Nama Kelompok : AKUBUNTU

Ada 7 ADT yang kita perlukan :

1. Board : ADT ini seperti ADT matriks yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa agar bisa menjadi board. Isinya lebih ke print, bisa ditaruh atau tidak. Usahakan tampilan memuaskan juga. Koordinasi dengan ADT Kartu dan Player (Pekerja : Ilmi)
2. Deck : ADT ini menggunakan cara ADT Stack terutama Pop dengan representasi array sehingga mudah di random. Gunakan array yang statik. Isinya lebih ke draw dan shuffle. Koordinasi dengan ADT Kartu dan Player (Pekerja : Reza)
3. Data : ADT ini lebih ke baca file, isinya sorting highscore, masukan ke array pertama kali, prosedur tulis ke file (save). Array yang digunakan itu statik (masih bingung kalo dinamik gimana walaupun seharusnya bisa), isinya nama tipe string, score tipe integer, time tipe integer (pelajari convert balik dari bentuk hari dan jam ke integer seperti penggunaan time.h yang bisa mengubah integer dalam bentuk hari dan jam)(kalo gak bisa simpan lagi dengan tipe bentukan tanggal dan jam). Gunakan ADT mesin kata dan array. (Pekerja : Oji)
4. Game : ADT ini merupakan implementasi dari tiap prosedur yang ada di start game. Asumsikan semua sudah dibuat di ADT yang sudah dibuat sehingga tinggal digunakan namun pembagian goldnugget merupakan urusan game sendiri. Fitur selesai juga diatur oleh Game. Game ini juga harus menyingkapi perihal pembacaan kartu yang keluar dari tangan sehingga apakah itu actioncard atau pathcard. Saran : Gunakan array yang isinya jenis goldnugget 1,2,3 yang lalu dirandom, ambil 2 indeks untuk masing2 player. (Pekerja : Luthfi)
5. Menu : ADT ini merupakan implementasi dari prosedur yang ada di preparation. Pembuatan ini sama saja dengan program utama. Asumsikan data sudah ada di array yang diolah di ADT Data. (Pekerja : Luthfi)
6. Player : ADT ini lebih mengolah kepada array player yang digunakan untuk bermain. Array statik maksimum 10 berisi data pemain berupa nama tipe string, kartu tangan sesuai kode di adt kartu, dan status yang isinya 2 char S/D dan E/D (bisa diganti dengan representasi biner 11/00/01/10). Urutan indeks sesuai urutan main di game. (Pekerja : Riva)
7. Kartu : ADT ini merupakan representasi kartu2 yang dimasukkan ke array. Array berisi id kartu dan tipe bentukan berupa atas,bawah,kanan,kiri,dan tengah yang menandakan adanya jalan. (gunakan representasi biner atau unsigned/signed char untuk memperkecil penggunaan memori). Efek-efek dari actioncard juga merupakan prosedur yang akhirnya mempengaruhi array player.(Pekerja : Reza)