

Log Activity

1. Leticia Aldina Trulykinanti 18223108

Waktu	Kegiatan	Hasil
25 November 2025	Rapihin struktur action & file sesuai best practice + tambah ServingAction + buat template 8 station + merge main	Struktur kode lebih konsisten (best practice Java), aksi serving tersedia, template station lengkap sebagai dasar implementasi, branch tersinkron dengan main
29 November 2025	Update sistem station: tambah assembly station, trash station, cooking/cutting/washing/plate storage + ingredient storage bisa simpan item + revisi serving import plate + tambah progress bar & setBusy + update abstract Station + tambah parameter posisi (x,y) + merge main	Mekanik station makin lengkap dan terstruktur, station punya posisi (x,y), ingredient storage bisa dipakai sebagai penyimpanan, serving/plate terhubung lebih benar, progress bar dan busy state membantu gameplay, pondasi Station lebih rapi
8 Desember 2025	Tambah tiles & wall tile + aset warna player merah/biru + fix beberapa station (assembly, trash, serving, ingredient storage) + merge main	Map dan tileset makin jadi, player lebih jelas dibedakan warnanya, bug station utama berkurang, project tersinkron dengan main
9 Desember 2025	Tambah aset untuk ingredient storages (sosis,), serving, trash, washing, cooking + tambah wall (upper bottom) + rename asset (PiringKotor → oven-burnt-dark)	aset station utama makin lengkap (storage/serving/trash/washing/cooking), dinding map bertambah, penamaan asset lebih sesuai dan jelas
11 Desember 2025	Tambah asset GUI (game over, game summary, stage cleared) + fix game over tahap 1	Asset tampilan end-game lengkap tersedia, bug tampilan/flow game over tahap 1 diperbaiki
12 Desember 2025	Perbaiki GamePanel + pembenahan key binding action + proses merge main → leti + perbaiki GUI game summary + tambah musik GameWin + tambah	GamePanel lebih stabil, mapping tombol action rapi dan benar, branch leti berhasil update dari main, tampilan summary/stage

	fitur game summary & stage cleared + tambah tombol exit di main menu	cleared berfungsi dan lebih rapi, ada musik saat menang, main menu sekarang bisa exit game
13 Desember 2025	Merge branch main + perbaiki session limit di game controller jadi 240 detik, perbaiki scoring. Menghandle gameloop stage over, memperbaikinya	Branch tersinkron dengan main, durasi sesi game sekarang fix jadi 240s (lebih konsisten untuk gameplay), sistem skor lebih benar/stabil. And also sekarang kondisi stage over Times up terpenuhi

2. Laras Hati Mahendra 18223118

Waktu	Kegiatan	Hasil
25 November 2025	Tambah Dish dan Preparable + tambah pizzaSosis Bikin class Item, misalnya dough, sosis, dll	Struktur item makanan l(dish/preparable), variasi pizza (sosis) bertambah
26 November 2025	update class Pizza, mengerjakan class Oven dan Plate	Pizza lebih updated/rapi
29 November 2025	Tambah random generator, map loader, game logger, file handler & constants + update/perbaiki Plate	Sistem pendukung game bertambah (random, loader map, logging, file handling), plate diperbaiki, branch tersinkron dengan main
30 November 2025	Lengkapi modul util/game logic: CollisionDetector, RecipeManager, ScoreCalculator, Validator	Fondasi logika game lebih lengkap (tabrakan, resep, perhitungan skor, validasi)
7 Desember 2025	Pengelompokan semua pizza + tambah alat-alat + buat folder item/dish + masukan gambar ingredient & dish pizza + perbaiki gambar ingredient (tomat/sosis/adonan/ayam) & dish pizza	Struktur asset lebih tertata (folder item/dish), koleksi pizza dan alat bertambah, sprite ingredient & dish pizza lebih konsisten dan siap dipakai
8 Desember 2025	Penambahan banyak asset & gambar item (tomat, sosis, adonan, ayam, keju, game png) + perbaiki kualitas gambar item (banyak revisi) + tambah komentar/komen pada item	Asset game makin lengkap, sprite ingredient lebih rapi/benar setelah revisi, item punya komentar/keterangan lebih jelas
9 Desember 2025	Tambah aset piring bersih & piring kotor	Asset plate clean & dirty tersedia untuk gameplay
10 Desember 2025	Tambah gambar inventory	Asset inventory siap dipakai di tampilan GUI
12 Desember 2025	Perombakan sistem pengaturan:	Sistem settings jadi terpusat

