

LAPORAN Pengerjaan Tugas Besar
Game Polisi 69
Mata Kuliah IF 2121
Logika Informatika



OLEH

FAIZ GHIFARI HAZNITRAMA (13515010)
MUHAMAD IRFAN MAULANA (13515037)
IRFAN ARIQ (13515112)
JEHIAN NORMAN SAVIERO (13515139)

Minimal Spek

- Terdapat minimal 1 pemain. Pemain minimal memiliki 1 atribut. Pendefinisian atribut dibebaskan. Contoh atribut adalah: Uang, HP (*Health Point*), EP (*Energy Point*).

Pemain utama (Atribut : Tenaga dan Uang)

- Terdapat minimal 6 ruangan.

- | | | |
|---------------------------|---------------------|---------------------|
| 1. Mabes Polri | 8. Jalan Kesepian | 17. Gang Depan |
| 2. Ruang Kapolri | 9. Pasar | 18. Rumah |
| 3. Jalan In Aja | 10. Kolong Jembatan | 19. Markas Preman |
| 4. Ruang Kenaikan Pangkat | 11. Warteg | 20. Kuburan Hitler |
| 5. Gudang Senjata | 12. Kantor Pasar | 21. Kebun Binatang |
| 6. Markas Copet Pasar | 13. Perempatan Kuy | 22. Kandang Beruang |
| 7. Kantin Kapolri | 14. Bareskrim | 23. Markas Teroris |
| | 15. Pasar Gelap | |
| | 16. Markas Mafia | |

- Terdapat minimal 6 *object* aktif (*object* yang memiliki perilaku khusus dan dapat dilakukan interaksi oleh user) *Object* juga dapat memiliki atribut seperti harga, *attack point*, dll. *Object* yang hanya dapat diambil dan diletakkan kembali tanpa mempengaruhi alur permainan tidak termasuk *object* aktif.

- | | | |
|-----------------|----------------|--------------------|
| A. Gudang | 2. Nasi Putih | 1. Dompok |
| 1. Greenade | 3. Nasi Kuning | 2. Bunga |
| 2. Riffle | 4. Nasi Uduk | 3. Seragam |
| 3. Shotgun | 5. Nasi Padang | 4. Pentungan |
| 4. Handgun | 6. Nasi Goreng | 5. Baju Santai |
| 5. Gas air mata | 7. Indom*e | 6. Pisau |
| 6. Basoka | Goreng | 7. Samurai |
| | 8. Indom*e | 8. Celurit |
| | Rebus | |
| B. Warung | 9. Air Putih | D. Kolong Jembatan |
| Tegal/Kantin | | 1. Senter |
| Kapolri | | |
| 1. Tongkol | C. Rumah | |

- Terdapat minimal 1 *main quest*. *Main quest* adalah misi utama dari permainan Anda

- | | |
|---------------------------------------|-----------------------|
| 1. Mengalahkan <i>Zombie Hitler</i> ; | 2. Mengalahkan Mafia; |
|---------------------------------------|-----------------------|

3. Mengalahkan Preman Gang;

4. Mengalahkan Teroris.

- Terdapat minimal 1 *side quest*

1. Melawan beruang;

3. Kerja di Jalan;

2. Copet pasar;

- Terdapat minimal 2 *NPC (Non-player character)* yang dapat diajak bicara.

1. Kapolri;

4. Teroris;

2. Warga;

5. Satpam

3. Pemilik Pasar,

6. *Zookeeper*;

- Program yang anda buat harus memberikan suatu *output* yang merupakan hasil dari permainan apabila permainan tersebut telah selesai. Sebagai contoh: banyaknya ruangan yang dimasuki, banyaknya benda yang didapat, dll.

- Dapat melakukan *save state* dan juga *load state*. *State* disini disimpan dalam file eksternal, format *state* dibebaskan.

- Terdapat minimal 4 buah fungsi / aksi special yang unik dari program kalian.

