

MILESTONE 1

Kelompok: Piton 24 Aseli Ngawi

Kelas: K02

List Anggota Kelompok:

1. Zulfaqqar Nayaka Athadiansyah - 13523094
2. Raka Daffa Iftikhaar - 13523018
3. Ahsan Malik Al Farisi - 13523074
4. Farrel Athalla Putra - 13523118

PROGRESS

1. COMPLETED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1	Pembuatan Repositori GitHub	13523094
2	Pembuatan Laporan Progress Milestone 1	13523094

2. ONGOING TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1	startGame - Manajemen Pemain	13523094
2	startGame - Inisialisasi Awal	13523118

3. UNSTARTED TASKS

No	Task	Penanggung Jawab (NIM)
1	Integrasi fitur dalam Turn	13523094
2	Turn - displayMap	13523018
3	Turn - cekInfo	13523094
4	Turn - investasi	13523018

5	Turn - jalankanUnta	13523118
6	Turn - pasangTrap	13523118
7	Turn - endTurn	13523074
8	Manajemen Poin	13523018
9	End Game	13523074
10	Laporan	13523094
11	Maintain file main.pl dan integrasi	13523074

RANCANGAN FAKTA

No	Fakta	Deskripsi (jika ada)
1	pemain(ID, Nama, Poin, Trap, Kartu)	Menyimpan data pemain. <ul style="list-style-type: none"> • ID adalah urutan mainnya. • Nama adalah nama pemain dalam permainan Camel Pop. • Poin adalah poin yang pemain miliki. • Trap adalah banyaknya <i>trap</i> yang pemain miliki (0 atau 1). • Kartu adalah <i>list</i> berisi warna kartu-kartu yang pemain miliki.
2	unta(Warna, Lokasi, Tumpuk)	Menyimpan data unta. <ul style="list-style-type: none"> • Warna adalah warna unta (merah, kuning, hijau, biru, putih, <i>hytam</i>) • Lokasi adalah posisi unta pada peta. Nilai yang valid adalah atom berupa huruf kecil a–o dan <i>string</i> ‘S/F’. • Tumpuk adalah urutan dari unta dalam suatu tumpukan (0 paling bawah). Bernilai -1 jika sendirian.
3	petak(Kode, Isi, Trap, PemilikTrap)	Menyimpan data dari suatu petak pada papan. <ul style="list-style-type: none"> • Kode adalah lokasi yang valid untuk unta (a–o). • Isi adalah <i>list</i> yang berisi unta-unta yang berada dalam petak

		<p>tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trap menyimpan ada tidaknya jebakan dalam petak tersebut beserta jenisnya (maju/mundur). • PemilikTrap adalah pemilik dari <i>trap</i> yang dipasang pada petak.
4	investasi(WarnaUnta, Pemain)	<p>Menyimpan data investasi unta oleh pemain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • WarnaUnta adalah warna unta yang valid (merah, kuning, hijau, biru, putih, <i>hytam</i>). • Pemain adalah <i>list</i> yang berisi pemain-pemain yang berinvestasi pada unta WarnaUnta.
5	daduWarna(Warna, Status)	<p>Menyimpan status suatu jenis dadu dalam satu giliran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warna adalah warna dari dadu. • Status adalah apakah dadu tersebut sudah dipakai dalam giliran terkini atau belum.
6	statusPermainan(Status)	<p>Menyimpan status permainan. Status hanya dapat bernilai 'dimulai' atau 'selesai'.</p>
7	giliran>Nama)	<p>Menyimpan nama pemain yang sedang menjalankan gilirannya.</p>

RANCANGAN RULE

No	Rule	Deskripsi
1	turn(X)	X adalah tindakan yang diambil oleh pemain dalam gilirannya. Perlu divalidasi.
2	kocokDadu()	Fungsi mengeluarkan hasil kocokan dadu berupa warna dan angka.
3	hitungInvestasiAkhir>Nama)	Nama adalah pemain dalam permainan dan fungsi akan menghasilkan hasil akhir pemain.
4	hitungInvestasiLeg>Nama)	Nama adalah pemain dalam permainan dan fungsi akan menghasilkan hasil

		investasi tiap leg.
5	cekPosisiTrap(Posisi)	Posisi adalah letak trap yang ingin ditaruh, fungsi akan mengecek apakah pemain bisa menaruh trapnya di posisi tersebut atau tidak
6	cekPapanInvestasi()	Fungsi akan menampilkan kumpulan investasi yang dilakukan pemain lain
7	hitungPoinPemain>Nama)	Nama adalah pemain dalam permainan dan akan menghitung poin akhir.
8	cekPemenang(JumlahPemain)	Akan memeriksa dan membandingkan poin dari setiap pemain dan menentukan pemenangnya.
9	gerakanUnta(Unta, Gerakan)	Gerakan adalah seberapa banyak unta bergerak bisa memiliki nilai positif ataupun negatif (mundur).
10	cekStackUnta(Unta)	Unta akan dicek apakah terdapat unta lain di atasnya.
11	cekTrap>Nama)	Mengecek nama pemain yang memasang trap dan memberikan poin.
12	delTrap>Nama)	Menghapus <i>trap</i> yang pemain gunakan dalam <i>turn</i> -nya.
13	cekKartu>Nama)	Cek kartu yang dimiliki oleh pemain.
14	pasangTaruhanLeg>Nama, Unta)	Menaruh investasi pada unta yang akan dicek pada akhir leg.
15	pasangTaruhanAkhir>Nama, Unta, Taruhan)	Menaruh investasi pada unta yang akan dicek pada akhir permainan dan menspesifikasikan taruhan menang atau kalah.
16	startGame()	Inisiasi awal permainan.
17	resetDadu()	Mereset status dadu agar bisa dijalankan lagi
18	akhirPermainan()	Jika unta telah melewati finish line maka tiap pemain akan dihitung hasil poinnya dan ditentukan pemenangnya

19	akhirLeg()	Mereset dadu, kartu investasi, dan trap.
20	cekInfo>Nama)	Akan menampilkan nama pemain, poin yang dimiliki, sisa kartu, dan sisa trap.