	<p>main menu “pengaturan” jadi settings dialog + pengaturan jadi settings editor + buat Unified Setting Dialog/Editor + update MainMenu.java + tambah diagram kelas GUI (docs) + rapihin file (hapus file pengaturan/settingseditor lama, masukin pengaturan.java)</p> <p>Mengerjakan class Diagram Mengerjakan Booklet</p>	<p>(unified), akses pengaturan dari main menu lebih rapi, struktur file settings dibersihkan, dokumentasi GUI (class diagram) tersedia</p>
13 Desember 2025	<p>Memperbagus Booklet biar lebih rapi dan bagus Kerjain README</p>	<p>Booklet Hasil Akhir jadi Set-up instructions</p>

3. Tyara Penelope Lumban Gaol 18224122

Waktu	Kegiatan	Hasil
25 November 2025	Setup awal project: tambah PlateStorage + rename banyak class station sesuai Java convention (WashingStation, TrashStation, Station, ServingCounter, IngredientStorage, CuttingStation, CookingStation, AssemblyStation) + tambah Tile/TileType/Map + edit Position + template util + tambah KeyHandler + buat GamePanel (canvas) + buat window game + merge main	Fondasi project terbentuk: struktur map & tile ada, station lengkap dan namanya konsisten, input keyboard ada, GamePanel sebagai canvas jalan, window game dibuat, util dasar disiapkan, sinkron dengan main
28 November 2025	Rename file jadi sesuai dengan best practice Java	Penamaan file sesuai standar Java, mengurangi error case-sensitive
29 November 2025	Banyak fitur station & oven: validasi pushInitial/pushDirty plate + Oven.canAccept terhubung ke CookingStation + progress bar cutting & oven + state busy (chef & station) + Chef Position untuk station + perbaikan bug oven & TakeOutAll + perbaikan pizza/dish/item/recipe checker Map D + tambah StationType + testing (OvenTest, dll)	Sistem station lebih matang: ada busy state & posisi chef, progress bar cutting & oven ada, oven punya validasi accept item dan bug-bugnya dibenerin (termasuk takeout), logic pizza/dish/item & recipe checker untuk Map D membaik, tipe station terdefinisi, testing membantu stabilitas
6 Desember 2025	Inisialisasi sistem aksi (PickUpOrDrop & useStation) + inisialisasi station ke map di GamePanel + implement chef movement di view & GamePanel +	Game sudah punya pondasi gameplay: station muncul di map, chef bisa bergerak di GUI, aksi pickup/drop & interaksi station mulai

	fix movement GamePanel	kepakai, bug movement beres
7 Desember 2025	Implement & fix PickupOrDrop (termasuk bisa taruh ke lantai) + implement ScoreManager dan integrasinya ke OrderManager + inisialisasi di GamePanel + fix washing station logic + perbaikan plating & servingcounter (integrasi ke order, return plate setelah serve, koneksi plate kotor) + rapihin arsitektur Order/OrderManager/Main + tambah fungsi cooking (readyToTakeout, removeIngredient di plate, logic cooking berbasis waktu) + implement plate count + perbaikan logic assembly station + progress & wiring GUI-stations (terutama cutting) + bersih-bersih file	Interaksi core game makin jalan: pickup/drop konsisten dan bisa ke lantai, scoring aktif (ScoreManager → OrderManager → GamePanel), washing station benar-bener kepakai, serving counter terhubung ke order dan pengembalian plate beres, struktur Order-OrderManager-Main lebih rapi, cooking lebih realistis (timer, output makanan, takeout, removeIngredient), plate count tampil/terhitung, assembly station lebih stabil + ada log bantu debug, GUI mulai nyambung ke stations (cutting paling dulu), file sampah dibuang
8 Desember 2025	Integrasi UI/UX ke GUI (floor checkered, wall dipisah, chef player 1&2, assembling station) + perbaikan render ground item via AssemblyRenderer sprites + bersih-bersih file (oventest/player/picture unused) + merge main + berbagai fix gameplay (cooking butuh dough, wajib plate di assembly, plate bisa ambil burned, raw ke plate, trash station piring tidak ikut kebuang) + dokumentasi note GamePanel	Tampilan map & lantai sesuai UI (checkered), wall ke file sendiri, kedua chef tampil di GUI, assembling station tampil, item di lantai ikut tergambar benar, file test/asset tidak kepake dibuang, logic penting gameplay lebih aman (cooking butuh dough, assembly wajib pakai plate, handling burned food & raw plating benar, trash station tidak buang piring), ada catatan edit GamePanel
9 Desember 2025	Integrasi banyak komponen GUI (cutting station, spawn tile, washing, trash, oven states) + perbaikan aturan storage	GUI makin lengkap (spawn tile, cutting, washing, trash, oven), oven punya state jelas (off/cooking/ready/burned),

