

# MILESTONE 1

**Kelompok: camel\_case**

**Kelas: K01**

**List Anggota Kelompok:**

1. Karol Yangqian Poetrachya - 13523093
2. Ahmad Ibrahim - 13523089
3. Albertus Christian Poandy - 13523077
4. Darrel Adinarya Sunanda - 13523061

## PROGRESS

### 1. COMPLETED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
-	-	-

### 2. ONGOING TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
-	-	-

### 3. UNSTARTED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1	Membuat repository	13523093
2	Inisialisasi fakta-fakta sebagai struktur data program	13523089
3	Rule jalankan_unta	13523093
4	Rule pasang_trap	13523061
5	Rule display_map	13523077

## RANCANGAN FAKTA

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1	camel(ID, Warna, Posisi)	Camel adalah objek permainan yang dapat bergerak dari posisi awal ke posisi berikutnya setelah pelemparan dadu.
2	trap>NamaPemain, Posisi, Tipe)	Trap memberikan poin bagi pemain yang memasangnya apabila ditempati unta.
3	kartu(Warna, Pemain)	Pemain harus menentukan urutan unta yang nanti akan dijadikan acuan dalam penentuan poin dengan menggunakan kartu.
4	urutan_pemain(List)	Menentukan urutan giliran pemain.
5	dadu_warna(Warna)	Menentukan warna unta yang dijalankan.
6	dadu_angka(Angka)	Menentukan jumlah langkah unta saat dijalankan.
7	investasi(Warna, PemainList)	PemainList bisa bertambah elemen apabila pemain melakukan investasi ke warna terkait.
8	pemain>Nama, Poin, Trap)	Struktur pemain.
9	giliran>NamaPemain)	Menentukan giliran pemain saat ini.
10	kuota_restart_reversal	Terdapat kuota reversal jika belum ada pemain yang menggunakan restart reversal

\* Keterangan: rancangan fakta dapat berubah/bertambah/berkurang seiring berjalannya waktu menyesuaikan kebutuhan

## RANCANGAN RULE

No	Rule	Deskripsi
1	start_game	Menjalankan permainan lalu meminta input kondisi awal permainan (jumlah pemain, nama pemain, dll.)

2	investasi	Pemanggilan investasi pada suatu giliran sesuai spek.
3	jalankan_unta	Menjalankan unta pada suatu giliran sesuai spek.
4	pasang_trap	Memasang trap pada suatu giliran sesuai spek.
5	display_map	Menampilkan map dengan kondisi permainan saat itu. Rule ini bisa dipanggil kapan saja.
6	cek_info	Menampilkan informasi pemain sesuai masukan nama pemain yang ingin dilihat. Rule ini bisa dipanggil kapan saja
7	kocok_dadu	Men-generate nilai acak untuk dadu_angka dan dadu_warna yang akan digunakan untuk menjalankan unta
8	end_turn	Mengakhiri dan mengubah giliran dari suatu pemain menjadi giliran pemain selanjutnya sesuai dengan urutan_pemain yang ditentukan di awal permainan
9	acak_urutan_pemain	Men-generate urutan pemain secara acak sesuai dengan jumlah pemain
10	kena_trap	Menambahkan poin pemasangan trap bila ada unta yang mendarat di trap yang dipasangnya
11	hitung_poin	Menghitung hasil dari posisi dan investasi dari setiap pemain.
12	gods_hand	Terjadi secara random pada tiap turn, yaitu memindahkan sebuah unta paling atas (jika berada di tumpukan) ke petak lain.
13	restart_reversal	Menentukan aksi yang terjadi dengan peluang 50% antara kehilangan 25 poin atau memindah unta urutan pertama ke start/finish

\* Keterangan: rancangan rule dapat berubah/bertambah/berkurang seiring berjalannya waktu menyesuaikan kebutuhan