

# SPAK BOR HILLS

Nama Kelompok

## Kelompok 5

Khairunnisa Azizah - 18223117

M Rabbani K A - 18223130

M Rafly Fauzan - 18223132

Geraldo Linggom S T -

18223136

Andi Syaichul Mubaraq -

18223139

## SELAMAT DATANG DI SPAKBOR HILLS!

Kamu adalah seorang agen rahasia OWCA yang mendapat misi unik: membuat game bertani untuk Dr. Asep Spakbor agar dia berhenti bikin alat penghancur dunia dan mulai bercocok tanam.



Game ini berbasis Command Line Interface (CLI) yang bisa dimainkan sendiri. Tugasmu adalah membangun ladang, bertani, menjalin hubungan dengan penduduk, dan jadi petani sukses!

### How To Install

1. Clone repository
2. Pindah ke directory README.md
3. ./gradlew -q run --console plain run (Linux)
4. gradlew -q run --console=plain (Windows)
5. Ketik 1 untuk start



## Gameplay

### Main Menu

# SPIAKBOR HILLS

----- Menu Utama -----  
1. New Game  
2. Help  
3. Credits  
4. Exit  
-----  
Pilih aksi (1-4): 1

### World Map

Setelah berhasil menjalankan program, pemain akan melihat tampilan menu game dengan beberapa pilihan yaitu



# Gameplay

## Sleeping

Posisi Player: (12, 22)

--- Aksi Tersedia ---

1. Gerak (W/A/S/D) (Hanya di Ladang/Rumah)
2. Interaksi / Lakukan Aksi Sesuai Lokasi
3. Makan Item dari Inventory
4. Tidur (hanya di rumah)
5. Kembali ke Menu Utama

Pilih aksi: 4

## Cooking

--- Aksi Tersedia ---

1. Gerak (W/A/S/D) (Hanya di Ladang/Rumah)
2. Interaksi / Lakukan Aksi Sesuai Lokasi
3. Makan Item dari Inventory
4. Tidur (hanya di rumah)
5. Kembali ke Menu Utama
7. Interaksi dengan House

Pilih aksi: 3

--- Pilih Item untuk Dimakan ---

Inventory:

Parsnip Seeds x15

Hoe x1

Watering Can x1

Pickaxe x1

Fishing Rod x1

Masukkan nama item (atau 'batal'): █

## Statistics

### Statistik Petualangamu

Total Hari Bermain: 1 hari

--- Keuangan ---

Total Pemasukan: 0g

Total Pengeluaran: 0g

--- Prestasi Ladang ---

Total Tanaman Dipanen: 0

Total Ikan Ditangkap: 0

- Common: 0, Regular: 0, Legendary: 0

--- Sosial (Status NPC) ---

- Mayor Tadi: 0/150 HP (SINGLE)

- Caroline: 0/150 HP (SINGLE)

- Perry: 0/150 HP (SINGLE)

- Dasco: 0/150 HP (SINGLE)

- Emily: 0/150 HP (SINGLE)

- Abigail: 0/150 HP (SINGLE)

===== Menu Utama =====

1. Main Game



## Log Activity

### Andi Syaichul Mubaraq

- Membuat class Player, Farm Map, Gold, Inventory, Menu Game, Statistic, Time, Season, Weather, Equipment, Misc, Location, Furniture, WorldState, Store, Eating, Cooking, Fish, Food, Fishing. Membuat Main



18223139

### Geraldo Linggom S T

- Membuat class House, WorldMap, Shipping bin, Sleeping, Watching, Visiting, Selling, bonus furniture.
- Membantu mengerjakan class diagram



18223136

### Khairunnisa Azizah

- Membuat class NPC, Chatting, Gifting, Proposing, Marrying.
- Mendesign dan merancang buklet
- Merancang class diagram



18223117



## Log Activity

M Rabbani K A

- Membuat class Farm, Planting, Watering, Recover Land, Harvesting, Tiling, Seeds, Crops
- Membantu mengerjakan class diagram