	(ingredient/plate) + perbaikan render ingredient lintas station + fix burned ingredient + rapihin asset & naming oven	plate storage cuma terima plate bersih, ingredient storage lebih ketat (ngambil doang & beda state nggak bisa dicampur), gambar ingredient tampil di station lain (nggak cuma assembly), burned ingredient muncul, aset/gambar tak terpakai dibuang & naming file oven dirapihin
10 Desember 2025	Integrasi UI ke GamePanel (IngredientStorage, PlateStorage, ServingCounter + plate GUI) + perbaikan plating system & logic chef/station + hapus file tidak dipakai (GamePanel lama/fallback tile) + fix assembly dirty plates	Semua UI station utama masuk ke GUI, plating system & tombol interaksi lebih bener, chef logic saat di station lebih stabil, assembly station bisa handle piring kotor, project lebih bersih karena file yang nggak kepake dihapus
12 Desember 2025	Integrasi GUI inventory + merge/penyatuan AssemblyRenderer ke Cutting & IngredientStorage + perbaikan oven insert	GUI inventory beres (dan aman setelah merge), rendering assembly nyambung ke cutting & ingredient storage, bug "oven insert" diperbaiki
13 Desember 2025	Merge branch main + perbaikan logic oven saat burned + tambah interaksi spawnpoint (bisa taruh/ambil item) + implement sound effect sinkronisasi waktu keseluruhan dengan order plate storage gabisa drop item apapun ... (kemerger terus fungsi ini ilang terus) Bantu supaya booklet nyampe 15 halaman aja	Branch main berhasil digabung, oven tetap bisa menerima ingredient walaupun statusnya burned, spawnpoint sekarang bisa dipakai untuk put/take item, game sudah ada sound effect. PlateStorage nggak bisa dipakai exploit buat nyimpen. Order jadi lebih konsisten: deadline nggak tiba-tiba kepotong, nggak makin cepat/lambat kalau FPS drop, pause, lag, atau game speed berubah.

4. Ibrahim Ferizarizqi Permana 18224120

Waktu	Kegiatan	Hasil
15 November 2025	Update README (tambah gambar) + initial commit	Repo mulai dibuat, dokumentasi README lebih informatif dengan gambar
25 November 2025	Banyak refactor nama (enum/class/action) sesuai konvensi Java + update constructor ingredient (ItemType/ItemLocation) + update keyHandler reference + tambah util (Constants, fileHandler, recipeManager, validator) + tambah inventaris chef & berbagai pizza/bahan + tambah GamePanel + init package main + tambah dummy initializer + commit "Best Practices"	Struktur project makin "Java proper", dependency & referensi antar kelas lebih jelas, util penting tersedia, sistem inventory & item/pizza bertambah, GamePanel dan package main terbentuk (meski sebagian awal/WIP), standar penulisan repo meningkat
26 November 2025	Beresin oven & pizza classes (naming convention, logic ingredient) + implement oven cooking + tambah DoughFinalMixed + rename GameMap + bersihin import	Mekanik oven & proses masak sudah ada, pengolahan ingredient lebih baik, kelas pizza lebih konsisten, map class rapi, warning import berkurang
29 November 2025	Perubahan kontrol (switch pakai TAB) + penyesuaian KeyHandler & GamePanel untuk Main + rapihin penamaan file/class (KeyHandler/RecipeManager/FileHandler/Validator/Oven/Plate, dll) + perbaiki konsistensi ingredient + tambah Order class + hapus DummyUtil + "Pagination"	Kontrol pemain via TAB berjalan, integrasi KeyHandler-GamePanel-Main lebih cocok, penamaan mengikuti konvensi Java, data ingredient lebih konsisten, sistem order mulai terbentuk (Order class), util sampah dibuang, ada progres pagination
1 Desember 2025	Refactor struktur controller (hapus Pickup.java, pindah actions→controller) + hapus OrderManager yang tidak dipakai +	Struktur kode lebih rapi, file/kelas tidak terpakai dibersihkan, konflik berkurang karena tersinkron

