Kelompok : Epic Anggota : 1. Micky Yudi Utama / 13514011

2. Elvina R. K. Situmorang / 13514045

3. Robert Sebastian Herlim / 13514061

4. Atika Azzahra Akbar / 13514077

Asisten Penilai :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Skenario** | **Fakta** | **Durasi** |
| **Skenario umum** | | |
| Memasukan data kolom dan baris di luar batas sehingga mengeluarkan exception | A | 5 sekon |
| Memasukan data makhluk tidak sesuai input sehingga mengeluarkan exception | A | 5 sekon |
| Dapat menampilkan lebih dari 1 jenis makhluk dengan representasi berbeda | A | 5 sekon |
| Dapat bersaing apabila terdapat lebih dari 1 makhluk pada 1 sel | A | 10 sekon |
| Bergerak dengan konsisten | A | 5 sekon |
| Ada komentar pada *source code* program (Javadocs) | A | 10 sekon |
| Menggunakan *naming convention.* Nama kelas/fungsi/prosedur yang digunakan juga harus mencerminkan kegunaan/behaviour dari kelas/fungsi/prosedur tersebut. | A | 5 sekon |
| Terdapat penggunaan thread | A | 5 sekon |
| Menutup frame sebelum permainan Animal’s Village berakhir (masih ada makhluk yang hidup) | A | 5 sekon |
| Frame tertutup karena permainan Animal’s Village berakhir (semua makhluk telah mati) | A | 2 menit |
| Melakukan pause ketika permainan Animal’s Village sedang berlangsung | A | 5 sekon |
| Melakukan snapshot ketika permainan Animal’s Village sedang berlangsung dan mendapatkan hasilnya | A | 5 sekon |
| Melakukan step by step execution ketika permainan Animal’s Village sedang di pause | A | 5 sekon |
| Menambah makhluk melalui keyboard ketika permainan Animal’s Village sedang berlangsung | A | 5 sekon |
| Dapat menunjukkan penggunaan desing pattern | A | 10 sekon |
| Dapat menunjukkan hasil eksekusi JUnit | A | 15 sekon |
| Dapat menunjukkan hasil eksekusi JDepend | A | 15 sekon |
| Dapat menunjukkan hasil eksekusi PMD | A | 15 sekon |
| Dapat menunjukkan hasil eksekusi Checkstyle | A | 15 sekon |
| **Skenario Kasus Khusus (menarik)** | | |
| Dapat menunjukkan penggunaan JSwing | A | 5 sekon |
| Dapat memilih 3 level permainan game Snake | A | 5 sekon |
| Frame tertutup karena snake mati tertabrak tembok ketika permainan Snake sedang berlangsung | A | 10 sekon |  |
| Frame tertutup karena snake mati tertabrak *enemy* ketika permainan Snake sedang berlangsung | A | 20 sekon |
| Frame tertutup karena snake mati tertabrak dirinya sendiri ketika permainan Snake sedang berlangsung | A | 10 sekon |  |
| Snake bertambah panjang karena memakan makanannya ketika permainan Snake sedang berlangsung | A | 30 sekon |
| Enemy mati ketika permainan Snake sedang berlangsung karena sudah mencapai batas umur maksimal dan kemudian muncul enemy baru | A | 1 menit |
| Makanan mati ketika permainan Snake sedang berlangsung karena dimakan oleh Snake dan kemudian muncul makanan baru | A | 2 menit |
| **Total Durasi** | | 8 menit 45 sekon |