

# MILESTONE 1

**Kelompok: Keos**

**Kelas: K01**

**List Anggota Kelompok:**

1. Ferdinand Gabe Tua Sinaga - 13523051
2. Muhammad Iqbal Haidar - 13523111
3. Syahrizal Bani Khairan - 13523063
4. Hanif Kalyana Aditya - 13523041

## PROGRESS

### 1. COMPLETED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1.	GitHub repo	13523051
2.	Rencana fakta yang digunakan seluruh program	13523051, 13523111, 13523063
3.	Rencana rule initiating	13523051, 13523111, 13523063
4.	Rencana rule cek map	13523051, 13523111, 13523063
5.	Rencana rule cek info	13523051, 13523111, 13523063
6.	Rencana rule investasi	13523051, 13523111, 13523063
7.	Rencana rule jalankan unta	13523051, 13523111, 13523063
8.	Rencana rule pasang trap	13523051, 13523111, 13523063
9.	Rencana pengerjaan bonus	13523051, 13523111, 13523063
10.	Release GitHub	13523063

## 2. ONGOING TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1	Pemilihan Nama Variabel di Rule	

## 3. UNSTARTED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)

## RANCANGAN FAKTA

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1.	dadu(Warna)	Menyimpan dadu yang tersisa untuk dikocok
2.	ronde(Jumlah)	Menyimpan jumlah ronde (Satu ronde dilewati ketika semua dadu warna keluar)
3.	kartu(Warna, Pemain)	Menyimpan data Warna kartu yang dimiliki Pemain
4.	unta(Warna, Posisi, Tumpuk)	Menyimpan data posisi unta dengan warna tertentu. Tumpuk adalah list yang berisi urutan tumpukan unta jika ada tumpukan
5.	jumlahPemain(Jumlah)	Menyimpan jumlah pemain
6.	pemain>Nama, Poin, Action)	Menyimpan data pemain. Nama, jumlah Poin, dan Action yang dilakukan dalam turn.
7.	urutanPemain(Urutan)	Menyimpan urutan giliran. Urutan adalah list
8.	urutanInvestasi(WarnaUnta, Urutan)	Urutan investasi Unta tertentu. Urutan adalah list.
9.	urutanUnta(Pertama, Kedua, Ketiga,	Urutan posisi unta dalam map

	Keempat, Kelima)	
10.	trap(KiriAtauKanan, Posisi, Pemilik)	Menyimpan data trap berupa trap kiri atau kanan, posisi di map, dan pemilik trap
11.	poinInvestasi(UrutanUnta, UrutanInvestasi, Poin)	Menyimpan poin yang didapatkan dari hasil investasi di end game. Berupa 16 fakta statik.

## RANCANGAN RULE

No	Rule	Deskripsi
1.	initiating	Menginisialisasi kartu, poin, unta, jumlah pemain dan urutan dari tiap pemain..
2.	input_jumlah_pemain	Menentukan jumlah pemain
3.	input_pemain	Melakukan input untuk nama pemain.
4.	kocok_urutan	Untuk mencari urutan pemain dalam permainan
5.	cek_map	Untuk melihat map terkini
6.	cek_info	Untuk melihat info dari tiap pemain
7.	investasi	Untuk menaruh investasi pemain pada satu unta
8.	papan_investasi	Untuk menunjukkan urutan investasi setiap warna unta
9.	jalankan_unta	Untuk menjalankan unta di map sesuai hasil kocok_dadu
10.	pasang_trap	Untuk pemain memasang trap pada map
11	kocok_dadu	Untuk kocok dadu
12.	gods_hand	Untuk memindahkan unta ke posisi random dalam map
13.	end_turn	Untuk mengakhiri turn pemain