

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)	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.

* 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

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