18223130

M Rafly Fauzan

- Membuat class Eating, Cooking, Fish, Food, Fishing

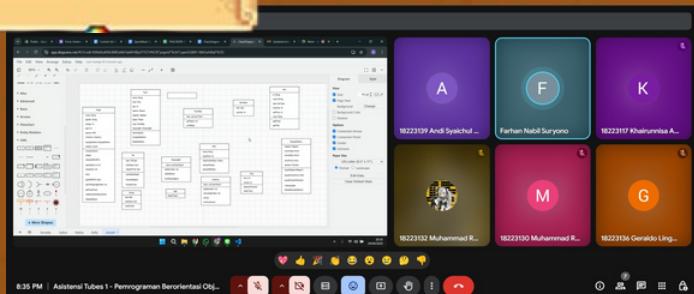


18223130

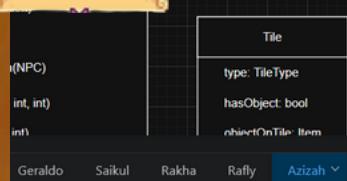


# Development Process

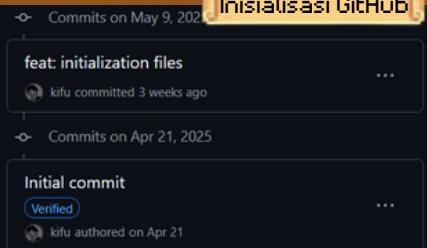
## Asistensi 1



## draw.io



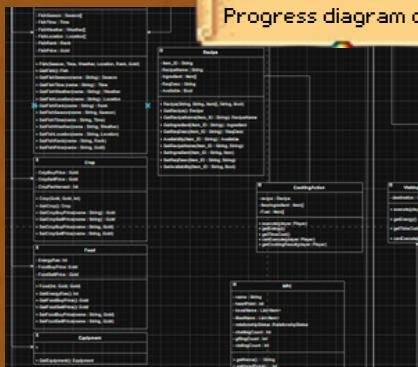
## Inisialisasi GitHub



Pada Milestone 1, kita sudah melakukan pembuatan repo, asistensi dan pembuatan class diagram pada bagian masing - masing. Setelah asistensi, kita membahas kembali rencana kita kedepannya



# Development Process



Kumpul tahap 1

## Milestone 1 Tugas Besar IF2010 PBO STI

Your response has been recorded.

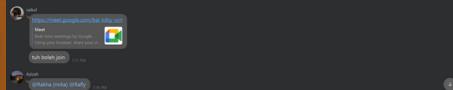
[Submit another response](#)

This form was created inside of School of Electrical Engineering and Informatics.

Does this form look suspicious? Report

Google Forms

Meeet Bagi tugas OMG!!



Dilanjutkan menyelesaikan diagram classnya, hampir banget kita ga kumpulin tepat waktu, tapi untungnya tepat waktu huffttt. setelah itu, kita coba bagi - bagi bagian yang dikerjakan yg digambar.



# Development Process

Keisi yeyyyy!!!!

```
app  
docs  
gradle  
.gitattributes  
.gitignore  
README.md  
gradle.properties  
gradlew  
gradlew.bat  
settings.gradle  
README
```

feat: inital commit  
add au...  
add au...  
add au...  
add au...  
Update  
add au...  
add au...  
add au...  
fix gradle