- Terdapat minimal 1 kondisi kekalahan, yang apabila kondisi kekalahan ini dicapai oleh pemain, maka permainan pun telah selesai dan pemain dinyatakan kalah.

- Jika *user* memanggil fungsi-fungsi lain selain fungsi-fungsi diatas (termasuk fungsi unik kalian) maka harus ditampilkan pesan kesalahan.

- Terdapat implementasi dari fungsi-fungsi / aksi-aksi berikut:

a. **Start /0**: untuk memulai permainan, menampilkan judul dan deskripsi/instruksi permainan

b. **Instruction /0**: untuk menampilkan fungsi-fungsi yang dapat dipakai dalam permainan dan instruksi permainan lainnya.

c. **Quit /0**: untuk keluar dari permainan.

- d. **Look /0**: untuk menampilkan ruangan yang ditempati pemain sekarang, list *object*, dan list *NPC* yang terdapat pada ruangan tersebut, dan list *object* yang sedang dimiliki pemain. Anda dapat juga menampilkan informasi lainnya yang sesuai dengan permainan yang Anda buat.
- e. **n /0, e /0, s /0, w /0, (optional) u /0, d /0**: untuk berpindah ruangan sesuai posisi dan arah mata anginnya (**north, east, south, west, up, down**). Up dan Down bersifat optional.
- f. **Take /1**: untuk mengambil sebuah *object* yang terdapat pada ruangan pemain saat ini.
- g. **Talk /1**: untuk memulai dialog dengan seorang *NPC*.
- h. **Drop /1**: untuk meletakkan sebuah *object* yang dimiliki pemain ke ruangan pemain saat ini.
- i. **Use /1**: (harus dapat dipakai untuk semua *object* aktif):
- j. **Stat /0**: melihat status pemain (atribut) dan juga barang yang dimiliki pemain.
- k. **Save /1**: melakukan penyimpanan data terkait state sekarang.
- l. **Load /1**: melakukan pemuatan data terkait state yang pernah disimpan dulu.

Instruksi

```
| ?- start.
```

Available commands are:

```
Start.          -- Untuk memulai permainan.
n. s. e. w.     -- Untuk pergi ke suatu tempat dengan petunjuk arah.
take(Object).   -- Untuk mengambil benda.
drop(Object).   -- Untuk meletakkan benda.
use(Object).    -- Untuk menggunakan benda.
talk(Object/NPC). -- Untuk berbicara dengan NPC.
Stat.          -- Untuk melihat atribut atau benda yang sedang dibawa.
Kill.          -- Untuk menyerang musuh.
Look.          -- Untuk melihat sekelilingmu.
Instructions.   -- Untuk melihat pesan instruksi ini lagi.
save(Filename). -- Untuk menyimpan permainan terakhir.
load(Filename). -- Untuk meload data hasil dari permainan yang disimpan.
Quit.          -- Untuk menyelesaikan game dan keluar.
```

Narasi di dalam Game

```
- Selamat datang di Game Polisi 69!
```

				Kenaikan Pangkat (FINAL)		
Markas → Mafia		← Pasar Gelap ↓	Gudang Senjata		Kantor Kapolri NPC : Kapolri	Kantin ← Kapolri
		↑ Bareskrim ↓			Mabes Polri ↓	Jalan in Aja ↓
Kandang Beruang	Kebun Binatang NPC : <i>Zookeeper</i>	↑ ← Perempatan Kuy → ↓	← →	↑ Jalan ← → Kesepian ↓	↑ Markas ← Copet → Pasar ↓	
		↓			Kantor Pasar NPC : Pemilik Pasar	↑ ← Pasar → ↓
						↑ ↓
Markas → Preman		↑ Gang Depan ← NPC : Warga ↓				
		↑ Rumah NPC : Satpam ↓			Markas Teroris NPC : Teroris	↑ Kolong Jembatan
		↑ Kuburan Hitler ↓				