidang yang akan ditampilkan, pengguna diminta memasukkan koordinat atas-kiri, dan bawah-kanan.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. "Tour Virtual Zoo"</li></ol> <p>Jika pengguna memilih menu ini, program akan secara acak memilih salah satu Entrance, kemudian membuat sebuah</p>	<p>Driver mengakomodasi perubahan-perubahan terhadap kelas yang ada pada VZ02.</p> <p>Berdasarkan informasi lokasi hewan, posisi hewan-hewan yang berada pada layar ditampilkan pada tampilan Zoo.</p> <p>Terdapat penambahan menu yang berfungsi untuk menghitung berapa banyak makanan (daging dan sayuran) yang dikonsumsi oleh semua hewan di dalam Virtual Zoo setiap harinya.</p>

	<p>jalur tour yang dilalui pengunjung. Untuk setiap Cell yang dilalui oleh pengunjung, program menampilkan serangkaian <i>experience</i> yang akan dialami pengunjung pada Cell itu berdasarkan interaksi dengan hewan-hewan yang ada di setiap Cage yang bersinggungan dengan Cell tersebut. Algoritma pemilihan jalur <i>tour</i> dapat dilakukan dengan cara memilih nextCell (bertipe Road) yang bersinggungan dengan <i>current</i> Cell yang belum pernah dikunjungi sebelumnya. Jika ada lebih dari satu Cell bertipe Road yang dapat dipilih, maka pilihlah secara acak. Penelusuran akan berhenti saat sudah tidak ada lagi Road yang dapat dipilih, atau telah mencapai Cell bertipe Exit.</p>	
VZ02	Permintaan / penambahan tugas seperti yang tertera pada spesifikasi	Belum ada

## 4 Rencana Perubahan

Bagian ini berisi detail perubahan yang dilakukan terhadap kelas-kelas dan program utama

### 4.1 Rilis VZ02

Request #	Deskripsi Rinci Perubahan	Deskripsi Dampak Perubahan	Kelas yang diubah	Rencana Pelaksanaan
VZ02-01	Ada hewan yang dapat hidup di lebih dari satu jenis habitat	Kelas hewan riil dapat mewarisi lebih dari satu habitat	Kelas hewan riil	02/03/17
VZ02-02	Ada hewan yang liar sehingga berbahaya bila dicampur bersama dengan hewan-hewan tertentu	Kelas hewan abstrak memiliki atribut apakah hewan tersebut liar atau tidak, juga himpunan hewan musuhnya. Jika liar, maka himpunan hewan yang tidak dapat berada satu <i>cage</i> dengan hewan	Kelas hewan abstrak Kelas hewan riil	03/03/17

		tersebut akan didefinisikan pada kelas hewan riil.		
VZ02-03	Hewan digolongkan berdasarkan jenis makanannya (karnivora, herbivora, omnivora)	Dibutuhkan tiga kelas baru yang digunakan untuk mengidentifikasi jenis makanan setiap hewan.	Kelas hewan riil	02/03/17
VZ02-04	Berat badan hewan digunakan untuk menghitung jumlah makanan yang dikonsumsi	Penambahan deklarasi atribut berat badan dan jumlah makanan yang dikonsumsi pada kelas hewan abstrak (selanjutnya akan didefinisikan pada kelas hewan riil)	Kelas hewan abstrak Kelas hewan riil	03/03/17
VZ02-05	Pengelola kebun binatang dapat menghitung jumlah makanan yang harus disediakan untuk seluruh hewan	Driver dapat mengakses jumlah makanan yang dikonsumsi setiap instansi hewan dalam kebun binatang, menghitung jumlah makanan yang dibutuhkan, dan menampilkan hasilnya	Kelas kandang Kelas zoo	10/03/17
VZ02-06	Hewan dapat bergerak (masih dalam batasan kandang)	Hewan memiliki atribut titik yang mencatat posisi hewan setiap saat. Dibuat kelas baru yang mengakomodasi pergerakan hewan dalam kandang dengan memperhitungkan batas kandang.	Kelas hewan abstrak	11/03/17
VZ02-07	Hanya 30% jumlah petak kandang yang bisa menampung hewan	Kandang memiliki atribut luas untuk mengetahui berapa maksimum hewan dalam kandang tersebut serta atribut	Kelas kandang	10/03/17

		jumlah hewan pada setiap kandang		
VZ02-08	Kebun binatang menampilkan posisi hewan-hewan di layar	Penambahan metode pada kelas tampilan	Kelas tampilan	11/03/17

#### 4.2 Rilis VZ03

Request #	Deskripsi Rinci Perubahan	Deskripsi Dampak Perubahan	Kelas yang diubah
Belum ada	-	-	-