meet sebelum asistensi 2



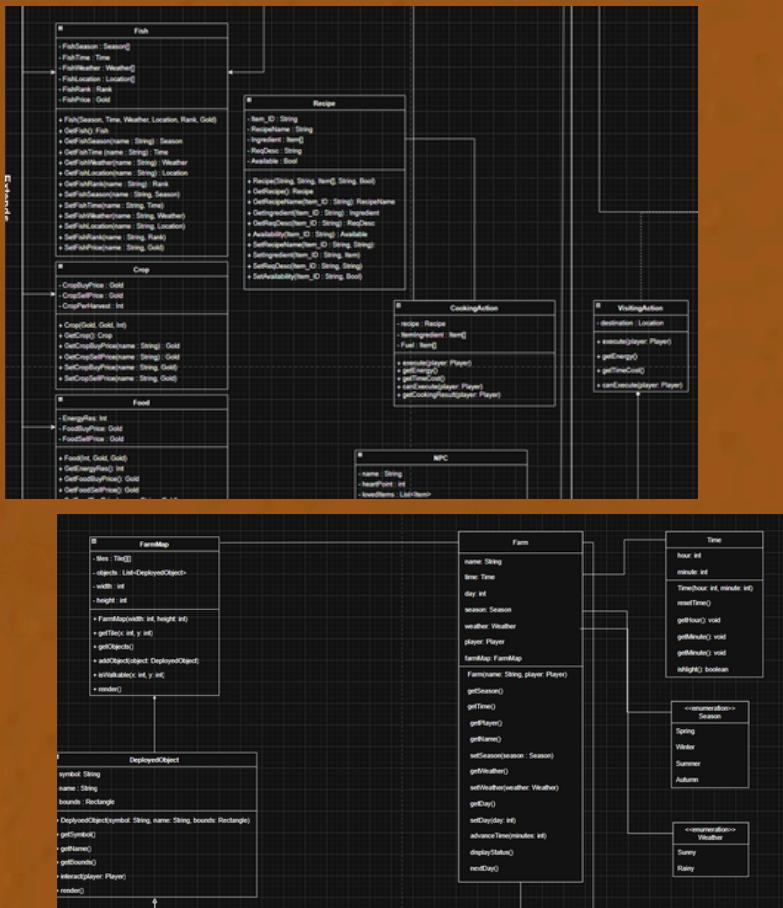
asistensi lagi



setelah melewati perjalanan panjang entah demot, kesulitan, pusing, dan segala hambatan, finally kami ada progress & push ke branch masing - masing. setelah itu kita melakukan asistensi lagi dan berjuang sampai waktu deadline T\_T



# Class Diagram Awal

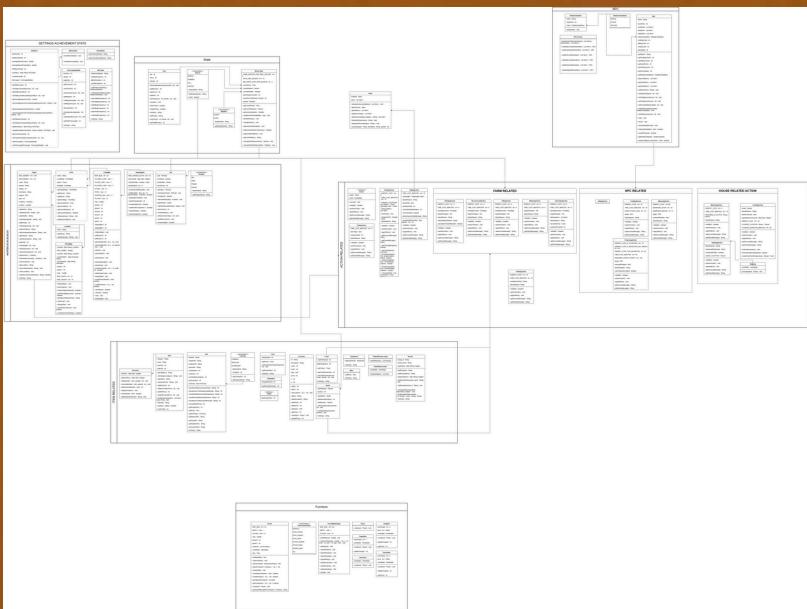


untuk lebih detail klik  
link dibawah ini:

[Class Diagram Awal](#)



# Class Diagram Akhir



Class Diagram Akhir



# Design Pattern

## Singleton

memastikan hanya ada satu objek dari suatu kelas yang dibuat dan menyediakan akses global ke objek tersebut. (diterapkan pada Store.java)

## Template Method

menentukan kerangka algoritma di method dasar, lalu membiarkan subclass mengisi detail langkah-langkahnya tanpa mengubah struktur algoritma. (diterapkan pada Implementasi Action dan turunan Classnya)

## Factory Method

menyediakan antarmuka untuk membuat objek, tapi membiarkan subclass yang menentukan kelas apa yang akan diinstansiasi. (diterapkan pada NPCFactory.java)



See yaaa