	merge	ke main
8 Desember 2025	Refactor music jadi WAV + integrasi music player + game over (demo) + update timing order + update assets (Mulai/Pengaturan) + implement main game logic & UI + tambah referensi gambar menu	Audio lebih stabil (WAV) dan implementasi lebih sederhana, musik game terintegrasi, ada layar game over demo, timing order lebih pas, aset UI bertambah, core gameplay & UI utama berjalan, dokumentasi UI menu tersedia
9 Desember 2025	Restart game + editor volume (settings) + loadOrderIndicatorImages + music playback + commit WIP + merge	Game bisa restart, volume bisa diatur, indikator order bisa di-load, musik berjalan dengan handling error, progress lokal sempat disimpan (WIP), branch tersinkron
10 Desember 2025	Update UI GamePanel (ikon settings, overlay, inventory) + mekanik order management + merge main	Tampilan item & inventory lebih rapi, overlay UI masuk, sistem order management bertambah/lebih lengkap, perubahan tersinkron dengan branch main, tapi belum ada gambar gui itemnya
12 Desember 2025	Perbaiki bug oven + merge branch (leti/bonus/main) + konfigurasi awal & lokalisasi	Oven tidak menghapus pizza saat overcooked (loss dicegah), konfigurasi proyek awal siap, GamePanel sudah diupdate untuk localization, branch-branch berhasil digabung

5. Firanti Naulia Fasya 18224119

Waktu	Kegiatan	Hasil
25 November 2025	Menambahkan model chef (Chef dan ChefInventory) + tambah 6 actions (AssemblyAction, CookingAction, CuttingAction, ServingAction, TrashAction, WashingAction) + tambah controller dan penamaan ulang (PickUpDrop, SwitchChef, Move)	Struktur Inti Game Ditetapkan: * Kelas Chef dan ChefInventory diinisiasi. Kelas-kelas Action dasar (Assembly, Cooking, Cutting, Serving, Trash, Washing) dipersiapkan dan di-rename sesuai konvensi Java. Kelas PickUpDrop dan SwitchChef di-rename.
26 November 2025	Update Chef, enums (ingredientState, itemLocation, itemType, stationType), map Position + implementasi ChefInventory dan Move	Penyempurnaan Logika Chef, , ingredientState, itemLocation, itemType, stationType, Position diperbarui. Fitur Inventaris Chef diimplementasikan (feat : chefinventory). Logika pergerakan move dipindahkan ke paket aksi (moving move to action).
29 November 2025	Update Move, ChefInventory	Penyempurnaan Logika Move, ChefInventory.
30 November 2025	Update item(dish, utensils) + menambahkan dan melakukan update model manager (OrderManager) dan controller (Action) + update Station + update action	Kelas Item (dish/utensils) diperbarui. Kelas OrderManager ditambahkan untuk mengelola pesanan. Kelas Station dan aksi lainnya diperbarui secara umum.
1 Desember 2025	Update 6 actions (AssemblyAction, CookingAction, CuttingAction, ServingAction, TrashAction, WashingAction) + melakukan fixing PickUpDrop, SwitchChef	Kelas actions (AssemblyAction, CookingAction, CuttingAction, ServingAction, TrashAction, WashingAction) diperbarui. Logika pergerakan PickUpDrop dan Switch diperbarui

8 Desember 2025	Menambahkan resource station (CuttingStation, AssemblyStation) + Membuat picture GUI + Menambahkan picture GUI	Assembly Station (Stasiun Perakitan) diimplementasikan sebagai stasiun penting untuk menggabungkan bahan. Aset gambar GUI awal yang diperlukan untuk tampilan antarmuka ditambahkan.
9 Desember 2025	Membuat picture GUI + update resource station (AssemblyStorage), spawn, CuttingStorage (talenan), platestorage) + menambahkan picture GUI + penghapusan picture GUI yang salah dan tidak dipakai.	Membuat gambar GUI, melakukan penambahan platestorage, cuttingstorage, dan juga menambahkan pada resource station seperti ayam, dough, keju, sosis, tomat dan talenan yang dibutuhkan pada kelas lain.
11 Desember 2025	Membuat branch untuk dash dan throw + Menambahkan DashController dan ThrowController + Update DashController dan ThrowController	Melakukan pembuatan branch untuk pengerjaan dash dan throw, membuat kelas dash dan throw, dan juga melakukan pembaruan logic pada dash dan throw.
12 Desember 2025	Fix DashController, GamePanel + update dashcontroller dan throwcontroller, fix PizzaMap, KeyHendler, GamePanel.	Perbaiki logic pada dashcontroller dan throwcontroller, melakukan fixing pada kelas yang terhubung seperti PizzaMap, KeyHendler, dan GamePanel