Kelompok : Anggota :

Asisten Penilai :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Skenario** | **Fakta** | **Nilai** |
| **General** | | |
| Dapat menampilkan lebih dari 1 jenis makhluk dengan representasi berbeda |  |  |
| Dapat bersaing apabila terdapat lebih dari 1 mahkluk pada 1 sel |  |  |
| Bergerak dengan konsisten (sesuai yang telah didefinisikan) |  |  |
| Konfigurasi bidang layar (sesuai dengan ukuran layar pengguna) |  |  |
| Program dapat berhenti |  |  |
| Ada komentar pada *source code* progam |  |  |
| Menggunakan *naming convention.* Nama kelas/fungsi/prosedur yang digunakan juga harus mencerminkan kegunaan/behaviour dari kelas/fungsi/prosedur tersebut. |  |  |
| Ada Doxygen (salah satu aplikasi) |  |  |
| **Versi 1A** |  | |
| Ada List untuk mengelola makhluk (List dikelola sendiri) |  |  |
| **Versi 2A** |  | |
| Ada penggunaan STL untuk merepresentasikan himpunan makhluk |  |  |
| **Versi B** |  | |
| Ada fitur untuk mem-pause aplikasi dan menyimpan kondisi saat itu ke file |  |  |
| Step by step execution (menerima input key stroke utk eksekusi next step) |  |  |
| ada hot keys untuk Bisa melahirkan makhluk |  |  |
| **Versi H1** |  | |
| Dapat menunjukkan kode *threading* yang digunakan pada masing-masing makhluk |  |  |
| Dapat menunjukkan versi H1 berasal dari versi A atau B |  |  |
| Menangani masalah *race condition* |  |  |
| Fungsi penggunaan *threading* pada mahkluk (e.g. mahkluk berjalan sendiri) |  |  |
| Menunjukkan cara menangani persaingan antar makhluk |  |  |
| **Bonus** |  | |
| Tampilan menarik |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

*Catatan:*

*Baris kosong pada kolom skenario ditujukan kepada peserta untuk diisi sendiri.*

*Peserta diwajibkan memberikan nilai pada kolom fakta sesuai dengan skenario yang berkorespondensi. Nilai yang diberikan adalah A, B, C, dan E. Apabila peserta tidak mengimplementasikan skenario bersangkutan, biarkan kolom tersebut kosong.* Asisten akan mengisi kolom “Nilai”.